

KEEFEKTIFAN PENERAPAN *E-LEARNING* EDMODO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA

Agnika Oktaviani, Siswandari, dan Binti Muchsini*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta. 57126, Indonesia

oktavianiagnika@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the effectiveness of Edmodo's e-learning application to improve the accounting learning outcomes of class XI Accounting students at SMK. This research used the experimental research method. It was conducted at SMK. The population of this research was students of class XI Accounting at SMK. The samples of research were taken by using cluster random sampling. They consisted of 69 students, 36 students of XI AK 1 as the experimental class and 35 students of XI AK 4 as the control class. The data were collected through documentation, learning outcomes tests, and observation. The data analysis technique uses the t-test at the significance level of 5%. The results of the study concluded that the application of e-learning Edmodo was effective to improve the accounting learning outcomes of class XI Accounting students at SMK. Based on the average value of cognitive posttest, the experimental class of 88.89 and the control class of 84.69. the difference from both classes is 4.2. So is the second posttest of psychomotor domain, the experimental class had an average of 87.5 and the control class 82.86. the difference in value from the classes is 4.64. for the affective domain the experimental class obtained an average of 84.38 included in the good category, while the control class of 78.12 was included in the sufficient category. While t-test showed the value of Sig. (2 tailed) < 0.05 in both the cognitive and psychomotor domains.

Keywords: Effectiveness, E-Learning, Edmodo, learning outcomes.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penerapan *e-learning* Edmodo untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMK. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi SMK. Sampel penelitian berjumlah 69 siswa yang terdiri dari 36 siswa kelas XI AK 1 sebagai kelas eksperimen dan XI AK 4 berjumlah 35 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, tes hasil belajar, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan *e-learning* Edmodo efektif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK. Sesuai dengan nilai rata-rata *posttest* kognitif yaitu kelas eksperimen sebesar 88,89 dan kelas kontrol sebesar 84,69. Selisih nilai dari kedua kelas yaitu 4,2. Begitu juga dengan *posttest* kedua kelas pada ranah psikomotor, kelas eksperimen memiliki rata-rata 87,5 dan pada kelas kontrol 82,86. Selisih nilai dari kedua kelas sebesar 4,64. Uji-t menunjukkan nilai *Sig. (2 tailed)* < 0,05 baik pada ranah kognitif maupun psikomotor.

Kata Kunci: Keefektifan, *E-Learning*, Edmodo, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah investasi dalam merancang masa depan yang bisa menghantarkan manusia ke dalam kehidupan yang lebih baik dan merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan pembangunan suatu bangsa. Menurut *United Nations Development Programme* (UNDP) ada tiga indikator untuk mengukur pembangunan suatu bangsa, yaitu pendidikan, kesehatan, dan ekonomi atau yang sering disebut dengan Indeks Pembangunan Manusia (*Human Development Index / HDI*). Pada tahun 2018 Indonesia menduduki peringkat 116 dan termasuk dalam kategori *medium human development* (UNDP, 2018).

Kualitas pendidikan yang baik tidak akan lepas dari kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Sumber daya manusia berkaitan dengan tersedianya kesempatan dan pengembangan belajar, membuat program-program *training* yang meliputi perencanaan, penyelenggaraan, dan evaluasi atas program-program tersebut (Krismiyati, 2017).

Pendidikan yang dilakukan secara optimal diharapkan dapat mencapai sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, seseorang akan memperoleh bekal pemahaman, pengetahuan dan sebagainya yang dapat memberikan manfaat bagi dirinya maupun bagi orang lain.

Peningkatan mutu kualitas pendidikan merupakan salah satu isu yang sering dibahas di negeri ini. Banyak upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya peningkatan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan, sertifikasi guru, berbagai pelatihan pendidikan serta perbaikan kurikulum yang diharapkan dapat meningkatkan

mutu pendidikan di Indonesia. Menjaga mutu pendidikan adalah hal yang penting, sehingga diperlukan adanya *quality control* yang mengawasi jalannya proses dan segala komponen pendukungnya (Krismiyati, 2107).

Mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah, Syarizka (2018) menyebutkan bahwa Indonesia menempati posisi ke 77 dari 119 negara di dunia dalam peringkat *Global Talent Competitiveness Index* (GTCI) 2018. Ada lima indikator untuk mengukur indeks GTCI, salah satunya yaitu kemampuan untuk meningkatkan kompetensi diri melalui pendidikan serta pelatihan. Rahayu (2017) juga menyatakan jika Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) melakukan penelitian *Right to Education Index* (RTEI) yang mana hasil penelitiannya menyatakan bahwa kualitas pendidikan Indonesia masih di bawah Ehtiopia dan Filipina dari 14 negara yang dipilih secara acak. Adip (2016) menyebutkan bahwa lima lembaga survei internasional (OECD, *The Learning Curve*, *TIMS and Pirls*, *World Education Forum*, dan *World Literacy*) menempatkan peringkat pendidikan Indonesia pada posisi bawah. *Organization for Economic and Development* (OECD) meranking Indonesia pada posisi 64 dari 65 negara. *The Learning Curve* menempatkan Indonesia pada posisi 40 negara yang disurvei. *TIMS and Pirls* meranking Indonesia pada posisi 40 dari 42 negara. Posisi Indonesia berdasarkan *World Education Forum* yaitu menempati ranking 69 dari 76 negara, sedangkan berdasarkan *World Literacy* Indonesia menempati urutan 60 dari 61 negara. Mutu pendidikan yang baik tentu harus diawali dari pendidikan yang paling rendah yaitu pendidikan di

dalam keluarga yang kemudian meningkat pada jenjang yang lebih tinggi.

Pada jenjang sekolah hasil belajar selalu digunakan guru untuk mengukur kemampuan para siswa. Untuk menghasilkan hasil belajar yang baik tentu harus didukung beberapa faktor agar dapat meningkatkan hasil belajar. Dunia pendidikan yang berkembang begitu cepat yang diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan mampu mengikuti perkembangan secara global baik dari ilmu pengetahuan maupun teknologi. Perkembangan teknologi turut membawa dampak dalam pembelajaran di sekolah. Penggunaan teknologi di sekolah salah satunya digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang saling terintegrasi dan saling berhubungan yang memiliki beberapa komponen diantaranya adalah tujuan, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Rusman, 2012: 119). Keterpaduan tersebut harus bisa diolah dengan baik oleh guru agar pembelajaran dapat berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diteliti ditentukan. Peranan guru tidak hanya memberikan suatu informasi, melainkan memberi pengarahan dan memberi fasilitas belajar kepada siswa (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai (Zein, 2016).

Kemampuan seorang guru dalam menyampaikan pelajaran merupakan salah satu faktor dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar, sehingga perlu adanya penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu penunjang adalah penggunaan media

pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan dorongan agar siswa termotivasi dalam belajar, sehingga dapat menambah pengetahuan yang dimiliki serta dapat meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran yang umum digunakan oleh guru diantaranya LKS, buku teks, dan modul. Saat ini, seiring dengan perkembangan zaman yang kian canggih banyak dikembangkan media pembelajaran interaktif berupa audio visual seperti penggunaan video, makromedia, *powerpoint*, hingga memanfaatkan jaringan internet untuk pembelajaran berupa *e-learning*.

Pada penelitian ini *e-learning* yang digunakan yaitu edmodo. Edmodo merupakan jejaring sosial yang didesain untuk pembelajaran. Edmodo sudah banyak digunakan dalam pembelajaran di dunia pendidikan baik pendidikan dasar maupun menengah. Kelebihan edmodo sebagaimana yang dikemukakan Wankel dan Wankel (Yunus dan Rakib, 2016:112) yaitu mudah untuk mengirim materi (gambar, video, link), mengirim pesan dari siswa ke pengajar, terdapat kelas diskusi khusus menurut topik tertentu, lingkungan yang aman bagi siswa, pesan yang dikirim tidak dibatasi jumlah karakter. Manfaat lain dari penggunaan edmodo adalah dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* sehingga lebih memudahkan siswa.

