



**PENGARUH PENGGUNAAN EDMODO DAN KEMAMPUAN GURU
DALAM MENDESAIN BAHAN AJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PAI
(Studi di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon)**

Anis Fasilah¹, Naf'an Tarihoran², Asep Saefurohman³

PAUD Al-Hidayah Kota Serang¹, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten^{2,3}

Correspondence Author: anisfasilah20@gmail.com,

Abstract: *This study aims to determine (1) The effect of the use of Edmodo on learning outcomes of Islamic Education. (2) The effect of the ability of teachers in designing teaching materials on the learning outcomes of Islamic education. (3) The effect of the use of Edmodo and the ability of teachers to design teaching materials on learning outcomes of Islamic Education. This research used the factorial-experimental method with quantitative approach and used the multiple linear regression analysis technique. Technique that was used on the sampling process is purposive sampling on 98 students respondent. This research has shown the Edmodo use in SMAN and MAN Cilegon city on average 57,65 can be categorized as sufficient. While the teachers ability in designing teaching materials in SMAN and MAN Cilegon city on average 58,13 can be categorized as sufficient. For the student learning outcomes in SMAN and MAN Cilegon city has been seen for the posttest result on the average 89,95 and can be the great category. The results of this study indicate that there is a significant effect between the Edmodo use and Islamic teachers ability in designing teaching materials to students learning outcomes with the 't' test of significance level $0,019 < 0,05$. Then H_0 is rejected and H_1 is accepted simultaneously and the 'f' test of significance $0,000 < 0,05$. And there is considerable influence between the Edmodo use and teachers ability in designing teaching materials to students learning outcomes with an adjusted R value squared of 0.540 or 54%.*

Keywords: *Edmodo Use, Teachers Ability, Teaching Materials, Students learning ,Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Pengaruh penggunaan Edmodo terhadap hasil belajar PAI di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon. (2) Pengaruh kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon. (3) Pengaruh penggunaan Edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *factorial-experimental* dengan pendekatan kuantitatif dan teknik analisis regresi linier berganda. Teknik yang digunakan dalam proses pengambilan sampel adalah *Purposive Sampling* dengan jumlah responden 98 siswa (kelas XI MIPA SMA Negeri 1 dan MA Negeri 2 Kota Cilegon). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan edmodo di SMA Negeri 1 dan MA Negeri 2 Kota Cilegon dengan rata-rata 57,65 dapat dikategorikan cukup. Sedangkan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar dengan rata-rata 58,13 dikategorikan cukup. Untuk hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 dan MA Negeri 2 Kota Cilegon dalam penelitian ini dilihat dari hasil posttest nilai rata-rata 89,95 di katagorikan sangat baik. Dengan menggunakan uji t didapatkan hasil tingkat signifikansi $t_{hitung} < t_{tabel}$



yaitu $0,019 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima secara bersamaan (simultan) selanjutnya hasil uji f dengan signifikansi t hitung $< t$ tabel yaitu $0,000 < 0,05$. Selanjutnya terdapat pengaruh yang cukup antara penggunaan edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar siswa dengan nilai *adjusted R kuadrat* sebesar 0,540 atau 54%.

Kata Kunci: *Edmodo, Kemampuan Guru, Bahan Ajar, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Materi pembelajaran merupakan salah satu informasi yang dapat dikelola dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi informasi difokuskan pada peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Menjaga kualitas pendidikan merupakan hal sangat penting dilakukan. Pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu, tetapi harus sampai dengan diterapkannya ilmu tersebut. Kualitas pendidikan akan berdampak kepada kualitas orang tersebut setelah melalui proses pendidikan. Kualitas pendidikan dapat dicapai jika semua komponen pendidikan dipenuhi. Salah satu komponen tersebut adalah media pendidikan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.¹

Pendidikan juga merupakan bagian penting yang harus ada dalam kehidupan. Sebagai proses, ada dua hal yang berbeda mengenai pendidikan dalam kehidupan manusia. Pertama, ia bisa dianggap sebagai sebuah proses yang terjadi secara tidak disengaja atau berjalan secara alamiah. Pengertian ini merujuk pada fakta bahwa pada dasarnya manusia secara alamiah merupakan makhluk yang belajar dari peristiwa alam dan gejala-gejala kehidupan yang ada untuk mengembangkan pengetahuannya.

Kedua, pendidikan bisa dianggap sebagai proses yang terjadi secara sengaja, direncanakan, didesain, dan diorganisasi berdasarkan aturan yang berlaku, terutama perundang-undangan yang dibuat atas dasar kesepakatan masyarakat. Pengetahuan manusia bisa berupa bawaan yang berkembang dengan sendirinya berdasarkan apa yang dialaminya dalam perjalanan kehidupan, dan juga bisa berupa bentukan untuk menjadikan seseorang lebih baik dalam hal yang diinginkannya.

