

## The Development of M-Learning Based On Edmodo To Improve The Learning Result And Writing Skill

Umi Kultsum

SD Negeri 2 Limbangan  
umikultsum0306@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

---

### Abstract

*This research aims were to develop m-learning edmodo, to improve the learning result and writing skill of Social Study content in grade 5. The research procedures were analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subject was 15 students in grade 5 State Elementary School Limbangan 02. The data collection used observation, questionnaire, interview, documentation, test. The research results showed that m-learning edmodo media was feasible to be used. The content feasibility assessment score 84 and the media presentation feasibility score 87. M-learning edmodo affected the learning result with the average differences using t-test 17.329 and n-gain 0.70 in medium criteria. M-learning edmodo affected the writing skill with the average difference using t-test 13.175 and the average improvement 45.25%. In the hypothesis testing, the effect of m-learning edmodo, on the learning result and writing skill of Social Study content through chi-square test obtained  $X^2$  97.053 and significant probability 0.414.*

*The research conclusion is m- edmodo media affect the learning result and writing skill in Social Study content of grade 5*

**Keywords:** Edmodo, Social Study Learning Result, Writing Skill

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *m-learning edmodo* untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan menulis IPS Kelas V. Prosedur penelitian meliputi *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Subyek penelitian siswa kelas V SDN 2 Limbangan sebanyak 15 siswa. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dokumen, tes. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *m-learning edmodo* layak digunakan dengan skor kelayakan isi materi 84, kelayakan penyajian media 87. Media *m-learning* berbasis *edmodo* berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata uji 17,329 dan *n-gain* 0,70 dengan kriteria sedang. Media pembelajaran *m-learning edmodo* berpengaruh terhadap keterampilan menulis dengan perbedaan rata-rata uji t sebesar 13,175 dan peningkatan rata-rata sebesar 45,25%. Dan pada uji hipotesis pengaruh media pembelajaran *m-learning edmodo* terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS melalui uji *chi square* diperoleh  $X^2$  sebesar 97,053 dan probabilitas signifikan sebesar 0,414.

Simpulan penelitian ini *m-learning edmodo* berpengaruh terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS Kelas V.

**Kata kunci:** Edmodo; Hasil Belajar IPS; Keterampilan Menulis

---



## **PENDAHULUAN**

Tujuan dari pengembangan kurikulum 2013 menurut Kemendikbud dalam Permendikbud No. 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Hal ini terwujud melalui pengelompokan mata pelajaran yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang menyatakan bahwa mata pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dalam kurikulum 2013 dikelompokkan atas mata pelajaran umum Kelompok A dan mata pelajaran umum Kelompok B.

IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. (Sapriya, 2017:7). Secara khusus tujuan mata pelajaran IPS dalam KTSP SD/MI 2006 ditetapkan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. (Mulyasa, 2006: 126).

Menurut Departemen Pendidikan nasional (2006) dalam Sulistyorini menjelaskan dalam Kurikulum 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disebutkan bahwa menulis merupakan keterampilan yang harus dibelajarkan dan dikuasai oleh siswa. Dengan menulis, siswa dapat menuangkan ide, pikiran, dan perasaan ke dalam bahasa tulis. Penuangan ide, pikiran, dan perasaan ini dimaksudkan agar siswa mampu dan terbiasa mengekspresikan apa yang ada di dalam pikirannya, sekaligus mengurangi beban pikiran yang menjadi gangguan psikologis bagi perkembangan.

Peran dan tujuan muatan IPS pada Kurikulum 2013 sudah dirumuskan sesuai dengan perkembangan pendidikan secara umum di Indonesia. Namun pada kenyataannya masih terdapat permasalahan di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Limbangan didapatkan beberapa permasalahan diantaranya adalah siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS, rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran IPS, sumber belajar yang digunakan masih terbatas, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih rendah.

Hasil penelitian awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Limbangan didapatkan beberapa permasalahan hasil belajar siswa, dalam penelitian tersebut ditemukan nilai rata-rata kelas paling rendah pada kelas V yaitu dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil belajar ini memiliki rata-rata rendah yaitu 49,4 juga ditunjukkan dengan data dari 15 siswa ada 9 siswa (58%) yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60, sedangkan sisanya 6 siswa (42%) nilainya diatas KKM. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas V, permasalahan yang terjadi dalam mata pelajaran IPS kelas V adalah kurangnya keterampilan siswa untuk menulis. Dalam mata pelajaran IPS termuat materi yang berkaitan dengan menyajikan hasil identifikasi dan analisis dalam bentuk tulisan, salah satunya adalah membuat esai. Karena rendahnya keterampilan siswa untuk menulis inilah menyebabkan banyak siswa kurang bisa untuk menuangkan hasil identifikasi dan analisisnya mengenai suatu masalah.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan melalui optimalisasi pemanfaatan media. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik (Sukiman, 2012: 41).