Guru-guru di SMK masih sedikit yang memanfaatkan media pembelajaran yang berupa *e-learning*. Pembelajaran masih didominasi dengan pembelajaran konvensional. Jika melihat suasana pembelajaran di kelas, perilaku siswa cukup baik akan tetapi siswa masih pasif dan hanya beberapa siswa yang terlihat aktif. Ber-

dasarkan hasil data berupa nilai ulangan harian pertama pada mata pelajaran komputer akuntansi, masih banyak siswa atau sekitar 60% yang belum memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yaitu 78, oleh karena itu diperlukan adanya penunjang proses belajar salah satunya yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan bantuan elektronik atau yang biasa disebut *e-learning*.

Hasil belajar merupakan tolok ukur yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima pelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang ditunjukkan siswa setelah melakukan proses belajar yang umumnya menyangkut perubahan yang dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal yang berupa kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, serta faktor eksternal yang meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat (Susanto, 2013: 12).

Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini yaitu hasil belajar mata pelajaran komputer akuntansi pada ranah kognitif dan psikomotor. Pelajaran komputer akuntansi merupakan pelajaran yang mengkombinasikan antara teknologi dengan bidang akuntansi. Komputer akuntansi diperkenalkan kepada siswa pada kelas XI. Hasil belajar seperti yang telah dijelaskan di atas merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar yang dilakukan secara berulang-ulang yang bisa dibuktikan melalui nilai. Program aplikasi komputer akuntansi yang digunakan pada sekolah menggunakan *software* MYOB. Menurut Mudmainnah, Deskoni, dan

Rusimin (2017) *MYOB Accounting* adalah sebuah paket *software* komputerisasi data akuntansi yang disediakan untuk mempermudah melakukan pembukuan secara lengkap, cepat, dan akurat dalam proses pelaporan keuangan. Hasil belajar komputer akuntansi merupakan hasil yang diperoleh dari siswa pada mata pelajaran komputer akuntansi melalui berbagai tugas dan latihan yang diberikan oleh guru mata pelajaran komputer akuntansi yang diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka secara keseluruhan. Hasil belajar komputer akuntansi ini tidak hanya aspek pengetahuan yang diperlukan, tetapi aspek keterampilan dalam menggunakan komputer juga sangat dibutuhkan, karena pelajaran komputer akuntansi berkaitan dengan mata pelajaran sebelumnya. Ridho, Susilaningih, dan Sumaryati (2015) agar siswa menguasai MYOB diperlukan penguasaan konsep, keterampilan, konsentrasi, ketelitian, penalaran, dan pengetahuan prosedural. Pelajaran komputer akuntansi seperti dijelaskan di atas bahwa pelajaran ini mengkombinasikan antara teknologi dengan akuntansi, sedangkan untuk penelitian ini juga dikombinasikan dengan cara menerapkan *e-learning* pada mata pelajaran tersebut.

E-learning merupakan salah satu pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. *E-learning* disebut juga dengan pembelajaran *online* atau *online course*. *E-learning* menurut Horton (Nu'man, 2014) adalah pemanfaatan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-learning* untuk saat ini banyak digunakan sebagai sarana pembelajaran,

karena dapat menjangkau tempat yang luas dengan biaya yang relatif murah. Munir (2009: 169) juga mengungkapkan bahwa *e-learning* adalah sebuah teknologi informasi sebagai proses perubahan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital serta menggunakan bantuan teknologi internet sebagai penunjangnya.

Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan, dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian *e-learning* adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan bantuan media elektronik dan dilengkapi dengan internet sebagai pendukung. *E-learning* atau pembelajaran yang memanfaatkan TIK dianggap mampu memperkaya pembelajaran konvensional dalam mendukung proses pembelajaran. Banyak pembelajaran *e-learning* yang sudah dikembangkan di perguruan tinggi dan sekolah-sekolah atau lembaga pendidikan sebagai *supplement* dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Baris dan Tosun (Moravec, Štěpánek, dan Valenta, 2015: 82) bahwa penggunaan *e-learning* berdampak positif dalam proses pendidikan di sekolah menengah. Horovčák, dkk (Moravec, dkk., 2015: 82) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan *e-learning* dapat menimbulkan terjadinya umpan balik dan efektif dari siswa kepada guru. Pada penelitian ini menggunakan salah satu *e-learning* dalam proses pembelajaran yaitu dengan Edmodo.