Pendidikan sebagai proses transformasi ilmu pengetahuan melibatkan banyak sekali aspek yang ada di dalamnya untuk mendukung pendidikan tersebut. Pendidikan sekarang ini dianggap masih terlalu mengedepankan pengetahuan kognitif, nyatanya belum mampu mengatasi perkembangan moral siswanya. Bahkan dari segi kognitif pun masih banyak sekolah belum mencapai kategori puas.²

Sistem pendidikan Indonesia mengalami perkembangan seiring meningkatnya kebutuhan akan pendidikan yang berkualitas. Berbagai upaya dan alternatif

¹ Fathul Mu'in, *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoretik dan Praktik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), 287

² Fathul Mu'in, *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoretik dan Praktik*, 287.



pembelajaran diimplementasikan guna meningkatkan mutu pendidikan dari segala aspek, yang merubah sistem konvensional menjadi lebih relevan dengan kebutuhan yang makin kompetitif.³

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang saling terhubung satu sama lain dimana terdiri atas materi, tujuan, metode dan evaluasi.⁴ Komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut saling terkait antara yang satu dengan yang lainnya sehingga suatu perencanaan pembelajaran diperlukan dalam penerapan pembelajaran. dalam perencanaan pembelajaran ada tiga faktor yang harus diperhatikan, yakni kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran.⁵

Pendidikan Islam dirancang tidak hanya dalam menentukan corak hitam atau putih kehidupan seseorang, tetapi mengarahkan pula dalam bingkai kesadaran baik kesadaran bertauhid, berkesadaran bahwa seseorang memiliki hubungan vertikal kepada Khaliknya, berkesadaran dalam memelihara hubungannya dengan sesama manusia sebagai insan yang sama di hadapan Tuhan, demikian pula berkesadaran dalam berinteraksi dan memelihara makhluk lainnya atau alam lingkungannya.⁶

Model pembelajaran yang saat ini diterapkan pada sekolah-sekolah menempatkan siswa sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran (student centre) dan guru sebagai komponen pendukung siswa dalam mencapai kompetensi pelajaran yang diajarkan. Salah satu kemampuan kepribadian yang harus dimiliki guru adalah guru harus mengembangkan dirinya sesuai pembaharuan dalam bidang profesinya maupun spesialisasinya. Dalam menyikapi kemajuan ilmu dan teknologi informasi di era Industri 4.0 yang terus berkembang, seorang guru harus mampu mengikuti setiap perubahan yang ada.⁷

Seiring dengan berjalannya waktu dan dengan semakin pesatnya tingkat intelektualitas dan kualitas kehidupan, dimensi pendidikan yang semakin kompleks tentu saja hal itu membutuhkan sebuah desain pendidikan yang juga tepat dan sesuai dengan kondisinya. Sebagian besar meyakini melayani melalui *online* cenderung lebih baik dari pada tatap muka langsung. Tentunya hal ini sangat menguntungkan bagi pengawas yang memiliki rasio lebih dari 1:20 dalam melakukan tugasnya.⁸ Para guru harus diyakinkan terlebih dahulu akan kegunaan teknologi itu dan bahwa teknologi tidak akan mengganti kedudukannya sebagai guru, melainkan membantu untuk paling tidak menyimpan dan menyajikan konsep, prinsip dan prosedur yang

³ Sastroprawiro, W. N, *The Missing Abundance Mentality in Our Curriculum dalam Seri Pemikiran Mahasiswa: Ekonomi Indonesia di Mata Anak Muda UI*. FE UI: Badouse Media, 2011.

⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, (2014), 1.

⁵ Filda Rahmantika Hadi dan Vivi Rulviana, *Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo ada Mata Kuliah Geometri*, Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol. 2 No. 1 Januari 2018, 64.

⁶ Muhajir, *Sekolah Berbudaya Lingkungan Perspektif Pendidikan Islam: Implementasinya Di SMAN 4 Pandeglang, Banten*, AKADEMIKA, Vol. 21, No. 01 Januari-Juni 2016

⁷ Aqib, Zainal, *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Jakarta: Hana Widya, 2013), 76.

⁸ Tony Rousmaniere, *Edina Renfro-Michel, Using Technology to Enhance Clinical Supervision*, Alexandria: American Counseling Association, 2016, 4



ingin diajarkannya.⁹

Saat ini teknologi dalam pembelajaran sangat berkembang pesat, perkembangan tersebut dirasakan baik oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan media komputer dan internet di sekolah, baik untuk menulis laporan, membuat soal ujian, mengumpulkan tugas hingga sebagai bagian dari model strategi pembelajaran. Implementasi teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif.

Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif seperti tercantum di dalam isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 65 Tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.¹⁰

Tumbuh kembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, khususnya teknologi informasi komunikasi banyak membawa dampak yang positif bagi berkembangnya dunia informasi dan lebih khusus dunia pendidikan. Pendidikan formal, informal dan nonformal dapat menikmati¹¹ fasilitas teknologi informasi dari yang simple sampai kepada yang kompleks.

Masalah yang lain di Era Revolusi Industri 4.0 ini salah satunya adalah penguasaan media pembelajaran berbasis *e-learning* oleh para guru. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran sudah bisa dipastikan bisa meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar.

Salah satu bentuk penerapan yang paling menonjol adalah dengan menggunakan teknologi informasi berbasis *e-learning* portal edmodo. Implementasi media pembelajaran portal edmodo dapat memberikan stimulus kepada siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan hasil belajar yang maksimal.

