



E-ISSN 2654-9948

ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)

<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/algorithm>

Vol. 4 No. 1 – 2022, hal. 1-9

PENGGUNAAN PLATFORM EDMODO BERBASIS *E-LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Hayatun Napsia R. Tangahu*, Sumarno Ismail, Resmawan

Universitas Negeri Gorontalo, Jl. Jend.Sudirman No.6 Kota Tengah, Gorontalo, Indonesia

*Email: hayatunnafsiatanguuu@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using the edmodo platform based on e-learning on students mathematics learning outcomes on number pattern material. The research was carried out at SMP Negeri 1 Botupingge in the odd semester of the 2021/2022 academic year. This type of research is an experimental research using the quasi-experimental method. The research design used was a non-equivalent control group design involving 2 classes as the research sample, namely the experimental class and the control class. The sample was selected using a purposive sampling technique with the number of students in each class as many as 25 students. The data collection technique used is the provision of tests including pre-test and post-test in the form of essays to obtain data on student learning outcomes. The results of the analysis with the t-test at a significance level of 0.05 indicate a difference between the learning outcomes of students who are taught using Edmodo and Google Meet. The average student learning outcomes using Edmodo is higher than the average student learning outcomes using Google Meet. Based on the results of the average N-Gain calculation, it is found that the effectiveness of using the Edmodo platform is in the medium category.

Keywords: Edmodo, *E-Learning*, Mathematics Learning Outcomes, Number Patterns

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *platform* edmodo berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pola bilangan. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Botupingge pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan metode *Quasi eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control grup design* yang melibatkan 2 kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah siswa tiap kelas sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pemberian tes meliputi *pre-test* dan *post-test* berbentuk essay untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Hasil analisis dengan uji *t* pada taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan edmodo dan *google meet*. Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan edmodo lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan *google meet*. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata *N-Gain* diperoleh fakta bahwa efektivitas penggunaan *platform* edmodo berada dalam kategori sedang.

Kata kunci: Edmodo, *E-Learning*, Hasil Belajar Matematika, Pola Bilangan

Format Sitasi: Tangahu, H.N.R, Ismail, S. & Resmawan, R. (2022). Penggunaan Platform Edmodo Berbasis e-Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education*, 4 (1), 1-9.

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.15408/ajme.v4i1.23061>

Naskah Diterima: Nov 2021; Naskah Disetujui: Juni 2022; Naskah Dipublikasikan: Juni 2022

PENDAHULUAN

Upaya untuk menciptakan proses pembelajaran efektif dan efisien dalam berbagai topik hingga saat ini terus dikembangkan di berbagai tingkatan pendidikan. Hal ini tidak lepas dari berbagai problematika pembelajaran yang sangat kompleks dan terus dihadapi para pendidik dalam upaya transfer pengetahuan kepada peserta didik, terutama pada topik-topik pelajaran matematika. Dalam kondisi normal, berbagai upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran matematika pada dasarnya banyak dilakukan, mulai dari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia (Damopolii, Bito & Resmawan. 2019), penerapan model-model pembelajaran untuk mengatasi masalah pembelajaran pada topik-topik tertentu (Ismail & Bakari. 2019; Magelo, Hulukati & Djakaria. 2019), pengembangan bahan ajar (Khadijah, Ismail & Resmawan. 2020), hingga pengembangan media ajar berbasis video interaktif (Suseno & Ismail. 2020; Tamu, Hulukati & Djakaria. 2020). Meskipun demikian, semua upaya ini seakan tidak berarti ketika pandemi Covid-19 melanda berbagai aspek kehidupan terutama pada aspek pendidikan dan pengajaran. Pandemi Covid-19 telah mengubah tatanan hidup semua kalangan masyarakat serta memberikan dampak pada bidang pendidikan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah untuk sementara dihentikan dan dialihkan menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Firman & Rahayu (2020) mengemukakan bahwa popularitas internet saat ini juga mendukung pembelajaran *online* sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dari rumah mereka masing-masing. Dari pendapat ini terungkap bahwa sistem pembelajaran *online* saat ini siswa dapat belajar secara fleksibel. Siswa juga bisa saling berkomunikasi dan melakukan tatap muka virtual dengan guru pada saat yang sama dengan menggunakan berbagai platform pembelajaran seperti *Google meet*, *Google classroom*, *Zoom cloud meeting*, *telegram* dan *whatsapp* (WA). Sadikin & Hamidah (2020) mengemukakan bahwa kegiatan dalam proses pembelajaran *online* yang biasa dilakukan antara lain presentasi, diskusi, serta penugasan.