Edmodo merupakan salah satu dari beberapa jejaring sosial pembelajaran (*social learning network*) untuk guru, siswa maupun orang tua yang diciptakan oleh Jeff O'Hara dan Nic Borg pada tahun 2008 (Subiyantoro, dkk,

2013: 160). Edmodo dirancang untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat. Aplikasi edmodo dikembangkan tidak hanya digunakan oleh guru dan siswa, namun orang tua/wali siswa bisa menggunakan aplikasi tersebut untuk memantau belajar. Edmodo dapat diakses oleh siapapun bagi yang sudah mendaftar pada aplikasi ini. Banyak kemudahan yang didapat antara guru dan siswa dengan menggunakan edmodo antara lain, memudahkan siswa dalam berbagi ide atau gagasan, berbagi *file*, guru dapat memberikan penugasan dan penilaian secara langsung, memberikan poling, melakukan diskusi secara *online* dan lain-lain. Edmodo ini juga memberikan fasilitas kepada guru agar guru dapat mendesain kelas secara *online* sesuai dengan keinginan, selain itu setiap kelas juga memiliki kode kelas yang berbeda-beda karena untuk mengendalikan siapa saja yang boleh bergabung pada kelas tersebut.

Edmodo memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang terdiri dari tiga akun khusus bagi penggunaannya, yaitu untuk guru, siswa, dan orang tua. Beberapa fitur yang dapat digunakan menurut Fahrudin dan Rohmani (2016) adalah, (1) *Note* berfungsi memberikan catatan kepada siswa, (2) *Assignment* berfungsi untuk memberikan tugas kepada siswa, (3) *Poll* berfungsi untuk melakukan *polling* atau jajak pendapat kepada siswa, (4) *Quiz* berfungsi untuk memberikan ulangan secara *online* (5) *Library* berfungsi untuk memasukkan materi / bahan ajar.

Gibson, Ivancevich & Donney (Surachim, 2016: 4) keefektifan suatu pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan atau prestasi

yang diraih siswa baik dari kemampuan kecerdasan maupun keterampilan. Pembelajaran efektif merupakan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, menumbuhkan kreativitas siswa selama proses belajar serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru harus bisa mengelola kelas dan siswa selama proses pembelajaran supaya dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Banyak ahli yang setuju bahwa pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan dapat memberikan rasa senang terhadap siswa, karena dianggap dapat meningkatkan motivasi dalam belajar (Saefuddin & Berdiati, 2016: 3). Hernowo (Saefuddin & Berdiati, 2016: 3) juga mengungkapkan bahwa belajar akan berjalan sangat efektif jika berada dalam keadaan yang menyenangkan. Kondisi kelas yang tenang dan tidak gaduh akan membuat siswa lebih nyaman dan lebih mudah memahami pelajaran.

Apabila indikator keefektifan pembelajaran dapat dipenuhi dengan baik, diharapkan interaksi belajar antara siswa dengan guru berjalan lancar, perhatian siswa menjadi terpusat pada topik yang dibahas, sehingga menimbulkan motivasi belajar yang diharapkan prestasi siswa menjadi lebih baik. Keefektifan dapat diukur berdasarkan hasil penilaian tes hasil belajar, penilaian kinerja, serta pengamatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Keefektifan suatu pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan atau prestasi yang diraih siswa baik dari kemampuan kecerdasan maupun keterampilan.

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penerapan *e-learning* Edmodo untuk

meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonrandomized Control-Group, Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas XI SMK. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *rundom sampling*, sampel penelitian ini yaitu kelas XI AK 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI AK 4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, tes hasil belajar, dan observasi.

Pada penelitian ini sebelum menguji hipotesis perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dan homogenitas, sedangkan untuk uji hipotesis menggunakan uji t berupa *Paired Sample T-test* dan *Independent Sample T-test* pada taraf signifikansi 5%. *Paired Sample T-test* digunakan untuk membandingkan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen, sedangkan *Independent Sample T-test* digunakan membandingkan hasil belajar *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah terdapat perbedaan atau tidak.

Pada penelitian eksperimen, kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan *e-learning* menggunakan edmodo, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus. Pada akhir penelitian, kedua kelas diberi tes akhir (*posttest*) guna mengukur hasil belajar yang telah dilaksanakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa penerapan *e-learning* edmodo efektif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi. Hasil penelitian tersebut akan terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelas.