Edmodo merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi internet yang ada, dapat disimpulkan bahwa edmodo adalah *platform* media sosial bagi guru dan siswa yang berfungsi untuk berbagi ide file agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa, sehingga edmodo memungkinkan diterapkan sebagai media pembelajaran.¹²

⁹ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan diterbitkan atas Kerjasama dengan Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Pustekkom, DIKNAS, Jakarta: Kencana, 2005, 496.*

¹⁰Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan. 8 Juli 2003. BSNP Indonesia Tahun 2013. Jakarta.

¹¹Dwi Kristiani, *E-Learning Dengan Aplikasi Edmodo Di Sekolah Menengah Kejuruan*, Jurnal UNISBANK (SENDI_U) ke-2, Juli 2016, 36.

¹² Ahmad Zanin Nu'man, *Efektivitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal STMIK Duta Bangsa Surakarta, Vol.7 No.1, September 2014.



Perkembangan teknologi informasi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan teknologi diharapkan mereka lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa dapat menyerap informasi secara tepat dan efisien.

Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks buku pelajaran semata akan tetapi dapat juga diakses melalui situs internet yang menyediakan bahan pelajaran bagi siswa tentunya melalui ketersediaan fasilitas komputer, jaringan internet dan kemahiran dalam mengoperasikannya.

Dengan mengembangkan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) diharapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) lebih praktis, variatif, kreatif, dan dapat menarik siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) baik secara kelompok maupun mandiri. Diharapkan bahan ajar yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu alternatif dalam menyajikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.¹³

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Proses penilaia terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

1. Kemampuan Guru PAI Dalam Mendesain Bahan Ajar

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, dinyatakan bahwa pendidik adalah orang yang mendidik. Sedangkan mendidik itu sendiri artinya memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.¹⁴ Sebagai kosakata yang bersifat umum, pendidik mencakup pula guru, dosen, dan guru besar. Guru adalah pendidik profesional, karena secara implisit ia telah merelakan dirinya menerima dan memikul sebagian tanggung jawab para orang tua. Dan tidak sembarang orang dapat menjabat guru.¹⁵

Hadari Nawawi mengatakan, secara etimologis atau dalam arti sempit guru adalah orang yang kerjanya mengajar atau memberikan pelajaran di sekolah/kelas. Secara lebih luas guru berarti orang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan pengajaran yang ikut bertanggung jawab dalam membantu anak-anak mencapai

¹³ Lestari Ika, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang : Akademia Permata, 2013.

¹⁴ PoerwaDarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2006), 291.

¹⁵ Zakiah Daradjat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), 39.



kedewasaan masing-masing.¹⁶

Pengertian pendidikan Agama Islam itu sendiri peneliti mengutip dari beberapa sumber. PAI dibakukan sebagai nama kegiatan mendidihkan agama Islam. PAI sebagai mata pelajaran seharusnya dinamakan “Agama Islam”, karena yang diajarkan adalah agama Islam bukan pendidikan agama Islam. Nama kegiatannya atau usaha-usaha dalam mendidihkan agama Islam disebut sebagai pendidikan agama Islam. Kata “pendidikan” ini ada pada dan mengikuti setiap mata pelajaran. Pendidikan agama Islam merupakan salah satu bagian dari pendidikan Islam.¹⁷

Selain itu pengajaran dalam pembelajaran adalah upaya guru meyakinkan siswa bahawa setiap siswa mempunyai kemampuan persyaratan untuk tugas-tugas belajarnya, menstimulir penggunaan kemampuan siswa sehingga siap menyelesaikan dan mengatur persyaratan belajar. Dengan demikian pengajaran adalah faktor eksternal pada siswa. Pada situasi belajar, tingkatan belajar yang tepat terdiri dari hhal-hal yang berhhubungan dengan persyaratan keterampilan intelektual dan melibatkan penggunaan persyaratan belajar.¹⁸

Sedangkan bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan yang memungkinkan siswa belajar dengan baik.¹⁹ Bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.²⁰ Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.²¹

Bahan ajar (*instructional materials*) secara garis besar sendiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi ajar terdiri dari:

- a) Pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur),
- b) Keterampilan,
- c) Dan sikap atau nilai.

Materi jenis fakta adalah materi berupa nama-nama objek, nama tempat, nama orang, lambang, peristiwa sejarah, nama bagian komponen suatu benda, dan lain sebagainya. Materi jenis konsep berupa pengertian, definisi, hakekat, inti isi. Materi jenis prinsip berupa dalil, rumus, postulat adagium, paradigm, teorema. Materi jenis prosedur berupa langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut,

¹⁶ Hadari Nawawi, *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas sebagai Lembaga Pendidikan*, (Jakarta: Haji Masagung, 1989), 123.

¹⁷ Muhaimin, *Pemikiran dan Aktualisasi Pengembangan Pendidikan Islam*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012), 163.

¹⁸ Hunainah, *Psikologi Neo Behavior Dalam Pembelajaran*, Qathruna, [S.I], v.5, n.2, p.1-16, dec.2018. ISSN 2406-954X.

¹⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 82.

²⁰ Mamo, 2011. *Pengembangan Bahan Ajar PAI Pada Sekolah*. Direktorat Pendidikan Agama Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 7.