Observasi awal yang dilakukan di SMPN 1 Botupingge menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring yang berlangsung antara lain penggunaan aplikasi WA dan *google meet* dalam menunjang proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *online* dilaksanakan melalui media sosial WA karena pada saat ini WA merupakan salah satu media sosial yang sangat populer digunakan sebagai media untuk berkomunikasi di berbagai kalangan. Pada pembelajaran *online* melalui media sosial WA, fitur *whatsapp grup* (WAG) digunakan guru untuk mengirim materi pembelajaran dan penugasan sedangkan aplikasi *google meet* digunakan guru untuk melakukan *video conference* (tatap muka virtual) dan memberikan penjelasan materi. Meskipun demikian, pembelajaran secara daring seperti ini masih menimbulkan beberapa kendala. Tidak semua siswa hadir dalam pembelajaran *online* melalui *google meet*. Siswa sering *log out* dari *google meet* saat proses pembelajaran berlangsung disebabkan karena berbagai alasan non teknis seperti keterbatasan

jaringan atau keterbatasan pulsa. Selain itu penyampaian materi melalui *google meet* tidak dapat tersampaikan secara maksimal dikarenakan suara guru sering tidak terdengar jelas oleh siswa. Pembelajaran pun masih sepenuhnya didominasi oleh guru. Siswa jarang merespon ketika guru bertanya terkait materi yang diajarkan.

Salah satu media yang dianggap dapat menjadi solusi dalam pembelajaran daring seperti saat ini adalah edmodo. Edmodo adalah *platform* pembelajaran yang khusus dirancang untuk membantu guru dalam membuat dan mengelola kelas virtual dalam pembelajaran daring. Ompusunggu & Sari (2019) mengemukakan bahwa di dalam edmodo, terdapat berbagai fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran antara lain *contact sharing* untuk berbagi materi pembelajaran, *quiz*, *assignment* (penugasan), *gradebook* (buku nilai), *polling*, *grup*, *library*, serta fitur komentar yang dapat memungkinkan siswa untuk melaksanakan diskusi.

Beberapa penelitian terkait penggunaan edmodo sudah banyak dilakukan, seperti dilakukan oleh Basori (2013) yang menunjukkan bahwa edmodo memberikan kontribusi dalam perkuliahan dengan peningkatan yang signifikan karena fitur edmodo yang mendukung pengelolaan pengajaran dan juga mudah untuk digunakan. Selanjutnya Hadi & Rulviana (2018) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis edmodo membuat pembelajaran matematika menjadi interaktif dan juga menarik sehingga siswa tidak jenuh. Demikian juga dengan penelitian Muhajir, Musfikar & Hazrullah (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan edmodo mampu meningkatkan hasil belajar serta mendapat respon positif dari siswa sebesar 81,25%. Lebih lanjut, hasil penelitian Safitri (2020) menunjukkan bahwa edmodo dianggap sebagai media bagi siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri, sehingga dapat menyerap materi dengan lebih baik. Selain itu, terdapat hasil penelitian Susanti & Effendi (2020) yang menunjukkan bahwa respon dari peserta didik dikatakan sangat efektif dengan persentase yang mencapai 86% serta edmodo memberikan kemudahan dalam penggunaannya dan efisiensi waktu dalam pelaksanaan ulangan harian.