Sebelum melakukan penelitian berupa penerapan *e-learning* edmodo, tahap yang pertama dilakukan yaitu melakukan *pretest* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi tindakan, selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan *e-learning* menggunakan edmodo, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus. Pada akhir penelitian, kedua kelas diberi tes akhir (*posttest*) guna mengukur hasil belajar yang telah dilaksanakan.

Pada penelitian ini indikator yang digunakan dalam menentukan keefektifan penerapan *e-learning* edmodo adalah hasil belajar kognitif yang diukur dari hasil tes dan psikomotor diukur dari hasil observasi yang dilakukan. Hasil *pretest* dan *posttest* terhadap hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Aspek	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Kognitif	67.78	88.89	65.94	84.69
2	Psikomotor	77.64	87.50	76.43	82.86

(Sumber: Data primer yang diolah, 2019)

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar baik dari kognitif maupun psikomotor. Peningkatan dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Nilai rata-rata kognitif *pretest* dan *post-test* kelas eksperimen yaitu sebesar 67,78 dan 88,89 dengan selisih nilai sebesar 21,11. Hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* psikomotor kelas eksperimen sebesar 77,64 dan 87,50 dengan selisih nilai 9,86. Hasil lain juga menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 88,89 dan 84,96 dengan selisih 4,2. Peningkatan lain juga ditunjukkan pada ranah psikomotor dimana nilai rata-rata *posttest* psikomotor kelas eksperimen mendapat 87,5 dan kelas kontrol 82,86 dengan selisih sebesar 4,64.

Uji prasyarat analisis harus dipenuhi sebelum melakukan uji hipotesis. Hasil uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas, yaitu:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kognitif

Data	Keterangan	Sig.	α	Kesimpulan
Pretest	Eksperimen	0,790	0,05	Normal
	Kontrol	0,212	0,05	Normal
Posttest	Eksperimen	0,75	0,05	Normal
	Kontrol	0,81	0,05	Normal

(Sumber: Data primer yang diolah, 2019)

Uji normalitas pada ranah kognitif menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada ranah kognitif berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Psikomotor

Data	Keterangan	Sig.	α	Kesimpulan
Pretest	Eksperimen	0,064	0,05	Normal
	Kontrol	0,093	0,05	Normal
Posttest	Eksperimen	0,114	0,05	Normal
	Kontrol	0,107	0,05	Normal

(Sumber: Data primer yang diolah, 2019)

Uji normalitas pada ranah psikomotor menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada ranah psikomotor berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas dan hasilnya berdistribusi normal, selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan *Levene Statistic* yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

Keterangan	Sig.	A	Kesimpulan
Kognitif	0,087	0,05	Homogen
Psikomotor	0,761	0,05	Homogen

(Sumber: Data primer yang diolah, 2019)

Mengacu pada tabel 4 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif dan psikomotor mempunyai nilai $> 0,05$, dengan demikian dapat dikatakan bahwa data tersebut homogen.

Hasil uji hipotesis berdasarkan *paired sample t-test* dapat ditunjukkan pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Uji *Paired Sample T-test* Kelas Eksperimen

Hasil Belajar	t_{hitung}	Sig.(2 tailed)	α	Keputusan
Kognitif	9,172	,000	0,05	H_0 ditolak
Psikomotor	6,117	,000	0,05	H_0 ditolak

(sumber: data primer yang diolah, 2019)

Hasil uji *t paired sample t-test* kelas eksperimen antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan penerapan *e-learning* edmodo efektif terhadap hasil belajar akuntansi pada siswa. H_0 diterima apabila probabilitas (sig) $> \alpha$ dan H_0 ditolak apabila probabilitas (sig) $< \alpha$. Berdasarkan tabel diatas nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan *e-learning* edmodo pada kelas eksperimen.