²¹ Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 127.



misalnya langkah-langkah menelpon, cara-cara pembuatan telur asin atau cara-cara pembuatan bel listrik. Materi pembelajaran aspek afektif meliputi pemberian respon, penerimaan (apresiasi), internalisasi dan penilaian. Materi pembelajaran aspek motorik terdiri dari gerakan awal, semi rutin dan rutin.²²

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan yang memungkinkan siswa belajar dengan baik.²³ Bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.²⁴ Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Perubahan kebiasaan belajar peserta didik perlu disikapi dengan inovasi dalam pengembangan media dan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi informasi menjadi salah satu inovasi dalam pengembangan metode pembelajaran. Untuk mendekati pada kebiasaan peserta didik, maka dikembangkan bahan ajar yang bisa diakses terutama dengan menggunakan gawai (smartphone).

Mengingat pengembangan bahan ajar merupakan bagian integral dari kegiatan pengembangan kurikulum sekaligus pengembangan sistem pembelajaran, maka prinsip-prinsip kedua pengembangan juga berlaku untuk pengembangan bahan ajar. Dalam hal ini, prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar mengacu pada pengembangan KTSP seperti yang tertuang dalam permendiknas, No. 22 Tahun 2006, yaitu:

- a) Berpusat pada potensi, perkembangan, serta kebutuhan peserta didik dan lingkungannya
- b) Beragam dan terpadu
- c) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- d) Relevan dengan kebutuhan
- e) Menyeluruh dan berkesinambungan
- f) Belajar sepanjang hayat
- g) Seimbang antara kepentingan global, nasional dan lokal.²⁵

Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi informasi yang dibuat dapat diakses melalui gawai dengan akses internet. Pengembangan keseluruhan materi sejalan dengan diberlakukannya kurikulum 2013 secara menyeluruh mulai tahun 2017, sehingga materi-materi yang baru tidak hanya tersedia dalam bentuk fisik (buku) tetapi juga tersedia dalam wujud digital melalui pengembangan bahan ajar berbasis teknologi informasi.

²² Naf'an Tarihoran, *Pengembangan Kurikulum*, (Serang: Loquen Press, 2017), 141-142.

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 82.

²⁴ Mamo, 2011. *Pengembangan Bahan Ajar PAI Pada Sekolah*. Direktorat Pendidikan Agama Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 7.

²⁵ Mulyasa E, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Sebuah Panduan Praktis*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 151-153.



Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi informasi memiliki beragam variasi, mulai dari pengembangan blog, website maupun aplikasi yang tertanam dan bisa diunduh secara gratis. Ragam pengembangan yang ada menuntut pemilihan aplikasi yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Kata kunci yang digunakan adalah berbasis teknologi informasi, dapat dan mudah diakses dengan handphone dan sekaligus menyenangkan.²⁶

2. Edmodo

Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (online). Edmodo menggabungkan sebagian fitur dari learning management system (yaitu aplikasi yang di gunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten, aktivitas online seperti memastikan kehadiran pada kelas maya, memastikan pengumpulan tugas, dan melacak pencapaian siswa) dan sebagian fitur dari jejaring sosial, menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, kemudian dikenal dengan Jejaring Sosial Pembelajaran (Social Learning Network).²⁷

Edmodo merupakan situs yang memungkinkan guru membentuk kelas virtual, forum diskusi, agenda pembelajaran, tugas terstruktur, kuis, pemeriksaan tugas, dan pemberian reward. Edmodo merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan untuk mengontrol aktivitas siswa baik oleh guru maupun orangtua. Penggunaan Edmodo dapat melibatkan keluarga dan sekolah untuk saling membantu siswa dalam belajar.²⁸

Sedangkan menurut pendapat yang lain, Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai Facebook, tapi sesungguhnya ada nilai yang lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini. Edmodo sangat komprehensif sebagai sebuah *course management system* seperti layaknya Moodle, dengan interface yang menyerupai facebook yang merupakan media sosial populer saat ini, pengguna tidak akan merasa asing bahkan akan merasa mudah untuk menggunakannya.²⁹

Edmodo adalah situs microblogging yang dapat digunakan di dalam kelas maupun rumah. Edmodo juga dapat membantu guru yang tidak bisa mengajar di kelas dengan memberikan materi pembelajaran secara online. Guru dapat memberikan tugas yang bisa ditentukan waktu pengumpulannya serta mengupload materi pelajaran. Siswa juga bisa berbagi pemikiran atau ide lewat postingnya di Edmodo atau bisa disamakan dengan facebook, dalam kata lain update status.

²⁶ Grendi Hendrastomo dan Nur Endah Januarti, *Metode Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sosiologi Kabupaten Purworejo (Aplikasi Game Html 5 Dengan Construct 2)*, Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi. Vol. 2 No.1 Maret 2018 Hal. 92-104.

²⁷ Eko Subiyantoro dkk, *Simulasi Digital Jilid 1*, (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan & Tenaga Pendidikan, 2013), 71.

²⁸ Wirda, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronk Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Melakukan Instalasi Sound System Kelas XI Teknik Audio Video Di SMKN 1 Kinali*, Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika, Vol. 2, no. 2. Juli-Desember 2014, Hlm.113.

²⁹ Gedhe Suriadi, *Pengembangan E-learning Berbasis Edmodo ada Mata Pelajaran Ipa kelas VIII Di SMP Negeri 2 Singaraja*, Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan Volume:2 No. 1 Tahun 2014.