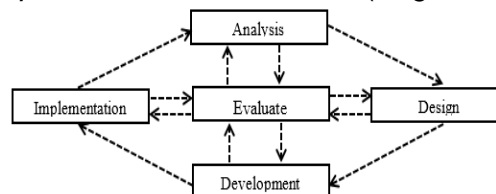
Melihat permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *m-learning* berbasis *Edmodo* untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS kelas V. *Edmodo* digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya mengandung materi pembelajaran, video pembelajaran, gambar, kuis, tugas dan soal evaluasi. Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, hasil belajar IPS yang rendah, serta kurangnya keterampilan menulis. Hal tersebut dilakukan karena media adalah salah satu komponen dalam pembelajaran, yang mempunyai peran penting dalam menyampaikan materi ajar dan membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *edmodo* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan dua penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan *m-learning* berbasis *edmodo*.

Berdasarkan ulasan tersebut, peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan *Research and Development* dengan judul “Pengembangan *M-Learning* Berbasis *Edmodo* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Menulis Muatan IPS Kelas V di SD Negeri 2 Limbangan Kabupaten Kendal ”

Secara umum, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan, kelayakan dan pengaruh media *m-learning* berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS siswa kelas V SD? Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, mengkaji kelayakan dan menguji pengaruh media *m-learning* berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS siswa kelas V SDN 2 Limbangan .

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2015:407) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an dalam merancang sistem pembelajaran. Tahapan model ADDIE yaitu meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*. (Tegeh, 2014)



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Prosedur penelitian ini yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Limbangan Kendal sebanyak 15 siswa. Uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* dilakukan kepada 3 siswa dan sisanya 15 siswa masuk ke dalam uji kelompok besar. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah media *m-learning* berbasis *edmodo*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil

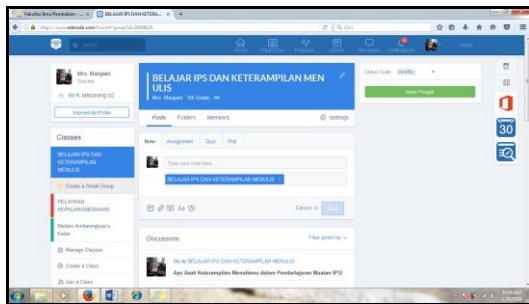
belajar dan keterampilan menulis muatan IPS. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, data dokumen, angket, wawancara, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal, uji hipotesis, uji *n-gain*, dan peningkatan rata-rata keterampilan.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

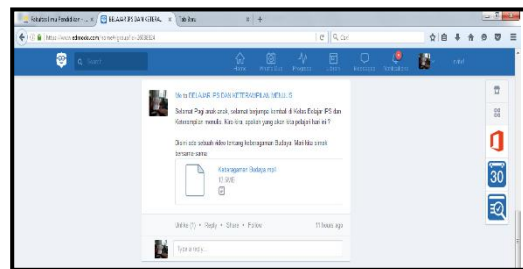
Hasil penelitian dan pengembangan *m-learning* berbasis *edmodo* mengkaji beberapa hal meliputi: (1) pengembangan *m-learning* berbasis *edmodo* ; (2) hasil analisis kelayakan *m-learning* berbasis *edmodo* (3) hasil analisis pengaruh media *m-learning* berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS.

### Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *M-Learning* Berbasis *Edmodo*

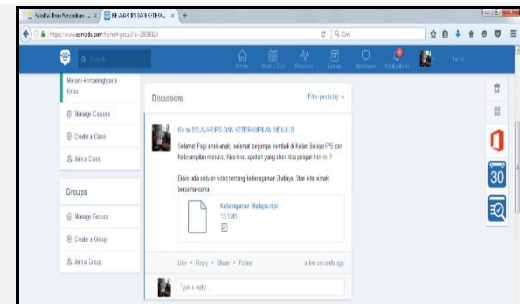
Berikut ini adalah hasil pengembangan *m-learning* berbasis *edmodo* dalam website admin



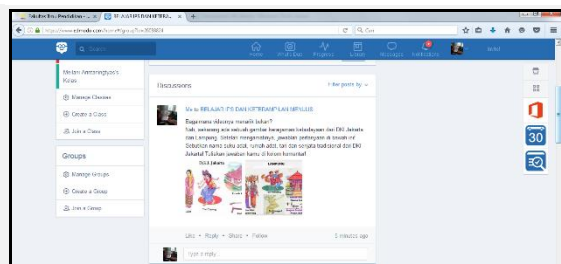
Gambar 2. Tampilan kelas



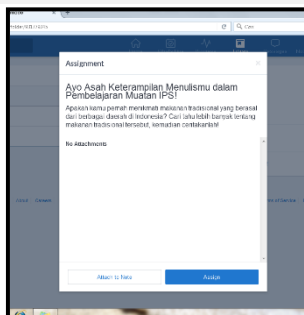
Gambar 3. Materi pembelajaran yang ditampilkan dalam kelas *edmodo*