Hasil dari uji *independent sample t-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Uji *Independent Sample T-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil Belajar	t_{hitung}	Sig.(2 tailed)	α	Keputusan
Kognitif	2,293	0,025	0,05	H_0 ditolak
Psikomotor	2,289	0,025	0,05	H_0 ditolak

(Sumber: data primer yang diolah, 2019)

Hasil uji *t independent sample t-test* pada nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan penerapan *e-learning* edmodo efektif terhadap hasil belajar akuntansi pada siswa. Pada analisis uji t, H_0 ditolak apabila nilai *Sig. (2 tailed)* $< 0,05$ dan H_0 diterima jika *Sig. (2 tailed)* $> 0,05$. Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan pada ranah kognitif menunjukkan nilai *Sig. (2 tailed)* sebesar 0,025, sehingga keputusan H_0 ditolak. Begitu pula dengan hasil uji t pada ranah psikomotor yang menunjukkan *Sig. (2 tailed)* sebesar 0,025, sehingga keputusan H_0 juga ditolak.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keefektifan penerapan *e-learning* Edmodo untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas

XI Akuntansi SMK. Setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda di dua kelas yaitu penerapan pembelajaran menggunakan *e-learning* edmodo pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kedua kelas tersebut.

Hasil uji hipotesis menunjukkan penerapan *e-learning* edmodo efektif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK. Hal ini berdasarkan hasil uji hipotesis baik dari *paired sample t-test* maupun *independent sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2 tailed)* < 0,05 yang artinya H_0 ditolak. Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut logis. Hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran berupa *e-learning* edmodo memiliki peningkatan yang cukup bagus, hal tersebut berdasarkan nilai rata-rata *pre-test* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adanya perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa dengan kemampuan awal yang sama namun mendapatkan nilai yang berbeda setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen memperlihatkan jika kelas yang mendapatkan perlakuan berbeda lebih aktif dalam belajar atau aktif dalam mencari bahan ajar yang lain. Peningkatan nilai terlihat dari nilai dalam ranah kognitif maupun psikomotor.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang bisa menunjang pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran perlu dicermati oleh para pendidik, karena untuk memilih media

harus memperhatikan beberapa hal, seperti ketersediaan sarana prasarana, kemampuan siswa, sifat materi, bahan ajar, maupun kondisi dari guru tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, banyak diciptakan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar salah satunya yaitu edmodo.

Temuan permasalahan yang ditemui selama penelitian ini adalah proses masuknya atau proses *log-in* siswa pada kelas edmodo yang telah dibuat. Pada penggunaan kelas edmodo ini hanya kelas eksperimen yang dapat masuk dan mendapatkan kode masuk dari guru. Proses masuknya siswa terbilang cukup lama, perlu menunggu kurang lebih satu minggu agar semua siswa dapat masuk kelas tersebut. Lamanya siswa *log-in* ke kelas edmodo tersebut, secara otomatis waktu untuk melakukan penelitian juga menjadi terhambat. Selain terkendala masalah *log-in* siswa, masalah yang lain adalah fasilitas *wifi* sekolah yang kadang tidak bisa digunakan. Sebab itu, memerlukan penyesuaian jadwal waktu untuk melakukan penelitian agar semua berjalan dengan baik.

Adanya penggunaan *e-learning* memberikan suasana yang berbeda kepada siswa karena siswa lebih aktif dalam belajar, pembelajaran berpusat pada siswa serta membuat siswa bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena dapat memanfaatkan teknologi yang ada. Balasubramanian, Jaykumar, & Fukey (2014) dalam penelitian mengatakan jika siswa yang menggunakan pembelajaran edmodo mendapatkan kesenangan tersendiri dan pembelajaran kelas *online* ramah digunakan bagi

penggunanya.

Adanya *e-learning*, guru dapat mengirimkan materi pembelajaran ke kelas edmodo beberapa hari sebelum pembelajaran tatap muka dilakukan dan siswa dapat mengaksesnya, sehingga siswa dapat mempelajari materi terlebih dahulu karena untuk mengakses kelas virtual edmodo dapat dilakukan menggunakan *smartphone* sehingga memudahkan siswa untuk mengakses. Selain memberikan materi lewat *e-learning* edmodo, guru juga dapat mengirim tugas maupun kuis. Tugas maupun kuis yang dibagikan guru ke grup diberikan batas waktu pengerjaan (*due date*). Hal ini bermanfaat bagi siswa agar siswa selalu mengecek akun edmodo dan selalu disiplin dalam pengerjaan tugas maupun kuis. Disisi lain, kelas yang tidak menerapkan *e-learning* edmodo masih mengandalkan guru sebagai sumber utama dalam proses belajar mengajar. Kesadaran siswa untuk membaca atau belajar secara mandiri masih sangat kurang walaupun pihak sekolah sudah menyediakan modul cetak untuk bisa dipelajari. Hal tersebut tentu menghambat proses belajar mengajar, dan waktu belajarpun menjadi lebih lama.