Lebih tepatnya lagi, Edmodo adalah “Facebook Guru dan Murid” karena fitur yang ditawarkan hampir sama dengan Facebook. Seperti dalam pembelajaran tatap muka, Edmodo juga mendukung model pembelajaran “team teaching”. Guru dapat dengan mudah mengajak guru lain untuk menjadi co-teacher. Kode parent sama dengan kode yang diberikan kepada para siswa. Orang tua mempunyai hak akses untuk memantau perkembangan anak-anaknya dan bisa juga berdiskusi dengan guru.

Fitur yang ditawarkan adalah: 1) bisa mengedit *Profile Picture* dan Nama, 2) tampilan yang sama seperti Facebook, 3) tugas yang dapat diposting guru sebagai PR (pekerjaan rumah)/ tugas, 4) pengaturan jadwal event-event penting, 5) satu siswa bisa menjadi murid banyak guru, 6) Edmodo bisa diakses melalui handphone.³⁰

3. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)

Gagne mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam perilaku dan keterampilan manusia yang dapat dipakai, dan bukan dianggap berasal dari proses pertumbuhan. Gagne memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku akibat pengalaman yang dialaminya. Perubahan perilaku tersebut meliputi:

- 1) Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempersentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual ini terdiri dari diskriminasi jamak, dan konsep konkrit, serta prinsip.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk menyalurkan dan mengarahkan aktifitas berfikir untuk memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam melakukan sesuatu secara terkoordinasi. Sehingga terwujud otomatisasi gerak jasmani.
- 5) Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Kelima kemampuan ini merupakan hasil interaksi antara kondisi internal siswa yang berupa potensi belajar dengan kondisi eksternal yang berupa rangsangan dari lingkungan melalui proses kognitif siswa.

Dalam Program Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah umum, dijelaskan bahwa pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan dan pembelajaran.

Dari definisi tersebut di atas dan uraian tentang hasil belajar PAI maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.³¹

³⁰ Dwi Kristiani, *E-Learning Dengan Aplikasi Edmodo Di Sekolah Menengah Kejuruan*, 40.

³¹ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 102-124.



4. Hasil Belajar Siswa

Istilah hasil belajar terdiri atas dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil merupakan suatu hasil yang telah dicapai pembelajar dalam kegiatan belajarnya. Sedangkan Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku, atau memaknai sesuatu yang diperoleh. Hasil belajar menunjukkan kualitas jangka waktu yang lebih panjang, misalnya satu semester.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.³²

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.³³

5. Tingkat Keberhasilan Belajar

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat mana prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal ini keberhasilan proses belajar dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan keberhasilan (prestasi) belajar tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Istimewa/maksimal: Apabila siswa mampu menguasai seluruh bahan pelajaran yang diajarkan.
- 2) Baik sekali/optimal: Apabila siswa menguasai sebagian besar (76% sampai 99%) bahan pelajaran yang diajarkan.
- 3) Baik/minimal: Apabila siswa menguasai 60% sampai 75% bahan pelajaran yang diajarkan.
- 4) Kurang: Apabila siswa hanya menguasai 60% bahan pelajaran yang diajarkan.³⁴

6. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik

³²Dwi Jaya, "Pemanfaatan Modul Belajar Sebagai Media dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Kelas XII IPS MAS Paradigma Palembang, QUANTUM, IV, 3 (September-Desember, 2009), 67.

³³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdikarya, 2005), 22.

³⁴Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 105-107.



dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya setelah mendapat informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut baik untuk individu maupun kelompok belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
 - b) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.
- 2) Faktor Eksternal
 - a) Faktor Instrumental. Instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan, Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.
 - b) Faktor Internal. Faktor Internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain: 1) Bakat, 2) Minat, 3) Motivasi.³⁵

METODE

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon. Tepatnya di SMA Negeri 1 Kota Cilegon yang berlokasi di Jl. KH. Tb. Ismail Kav Blok F NO. 103 Cilegon. Dan di MA Negeri 2 Kota Cilegon yang berlokasi di Jl. Keserangan Link. Bujanggadung Kel. Rawaarum Kec. Grogol Kota Cilegon 42436.

2. Metode dan Rancangan Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok dan setelah itu dapat dilihat pengaruhnya.

Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Pemberian perlakuan inilah

³⁵M. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (PT. Remaja Rosda: Bandung, 2006),134.

yang menjadi suatu kekhasan penelitian eksperimen dibandingkan dengan penelitian yang lain.³⁶ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain eksperimen ulang (*Pretest- Posttest Control Group Design*), yaitu bentuk eksperimen yang dilakukan dengan melakukan randomisasi terhadap dua kelompok (kelompok control dan kelompok eksperimen). Desain eksperimen ini dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran atau observasi awal sebelum dan setelah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok control.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.³⁷ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SMA Negeri dan MA Negeri di Kota Cilegon yang berjumlah 5.599 siswa.