Beberapa hasil penelitian yang disebutkan sebelumnya menunjukkan bahwa *platform* edmodo dapat memberikan kontribusi positif pada pembelajaran matematika. Meskipun demikian, efektivitas suatu platform dalam pembelajaran di satuan pendidikan tertentu, belum tentu berlaku di satuan pendidikan yang lain. Hal ini disebabkan karena setiap satuan pendidikan memiliki karakteristik siswa yang berbeda. Kondisi inilah yang mendorong untuk melakukan penelitian terhadap penggunaan *platform* edmodo yang akan dilihat efektivitasnya di SMP Negeri 1 Botupingge. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *platform* edmodo terhadap hasil belajar matematika siswa serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan edmodo dan *google meet*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Botupingge pada bulan Juli – Agustus 2021 pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Metode pada penelitian ini adalah *Quasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalent control grup design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Botupingge yang terdiri atas 4 kelas dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 96 siswa. Dalam penelitian ini melibatkan 2 kelas sebagai sampel penelitian yaitu 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol dengan jumlah siswa untuk tiap kelas sebanyak 25 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Diperoleh kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol. Kedua kelompok kelas diberikan *pre-test* sebelum pembelajaran dilaksanakan, diberi perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen menggunakan *platform edmodo* dalam pembelajaran sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran seperti biasanya yaitu menggunakan *google meet*. Kemudian di akhir pembelajaran kedua kelompok tersebut diberi *post-test*. Desain penelitian *Nonequivalent control grup design* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Grup Design

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

O ₁ : <i>Pre-test</i> kelompok eksperimen	O ₄ : <i>Post-test</i> kelompok kontrol
O ₂ : <i>Post-test</i> kelompok eksperimen	X ₁ : Pembelajaran menggunakan edmodo
O ₃ : <i>Pre-test</i> kelompok kontrol	X ₂ : Pembelajaran menggunakan <i>Google Meet</i>

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *instrument* tes berbentuk *essay* yang terdiri dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Adapun kisi-kisi instrument tes dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Capaian Kompetensi	Aspek Kognitif					
		C1	C2	C3	C4	C5	C6
3.1 Membuat generalisasi dari pola pada barisan bilangan dan barisan konfigurasi obyek	3.1.1 Mendefinisikan pengertian pola bilangan	1	2				
	3.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis pola bilangan		3,4				
	3.1.3 Menentukan suku selanjutnya dari suatu barisan bilangan		6,7	11			
	3.1.4 Menggeneralisasi pola barisan bilangan dan barisan konfigurasi objek menjadi suatu persamaan				9, 10, 12		8

4.1	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pola pada barisan bilangan dan barisan konfigurasi objek	4.1.1	Memecahkan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pola barisan bilangan dan barisan konfigurasi objek	14, 15, 16	5
			Jumlah	16	

Tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan belajar matematika siswa adalah tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil uji coba *instrument* dari 16 butir soal, diperoleh 11 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang tidak valid dengan hasil pengujian reliabilitas *instrument* tes sebesar 0,80 berada pada kriteria sangat tinggi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *t* dan uji *n-gain*. Uji *t* digunakan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan edmodo dan *google meet* sedangkan uji *n-gain* untuk memberikan gambaran terhadap peningkatan skor hasil belajar sebelum dan sesudah diberi suatu perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar siswa diperoleh dari pemberian *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas sebelum pembelajaran sedangkan *post-test* diberikan diakhir setelah pembelajaran daring selesai dilaksanakan. Selanjutnya data hasil belajar yang diperoleh kemudian dianalisis dan dideskripsikan dalam bentuk rata-rata (mean), median (me), modus (mo), nilai maksimal dan nilai minimal. Analisis statistik deskriptif pada data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Skor Min	Skor Max	Mean (\bar{x})	Median (Me)	Modus (Mo)
Eksperimen	25	19	62	43,32	48	48
Kontrol		24	57	40,56	38	38

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Tabel 3, dapat dilihat bahwa rata-rata yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda dengan selisih rata-rata yaitu 2,76. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 43,32 dengan nilai tertinggi 62 dan nilai terendah yaitu 19 sedangkan kelas kontrol sebesar 40,56 dengan nilai tertinggi 57 dan nilai terendah 24. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas sebelum diberi perlakuan memiliki kemampuan yang sama, ditunjukkan dengan hasil perolehan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak berbeda jauh dengan selisih rata-rata yaitu 2,76. Selanjutnya hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Skor Min	Skor Max	Mean (\bar{x})	Median (Me)	Modus (Mo)
Eksperimen	25	62	91	77,64	76	76
Kontrol		47	85	67,72	71	82

Setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, berdasarkan hasil yang diperoleh dari Tabel 4 dapat dilihat bahwa rata-rata yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan dengan selisih rata-rata yaitu 9,92. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 77,64 dengan nilai tertinggi 91 dan nilai terendah yaitu 62 sedangkan kelas kontrol sebesar 67,72 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 47. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan yang berbeda rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol.