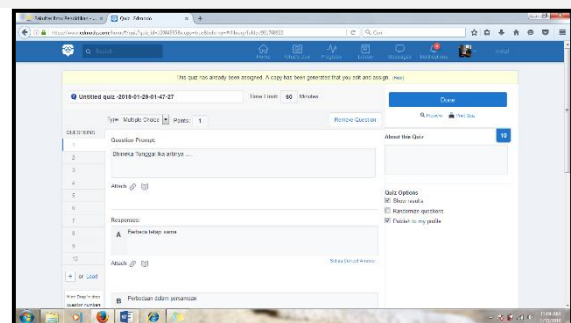
Gambar 4. Video pembelajaran



Gambar 5. Gambar yang menjadi media pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Tugas keterampilan menulis



Gambar 7. Tampilan Kuis

### Hasil Analisis Kelayakan Isi Materi dan Kelayakan Penyajian Media Pembelajaran *M-Learning* Berbasis *Edmodo* oleh Ahli

Media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* telah melalui proses penilaian kelayakan dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* oleh validator materi dan media disajikan pada tabel 1

**Tabel 1.** Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Materi dan Kelayakan Media Pembelajaran *M-Learning* Berbasis *Edmodo*

Penilai	Komponen	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
Validator	Isi Materi	63	84%	Sangat Layak
	Penyajian Media	87	87%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa penilaian oleh ahli materi terhadap kelayakan isi materi media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* termasuk dalam kriteria sangat layak dengan skor 63 dan presentase sebesar 84%. Aspek dalam media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* yang dinilai diantaranya yaitu (1) aspek isi; (2) aspek bahasa; dan (3) aspek alat evaluasi. Sedangkan ahli media memberikan penilaian dengan skor 87 dan presentase sebesar 87% yang memiliki kriteria sangat layak. Aspek dalam penilaian media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* yaitu (1) tampilan media; (2) kepraktisan; (3) kemenarikan media; dan (4) interaktivitas.

### Pengaruh media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis

Pengaruh media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* diperoleh dari hasil belajar kognitif melalui tes formatif berupa *pretest* dan *posttest* serta hasil keterampilan menulis melalui penilaian produk yang dinilai melalui rubrik penilaian dengan *rating scale* sebelum dan sesudah menggunakan media. Peneliti melakukan uji keefektifan media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* melalui uji kelompok besar. Uji ini dilakukan oleh 15 siswa kelas V SDN 2 Limbangan. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa pada uji kelompok besar sama seperti uji coba kelompok kecil. Berikut ini adalah perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media *m-learning* berbasis *edmodo* pada uji kelompok besar

**Tabel 2.** Hasil Belajar IPS

No	Keterangan	Uji Coba	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah siswa	15	15
2.	Rata-rata nilai	53,4	84,3
3.	Nilai terendah	30	65
4.	Nilai tertinggi	85	100
5.	Jumlah siswa tuntas	3	15
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	12	0
	Selisih Rata-rata		30,9
	Peningkatan Rata-rata		36,65%
	Presentase Ketuntasan	39,3%	100%
	Peningkatan Ketuntasan %		60,7%

Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,200 dan *posttest* adalah 0,088 maka kedua data tersebut normal. Media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 17,329 dan *n-gain* sebesar 0,70 dengan kriteria sedang. Respon siswa pada uji kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 86% dan respon guru sebesar 94%.

## SHEs: Conference Series x (x) (20xx) 00 – 00

Hasil tanggapan siswa dan guru tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* yang peneliti kembangkan mendapat respon yang sangat baik.

Berikut ini adalah perbedaan hasil keterampilan menulis sebelum dan sesudah menggunakan media *m-learning* berbasis *edmodo* pada uji kelompok besar.

**Tabel 3.** Hasil Keterampilan Menulis Muatan IPS (sebelum dan sesudah menggunakan media)

No	Keterangan	Uji Coba	
		Sebelum	Sesudah
1.	Jumlah siswa	15	15
2.	Rata-rata nilai	41,61	81,07
3.	Nilai terendah	25	70
4.	Nilai tertinggi	65	100
5.	Jumlah siswa sangat terampil	0	10
6.	Jumlah siswa terampil	3	5
7.	Jumlah siswa cukup terampil	7	0
8.	Jumlah siswa kurang terampil	5	0
9.	Jumlah siswa tidak terampil	0	0
Selisih Rata-rata		39,46	
Peningkatan Rata-rata		48,9%	

Hasil uji normalitas keterampilan menulis sebelum menggunakan media diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,083 dan sesudah menggunakan media sebesar 0,216 maka kedua data tersebut normal. Media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* berpengaruh terhadap keterampilan menulis dengan perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 13,175 dan peningkatan rata-rata sebesar 45,25%.