Tabel 3.6

Data Populasi Keseluruhan Siswa SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon

No	Nama Sekolah	Kelas			Jumlah
		X	XI	XII	
1	SMA Negeri 1	446	439	354	1.084
2	SMA Negeri 2	428	418	389	1.251
3	SMA Negeri 3	246	254	278	807
4	SMA Negeri 4	251	238	208	546
5	SMA Negeri 5	249	225	219	648
6	MA Negeri 1	216	221	218	655
7	MA Negeri 2	212	212	189	608
	TOTAL	2048	2007	1855	5599

Sumber: Dinas Pendidikan Kota Cilegon

Sedangkan teknik pengambilan sampelnya menggunakan *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Karakteristik *Purposive Sampling*, yaitu: 1) *Emergent sampling design* (sementara) 2) *Serial selection of sample units* (menggelinding seperti bola salju/snow ball) 3) *Continuous adjustment or 'focusing' of the sample* (disesuaikan dengan kebutuhan) 4) *Selection to the point of redundancy* (dipilih sampai jenuh).³⁸ Adapun rumus Slovin dijelaskan sebagai berikut:

³⁶ Latipun, *Psikologi Eksperimen*, (Malang: UMM Press, 2004), 8.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 117.

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2006), 131.

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Penjelasan rumus:

n: Jumlah Sampel

N: Jumlah Populasi

e: Batas Toleransi Kesalahan / error (1%, 5%, 10%)

Jadi pada penelitian ini sampel hanya diambil dari kelas XII dengan alasan kelas XII sudah lebih lama menggunakan edmodo.

Apabila jumlah responden lebih dari 100, maka pengambilan sampel 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.

Berpijak pada pendapat tersebut, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin dengan toleransi 10%. Karena populasi lebih dari 100 yaitu 2007 siswa. Maka hasil perhitungan sampel 98,25 dibulatkan menjadi 98, artinya jumlah sampel minimum yang diambil dari data populasi dengan menggunakan tingkat kesalahan sebesar 10% adalah sebanyak 98 sampel.

A. Teknik Pengumpulan Data

Data mengenai pengaruh penggunaan edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar diperoleh dari hasil penyebaran angket, sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dari Pretest dan Posttest yang diberikan kepada siswa SMA Negeri 1 Kota Cilegon dan MA Negeri 2 Kota Cilegon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Variabel Penggunaan Edmodo (X1)

Tabel 1

Hasil Kuesioner Pengaruh Penggunaan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kriteria Nilai	Edmodo
Jumlah Nilai	5650
Nilai Terendah	49
Nilai Tertinggi	69
Nilai Rata-Rata	57,65
Nilai Sering Muncul	56
Nilai Tengah	57,93

Maka diperoleh hasil penggunaan edmodo terhadap hasil belajar dengan skor total 5650 yang di deskripsikan skor minimum 49, skor maksimum 69, rata-rata = 57,65 modus = 56, dan median = 57.93.

Tabel 2**Frekuensi Pengaruh Penggunaan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Edmodo.X1**

		Frekuensi	Persentase (%)	Persentase Valid	Keseluruhan Persentase
Valid	49	1	1.0	1.0	1.0
	50	3	3.1	3.1	4.1
	51	6	6.1	6.1	10.2
	52	4	4.1	4.1	14.3
	53	5	5.1	5.1	19.4
	54	6	6.1	6.1	25.5
	55	5	5.1	5.1	30.6
	56	10	10.2	10.2	40.8
	57	5	5.1	5.1	45.9
	58	9	9.2	9.2	55.1
	59	10	10.2	10.2	65.3
	60	8	8.2	8.2	73.5
	61	7	7.1	7.1	80.6
	62	8	8.2	8.2	88.8
	63	4	4.1	4.1	92.9
	64	3	3.1	3.1	95.9
	66	2	2.0	2.0	98.0
	68	1	1.0	1.0	99.0
	69	1	1.0	1.0	100.0
Total		98	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel Frekuensi Deskripsi nilai penggunaan edmodo terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMAN dan MAN Kota Cilegon dengan kategori baik sebanyak 34 siswa, cukup 63 Siswa dan nilai kurang sebanyak 1 siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan nilai rata – rata (Mean) sebesar 57,65. Setelah di konsultasikan terhadap tabel Interpretasi dan tabel Frekuensi Deskripsi nilai penggunaan edmodo terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN dan SMAN Kota Cilegon masuk kategori baik.

2. Variabel Kemampuan Guru Dalam Mendesain Bahan Ajar (X2)**Tabel 3**

Kriteria Nilai	Desain Bahan Ajar
Jumlah Nilai	5697
Nilai Terendah	49
Nilai Tertinggi	69
Nilai Rata-Rata	58,13
Nilai Sering Muncul	56
Nilai Tengah	57,92

Hasil Kuesioner Kemampuan Guru dalam Mendesain Bahan Ajar

Bahan ajar terhadap hasil belajar dengan skor total 5697 yang di deskripsikan skor minimum 49, skor maksimum 69, rata-rata = 58,13 modus = 56, dan median = 57.92.

Tabel 4
Frekuensi Pengaruh Guru Dalam Mendesain Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dasar Bahan Ajar.X2

		Frekuensi	Persentase (%)	Persentase Valid	Keseluruhan Persentase
Valid	49	1	1.0	1.0	1.0
	50	3	3.1	3.1	4.1
	51	4	4.1	4.1	8.2
	52	5	5.1	5.1	13.3
	53	5	5.1	5.1	18.4
	54	5	5.1	5.1	23.5
	55	8	8.2	8.2	31.6
	56	9	9.2	9.2	40.8
	57	6	6.1	6.1	46.9
	58	7	7.1	7.1	54.1
	59	9	9.2	9.2	63.3
	60	5	5.1	5.1	68.4
	61	4	4.1	4.1	72.4
	62	8	8.2	8.2	80.6
	63	5	5.1	5.1	85.7
	64	4	4.1	4.1	89.8
	65	3	3.1	3.1	92.9
	66	3	3.1	3.1	95.9
	67	1	1.0	1.0	96.9
	68	2	2.0	2.0	99.0
69	1	1.0	1.0	100.0	
	Total	98	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel Frekuensi Deskripsi nilai pengaruh guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN dan SMAN Kota Cilegon dengan kategori baik sebanyak 36 siswa, cukup 61 Siswa dan nilai kurang sebanyak 1 siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan nilai rata – rata (Mean) sebesar 58,13. Setelah di konsultasikan terhadap tabel Interpretasi dan tabel Frekuensi Deskripsi nilai kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN dan SMAN Kota Cilegon masuk kategori baik.