Secara umum dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* edmodo efektif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK. Keefektifan yang diukur dalam penelitian ini mengacu pada pendapat dari Gibson, Ivancevich & Donney (Surachim, 2016: 4) bahwa keefektifan suatu pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan atau prestasi yang diraih siswa baik dari kemampuan kecerdasan maupun keterampilan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan kecerdasan maupun keterampilan dapat terpenuhi berdasarkan hasil tes, sehingga dapat dikatakan efektif.

Penggunaan edmodo ini sudah banyak digunakan baik di sekolahan maupun di perguruan tinggi, dan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trisniawati, Muanifah, & Ardiyaningrum (2018) yang mana dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan edmodo menunjukkan lebih efektif dari pembelajaran diskusi karena lebih mandiri tanpa merasa minder. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahmadika (2014) menyebutkan bahwa hasil penelitian menunjukkan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan edmodo lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan edmodo berdasarkan hasil uji hipotesis. Dari hasil tersebut disimpulkan penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian dari dunia internasional yang sejenis juga dilakukan oleh Tripathi (2016) pada hasil penelitiannya menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen pada semua kategori yang diteliti, sementara pada kelompok kontrol tidak ada perbedaan yang signifikan pada *pretest* maupun *posttest*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat nilai yang signifikan setelah menggunakan edmodo. Meskipun penggunaan media *online* tidak sepenuhnya menggantikan guru di kelas, tetapi

penggunaan media *online* memiliki dampak yang positif terhadap prestasi akademik siswa. Selain itu, penggunaan edmodo lebih efisien dan efektif karena dapat berpartisipasi pada kelas yang berbasis teknologi serta dapat diakses kapanpun.

Penggunaan *e-learning* edmodo ini dapat menambah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar dalam memberi pelajaran kepada para siswa. *E-learning* ini juga dapat digunakan sebagai alternatif maupun sebagai pengganti, namun untuk melakukan atau menggunakan pembelajaran berupa *e-learning* juga harus memperhatikan beberapa aspek, diantaranya kemampuan siswa, ketersediaan sarana prasarana, karakteristik mata pelajaran, maupun kemampuan dari guru tersebut. Tanpa mempertimbangkan hal itu pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah, maka dapat diambil kesimpulan bahwa: "Penerapan *e-learning* edmodo efektif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK".

Hasil dari perhitungan uji-t pada *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* menunjukkan nilai *Sig. (2 tailed)* $0.000 <$ nilai kritis $0,05$. Penggunaan media *online* tidak sepenuhnya menggantikan guru di kelas, tetapi penggunaan media *online* memiliki dampak yang positif terhadap prestasi akademik siswa, serta mampu mendorong siswa untuk mandiri dan bertanggung jawab atas tugas yang diberi-

kan. Penggunaan edmodo lebih efisien dan efektif karena siswa dapat mengaksesnya setiap saat. Keefektifan dapat dilihat dari keberhasilan atau prestasi yang diraih siswa baik dari kemampuan kecerdasan maupun keterampilan. Melihat hal itu, maka dalam penelitian ini berhasil berdasarkan hasil tes yang dilakukan karena mengalami peningkatan yang signifikan. Akan tetapi, selama penelitian ditemukan permasalahan-permasalahan diantaranya guru belum maksimal dalam menerapkan *e-learning* terutama edmodo, fasilitas *wifi* sekolah yang kadang tidak bisa digunakan, siswa kurang aktif dalam mencari bahan ajar, siswa juga dalam mengakses internet kurang bijak atau membuka situs yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diulas sebelumnya, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran *e-learning* edmodo karena dengan menerapkan *e-learning* edmodo mampu mendorong siswa untuk mandiri dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan guru.

Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan *e-learning* edmodo dengan baik sebagai sumber belajar.

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan internet secara bijak terutama dalam kepentingan pembelajaran.