Uji Normalitas dan Homogenitas Data

Sebelum melakukan analisis uji hipotesis menggunakan uji *t*, diperlukan pengujian normalitas data dan uji homogenitas terlebih dahulu. Dalam penelitian ini uji normalitas data menggunakan uji liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji *f*.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data dengan signifikansi 5% pada data *pre-test* dan *post-test* untuk 2 kelompok data diperoleh nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ mengakibatkan H_0 diterima sehingga diperoleh kesimpulan kelompok data tersebut berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas data disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test* Dari 2 Kelompok Data

Kelas	Data	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	25	0,110	0,173	Normal
	<i>Post-test</i>		0,130		
Kontrol	<i>Pre-test</i>	25	0,173	0,173	Normal
	<i>Post-test</i>		0,158		

Setelah kedua kelompok data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui data penelitian memiliki varians yang homogen atau tidak. Hasil pengujian homogenitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	dk	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	25	24	1,80	1,98	Homogen
Kontrol	25	24			

Dari hasil uji homogenitas menggunakan uji *f* pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai $f_{hitung} = 1,80 < f_{tabel} = 1,98$ mengakibatkan H_0 diterima sehingga kelompok data tersebut

memiliki varians yang homogen. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel berasal dari populasi data yang berdistribusi normal dan juga memiliki varians yang homogen sehingga uji hipotesis menggunakan uji t dapat dilakukan.

Uji Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t pada taraf signifikansi 0,05 dengan $dk = 48$ diperoleh t_{hitung} sebesar 3,19 dan t_{tabel} sebesar 2,01 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang dibelajarkan menggunakan *platform edmodo* dan *google meet* pada materi pola bilangan diterima.

Hasil Analisis Data Gain

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *platform edmodo* berbasis *e-learning* ditinjau dari hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dari data *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai gain ternormalisasi pada kelas eksperimen sebesar 0,61 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,43. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori indeks *n-gain* sehingga diperoleh efektivitas penggunaan platform edmodo pada kelas eksperimen berada dalam kategori sedang berdasarkan kategori indeks *n-gain*. Jika dibandingkan nilai gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan *platform edmodo* di kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa daripada kelas kontrol yang menggunakan *google meet*.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan dengan memberi perlakuan pembelajaran menggunakan edmodo di kelas eksperimen dan penggunaan *google meet* di kelas kontrol, hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar kedua kelompok mengalami perbedaan. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *platform edmodo* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *google meet*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan *platform edmodo* sebesar 77,64 lebih tinggi dari rata-rata nilai *post-test* pada kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan *google meet* dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 67,72. Adanya perbedaan hasil belajar dari kedua kelompok dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,19$ lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 2,01$ pada taraf signifikansi 0,05 dengan $dk = 48$. Dengan demikian H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang dibelajarkan menggunakan *platform edmodo* dan siswa yang dibelajarkan menggunakan *google meet* pada materi pola bilangan di kelas VIII. Perbedaan kedua kelompok tersebut disebabkan oleh adanya perlakuan yang berbeda yaitu kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan *platform edmodo* sedangkan untuk kelompok kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran daring seperti biasa menggunakan *google meet*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan di kelas eksperimen penggunaan *platform* edmodo berbasis *e-learning* dalam pembelajaran matematika menuntut siswa untuk lebih aktif dan lebih mandiri dalam mempelajari materi yang diberikan serta dapat membangun sendiri pengetahuannya sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari. Keaktifan siswa dalam membangun sendiri keingintahuannya diharapkan dapat membantu siswa lebih lama mengingat dan memahami materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran juga lebih bervariasi meliputi meng-*upload*, men-*download*, mengerjakan tugas maupun kuis secara *online*. Siswa dapat melakukan diskusi dengan guru maupun teman tanpa harus bertatap muka secara langsung di dalam kelas. Selain itu penggunaan edmodo berbasis *e-learning* dapat menambah keterampilan dalam penggunaan teknologi informasi. Materi pembelajaran dapat tersampaikan ke siswa melalui internet sehingga belajar lebih fleksibel tanpa terikat ruang dan waktu. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2020) yang menunjukkan siswa merasa senang menggunakan edmodo dalam kegiatan pembelajaran karena tidak tergantung pada kehadiran guru di kelas. Penggunaan edmodo dapat diakses menggunakan komputer, laptop maupun ponsel sehingga dianggap fleksibel serta penggunaan edmodo di dalam kegiatan pembelajaran dapat melatih kemandirian belajar siswa.