Dari hasil kuisioner mengenai kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar dalam keadaan baik dan hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kota Cilegon dan MA Negeri 2 Kota Cilegon.

3. Hasil Belajar Siswa (Y)

Tabel 5

Hasil Nilai Belajar Siswa

Kriteria Nilai	Prestest	Posttest
Jumlah Nilai	7755	8815
Nilai Terendah	50	70
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Rata-Rata	77,39	89,95
Nilai Sering Muncul	100	100
Nilai Tengah	85	94,46

Maka diperoleh hasil pretest dengan skor total 7755 yang di deskripsikan skor minimum 50, skor maksimum 100, rata-rata = 77,39 modus = 100, dan median = 85. Sedangkan hasil posttest mengalami peningkatan yang signifikan dengan skor total 8815 yang di deskripsikan skor minimum 70, skor maksimum 100, rata-rata = 89,95 modus = 100, dan median = 94,46.

Tabel 6

Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa Hasil Belajar Siswa Y1

		Frekuensi	Persentase (%)	Persentase Valid	Keseluruhan Persentase
Valid	70	13	13.3	13.3	13.3
	75	10	10.2	10.2	23.5
	80	4	4.1	4.1	27.6
	85	6	6.1	6.1	33.7
	90	7	7.1	7.1	40.8
	95	21	21.4	21.4	62.2
	100	37	37.8	37.8	100.0
Total	98	100.0	100.0		

Berdasarkan tabel Frekuensi Deskripsi nilai hasil belajar siswa kelas XI SMAN dan MAN Kota Cilegon dengan kategori baik sebanyak 33 siswa dan sangat baik 65 Siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan nilai rata – rata (Mean) sebesar 89,95. Setelah di konsultasikan terhadap tabel Interpretasi dan tabel Frekuensi Deskripsi nilai penggunaan Edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN dan MAN Kota Cilegon masuk kategori baik.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah diberikan kepada siswa kelas XI SMAN 1 Kota Cilegon dan MA Negeri 2 Kota Cilegon dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa ranah kognitif menunjukkan kategori baik. Terlihat dari adanya kenaikan skor yang signifikan, dengan skor pretest 7755 dan skor posttest 8815.



Berdasarkan hasil uji t di peroleh keterangan bahwa variabel penggunaan edmodo dan varibael kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka hal ini berarti menunjukkan semakin tinggi penggunaan edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar, maka akan berdampak pada semakin tinggi hasil belajar siswa. Dengan hasil analisis data penghitungan sebelumnya dapat di deskripsikan sebagai berikut:

1. H1: Penggunaan edmodo berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan hipotesis pertama bahwa penggunaan edmodo berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai signifikansi (P Value) sebesar 0,004 yang lebih kecil dari 0,05 serta nilai koefisien regresi sebesar 0,068. Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan edmodo yang diberikan guru kepada siswa, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar siswa.
2. H2: Kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan hipotesis kedua bahwa kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa terbukti. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai signifikansi (P Value) sebesar 0,011 lebih kecil dari 0,05 serta nilai koefisien regresi sebesar 0,022. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.
3. H3: Penggunaan edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan hipotesisketiga bahwa penggunaan edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa terbukti. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 serta nilai koefisien regresi sebesar 0,090. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil jawaban yang diberikan kepada responden berupa kuesioner penelitian menunjukkan penggunaan edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar cukup baik. Siswa atau dalam hal ini merasakan kebermanfaat yang besar bagi sistem pembelajaran di sekolah.

Sebagaimana terdapat juga kendala-kendala yang menyebabkan guru tidak sepenuhnya menggunakan edmodo antara lain kurangnya fasilitas atau ketersediaan alat, infrastruktur khususnya infrastruktur teknologi dan aplikasi yang ada saat ini.

Kemudian menurut bapak Jupri, S.Pd.I selaku guru MA Negeri 2 Kota Cilegon yang mengampu mata pelajaran fiqih yang termasuk kedalam ruang lingkup pendidikan agama Islam, permasalahan lain yang banyak dialami oleh siswa pada saat pembelajaran online adalah akses internet, jaringan internet atau ketersediaan sinyal yang tidak stabil bahkan tidak ada sama sekali diberbagai daerah, terlebih bagi siswa yang berada didaerah pedalaman yang masih sulit mendapatkan jaringan



provider. Sehingga mereka tidak dapat mengikuti pembelajaran online dengan baik karena terganggu oleh sinyal.