Dengan banyaknya media pembelajaran yang berbasis internet, siswa diharapkan mampu untuk lebih aktif dalam mencari bahan ajar guna menambah pengetahuan yang pada akhirnya hasil belajar dapat meningkat.

Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas jaringan *wifi* secara maksimal serta selalu mengecek secara berkala agar tidak terjadi permasalahan sehingga selama proses pembelajaran yang memerlukan jaringan *wifi* tidak terganggu.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih sangat terbatas pada kemampuan peneliti, oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini ke dalam ruang lingkup yang lebih luas dan tidak hanya terbatas pada pelajaran komputer akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adip. (2016, 27 April). Sedih! Ini Peringkat Pendidikan Indonesia Versi Survei Internasional. *Radar Lampung*. Diperoleh pada 12 Desember 2017, dari <https://radarlampung.co.id/read/sedih-ini-peringkat-pendidikan-indonesia-versi-survei-internasional/s>
- Balasubramanian, K., Jaykuma, & Fukey, L.N. (2014). A study on “Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment”: *Procedia Social and Behavioral Sciences* 144, 416 – 422.
- Fahrudin, E. & Rohmani, M. (2016). Penerapan Metode E-learning Menggunakan Edmodo di SMK Gema Bangsa untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Bidang IPTEK. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, Universitas Terbuka Convention Center.
- Krismiati. (2017). Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Inpres Angkasa Biak. *Jurnal Office*, 3 (1), 43-50.
- Moravec, T., Štěpánek, P., & Valenta, P. (2015). The influence of using e-learning tools on the results of students at the tests. *Social and Behavioral Sciences* 176, 81-86.
- Mudmainnah, N.F., Deskoni., & Rusimin. (2017). Pengaruh Software MYOB Accounting terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di SMA Muhammadiyah 6 Palembang, *Jurnal Profit*, 4 (1), 43 – 51.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nu'man, A.Z. (2014). Efektifitas Penerapan E-Learning Model Edmodo dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa. *Duta.com*, 7, (1), 1-11.
- Putri, S.R. Wahyuni, S. & Suharso, S. (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*, 11 (2), 108 – 114.
- Rahayu, M. (2017, 23 Maret). JPPI: Indeks Pendidikan Indonesia di bawah Ethiopia dan Filipina. *detiknews*. Diperoleh pada 14 April 2019, dari <https://news.detik.com/berita/d-3454712/jppi-indeks-pendidikan-indonesia-di-bawah-ethiopia-dan-filipina>
- Rahmadika, S. (2014). *Efektivitas Penerapan Media Jejaring Sosial Edmodo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Sistem Komputer*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Ridho, R. Susilaningsih. & Sumaryati, S. (2015). Studi Komparasi Kemampuan Siswa dengan Model Direct Instruction dan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK N 1 Sukoharjo Kelas XI Akuntansi T.A. 2014/2015. *Jurnal Tata Arta*. 1 (1), 59-72.
- Rusman (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2016). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Subiyantoro, dkk. (2013). *Simulasi Digital Jilid 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Surachim, A. (2016). *Efektivitas Pembelajaran Pola Pendidikan Sistem Ganda*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syarizka, D. (2018, 23 Januari). Indeks GTCI 2018: Indonesia Peringkat ke-77, Kalah dari Negara Tetangga. *Bisnis.com*. Diperoleh pada 14 April 2019, dari <https://ekonomi.bisnis.com/read/20180123/12/729724/indeks-gtci-2018-indonesia-peringkat-ke-77-kalah-dari-negara-tetangga#>
- Tripathi, H. (2016). Effectiveness of Blended Learning Using LMS-Edmodo in Teaching Economics at Higher Secondary Level. *The International Journal of Indian Psychology*, 3 (10), 74-83.
- Trisniawati, Muanifah, T.M., & Ardiyaningrum, M. (2018). Penerapan E-Learning Edmodo Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Universitas Sarjannawiyata Tamansiswa. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 5 (1), 509 – 514.
- UNDP. (2018). *Human Development Indices and Indicators 2018*. New York.
- Yunus, M. & Rakib, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-learning pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 19 (2), 108-113.
- [Zein, M. \(2016\). Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 5 \(2\), 11.](#)