Keunggulan aplikasi edmodo yang dirasakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu guru dan siswa dapat berinteraksi melalui fitur komentar yang disediakan oleh *platform* edmodo. Guru dapat membuat kelas *online* di edmodo dengan kode kelas khusus yang hanya dibagikan kepada siswa. Dalam *platform* ini guru juga dapat memberikan pertanyaan, meng-*upload* gambar maupun video, bahan ajar berbentuk ppt, pdf, maupun audio yang dapat dengan mudah diunduh oleh siswa yang bergabung dalam kelas *online* edmodo. Selain itu dalam edmodo sesama pendidik yang memiliki akun edmodo dapat saling terhubung, berinteraksi, dan dapat saling berbagi materi melalui *platform* edmodo. Meskipun edmodo menawarkan berbagai keunggulan yang dapat membantu guru dalam mengelola kelas *online*, namun *platform* edmodo juga memiliki kekurangan seperti belum adanya sintaks *online* pada *platform* edmodo. Hal ini membuat guru tidak dapat memantau siswa yang *online* di edmodo saat pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan *platform* edmodo berbasis *e-learning* memiliki perbedaan dengan hasil belajar siswa yang tanpa menggunakan *platform* edmodo berbasis *e-learning* berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan perolehan $t_{hitung} = 3,19 > t_{tabel} = 2,01$. Serta efektivitas penggunaan *platform* edmodo berbasis *e-learning* ditinjau dari hasil belajar berada dalam kategori sedang berdasarkan tabel kategori indeks *N-Gain* dengan nilai *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,61.

Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif menggunakan *platform* edmodo, sehingga diharapkan adanya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan *platform* edmodo pada ranah afektif atau pada satuan pendidikan lainnya.

REFERENSI

- Basori. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*, 6(2), 99–105. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v6i2.12562>
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2019). Efektifitas Media Pembelajaran berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–85. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i1>
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Geometri. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JPBD)*, 2(1), 63–68.
- Ismail, S., & Bakari, M. (2019). Meningkatkan Penguasaan Siswa Kelas IX pada Fungsi Kuadrat dan Grafiknya Menggunakan Teknik Inkuiri. *Jambura Journal of Mathematics*, 1(1).
- Magelo, C., Hulukati, E., & Djakaria, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Open-Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jambura Journal of Mathematics*, 2(1), 15–21. <https://doi.org/10.34312/jjom.v2i1.2593>
- Muhajir, M., Musfekar, R., & Hazrullah, H. (2019). Efektivitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Minat Dan Hasil Belajar (Studi Kasus Di Smk Negeri Al Mubarkeya). *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 50. <https://doi.org/10.22373/cj.v3i1.4725>
- Ompusunggu, V. D. K., & Sari, N. (2019). Efektifitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika. *Jurnal Curere*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.36764/jc.v3i2.250>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Safitri, M. (2020). Penerapan Edmodo dalam Pembelajaran Matematika untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Susanti, R. D., & Effendi, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Edmodo Dalam Pelaksanaan Ulangan Harian Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 9-16.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74.
- Tamu, S. D., Hulukati, E., & Djakaria, I. (2020). Pengembangan Modul dan Video Pembelajaran Matematika Persiapan Ujian Nasional pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 21–31. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4558>
- Khadijah, S., Ismail, S., & Resmawan, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Penalaran pada Materi Sudut Pusat dan Sudut Keliling Lingkaran. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v8i1.838>