Sementara itu, menurut guru mata pelajaran PAI SMA Negeri 1 Kota Cilegon bapak Afifi Saefudin, S.Ag, kendala lainnya yang dihadapi siswa adalah keterbatasan kuota internet, terlebih dimasa pandemi seperti saat ini pendapatan orang tua pun ikut mengalami penurunan sehingga hal ini membuat siswa kesulitan membeli kuota internet., yang akhirnya berimbas pada ketidakikutsertaan mereka dalam pembelajaran online.

KESIMPULAN

1. Terdapat pengaruh penggunaan edmodo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI SMAN dan MAN Kota Cilegon. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi (P Value) sebesar 0,004 yang lebih kecil dari 0,05 serta nilai koefisien regresi sebesar 0,068. Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan edmodo yang diberikan guru kepada siswa, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar siswa.
2. Terdapat pengaruh positif atas kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN dan MAN Kota Cilegon dengan signifikan (P Value) sebesar 0,011 lebih kecil dari 0,05 serta nilai koefisien regresi sebesar 0,022. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.
3. Dan terdapat pengaruh antara keduanya penggunaan edmodo dan kemampuan guru PAI dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN dan MAN Kota Cilegon. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 serta nilai koefisien regresi sebesar 0,090. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zanin Nu'man, *Efektivitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal STMik Duta Bangsa Surakarta, Vol.7 No.1, September 2014.
- Aqib, Zainal, *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Jakarta: Hana Widya, 2013.
- Daradjat, Zakiah dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 1992`
- Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Dwi Kristiani, *E-Learning Dengan Aplikasi Edmodo Di Sekolah Menengah Kejuruan*, Jurnal UNISBANK (SENDI_U) ke-2, Juli 2016.
- Filda Rahmantika Hadi dan Vivi Rulviana, *Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo ada Mata Kuliah Geometri*, Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol. 2 No. 1 Januari 2018.
- Gedhe Suriadi, *Pengembangan E-learning Berbasis Edmodo ada Mata Pelajaran Ipa kelas VIII Di SMP Negeri 2 Singaraja*, Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan Volume:2 No. 1 Tahun 2014.
- Hendrastomo, Grendi dan Nur Endah Januarti. *Metode Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sosiologi Kabupaten Purworejo (Aplikasi Game Html 5 Dengan Construct 2)*, Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi. Vol. 2 No.1 Maret 2018.
- Hunainah, *Psikologi Neo Behavior Dalam Pembelajaran*, Qathruna, [S.I], v.5, n.2,p.1-16,dec.2018.
- Jaya, Dwi. *Pemanfaatan Modul Belajar Sebagai Media dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Kelas XII IPS MAS Paradigma Palembang*, QUANTUM, IV, 3, September-Desember, 2009.
- Latipun, *Psikologi Eksperimen*, Malang: UMM Press, 2004.
- Lestari Ika, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia Permata, 2013
- M. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, PT. Remaja Rosda: Bandung, 2006.
- Mamo. *Pengembangan Bahan Ajar PAI Pada Sekolah*. Direktorat Pendidikan Agama Islam Kementrian Agama Replublik Indonesia, 2011.
- Miarso, Yusufhadi *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan diterbitkan atas Kerjasama dengan Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Pustekom*, DIKNAS, Jakarta: Kencana, 2005..
- Mu'in, Fathul. *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoretik dan Praktik*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- Mudlofir, Ali. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.



- Muhaimin, *Pemikiran dan Aktualisasi Pengembangan Pendidikan Islam*, Jakarta: Rajawali Press, 2012.
- Muhajir, *Sekolah Berbudaya Lingkungan Perspektif Pendidikan Islam: Implementasinya Di SMAN 4 Pandeglang*, Banten, *AKADEMIKA*, Vol. 21, No. 01 Januari-Juni 2016
- Mulyasa E, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Sebuah Panduan Praktis*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nawawi, Hadari. *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas sebagai Lembaga Pendidikan*, Jakarta: Haji Masagung, 1989.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan. 8 Juli 2003. BSNP Indonesia Tahun 2013. Jakarta.
- PoerwaDarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2006.
- Rahmantika Hadi, Filda dan Vivi Rulviana. *Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo ada Mata Kuliah Geometri*, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol. 2 No. 1 Januari 2018.
- Rousmaniere, Tony. *Edina Renfro-Michel, Using Technology to Enhance Clinical Supervision*, Alexandria: American Counseling Association, 2016.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2014.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Sastroprawiro, W. N, *The Missing Abundance Mentality in Our Curriculum dalam Seri Pemikiran Mahasiswa: Ekonomi Indonesia di Mata Anak Muda UI*. FE UI : Badouse Media, 2011.
- Subiyantoro, Eko, dkk. *Simulasi Digital Jilid 1*, Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan & Tenaga Pendidikan, 2013.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdikarya, 2005.
- Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Tarihoran, Naf'an. *Pengembangan Kurikulum*, Serang: Loquen Press, 2017.
- W. N, Sastroprawiro, *The Missing Abundance Mentality in Our Curriculum dalam Seri Pemikiran Mahasiswa: Ekonomi Indonesia di Mata Anak Muda UI*. FE UI: Badouse Media, 2011.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Wirda, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronk Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Melakukan Instalasi Sound System Kelas XI Teknik Audio Video Di SMKN 1 Kinali*, *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, Vol. 2, no. 2. Juli-Desember 2014.