Selanjutnya pada uji hipotesis pengaruh media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS melalui uji *chi square* diperoleh  $\chi^2$  sebesar 97,053 dan probabilitas signifikan sebesar 0,414. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa *m-learning* berbasis *edmodo* berpengaruh terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS Kelas V.

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah ada, maka dapat disimpulkan *m-learning* berbasis *edmodo* berpengaruh terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS Kelas V SDN 2 Limbangan. Adapun hasil penelitian ini juga didukung oleh (1) Penelitian Rini Kurniasi dkk (2016) menyatakan bahwa keefektifan bahan ajar dengan *edmodo* diterima dengan baik oleh siswa dengan prosentase 93,25%; (2) Penelitian Shams-Abadi dkk (2015:88-97) yang menyatakan bahwa penggunaan *edmodo* dalam kegiatan menulis menjadikan pembelajar EFL lebih efektif dalam pembelajaran; (3) Penelitian Salubsri Charoenwett (2016) menyatakan bahwa analisis statistika mengindikasikan adanya pengaruh positif dalam penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menggunakan *m-learning* berbasis *edmodo*; (4) Penelitian Sunismi (2015), menyatakan bahwa aplikasi *Mobile Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran matakuliah Kalkulus II. (5) Penelitian Santhy Rahmawati skk (2017), menunjukkan aktivitas belajar siswa sebelum adanya tindakan menggunakan media *edmodo* sebesar 44% sedangkan skor aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 60,7% dan skor pada siklus II sebesar 92,5% yang masuk dalam kategori sangat aktif. Selain aktivitas, hasil belajar siswa juga meningkat.

## SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan *m-learning* berbasis *edmodo* untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS kelas V SD Negeri 2 Limbangan, menunjukkan bahwa media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* layak digunakan dengan skor penilaian komponen kelayakan isi materi 84 dan kelayakan penyajian media 87. Media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* berpengaruh terhadap hasil belajar

dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 17,329 dan *n-gain* sebesar 0,70 dengan kriteria sedang. Media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* berpengaruh terhadap keterampilan menulis dengan perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 13,175 dan peningkatan rata-rata sebesar 45,25%. Dan pada uji hipotesis pengaruh media pembelajaran *m-learning* berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS melalui uji *chi square* diperoleh  $\chi^2$  sebesar 97,053 dan probabilitas signifikan sebesar 0,414. Simpulan penelitian ini adalah *m-learning* berbasis *edmodo* berpengaruh terhadap hasil belajar dan keterampilan menulis muatan IPS Kelas V.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid. 2016. Developing of Navigation System of Hypermedia Learning Model For Primary Education Level. *International Journal of Management and Applied Science*. ISSN: 2394-7926 Vol (2). Issue-3.
- Alshawi, Shatha Turki & Faisal Abdullah Alhomoud. The Impact of Using Edmodo on Saudi University EFL Students' Motivation and Teacher-Student Communication. *International Journal of Education*. Vol. 8 (4):105-121.
- Charoenwett., Salubsri. 2016. The Effect of Edmodo Learning Network on Students' Perception, Self-Regulated Learning Behaviors and Learning Performance. *Proceedings of The 10th International Multi-Conference on Society, Cybernetics and Informatics*
- Dewi, Ni Putu Rata dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III SD Negeri 10 Kesiman Denpasar Timur Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Kustandi, Cecep. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kurniasi, Rini dkk. 2016. Pengembangan Bahan Ajar dengan Edmodo untuk Meningkatkan Level Berpikir Probabilistik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Surakarta. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. Vol. 4 (10).
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Na'imah, Nur Jannatu dkk. 2015. Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan *Mobile learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 9 (2).
- Rahmawati, Santhy. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol 11(1).
- Shams-Abadi, Bitah Bahrami. 2015. The Effect of Edmodo on EFL Learners' Writing Performance. *International Journal of Educational Investigations* Vol. 2 (2):88-97.
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia
- Sulistiyorini, Dwi. 2015. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD N Sawojajar V Kota Malang. *Jurnal Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*
- Sunismi. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Model Guided Discovery Dengan Aplikasi Mathematics Mobile Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mahasiswa Matakuliah Kalkulus II. *Cakrawala*