

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBANTUAN *EDMODO* TERHADAP HASIL BELAJAR SANITASI DAN HIGIENE KECANTIKAN DI SMK NEGERI 27 JAKARTA

Dinda Aulia Syafira, Dra. Lilies Yulastri, M.Pd, Dr. Dwi Atmanto M.Si  
Pendidikan Tata Rias

[dindaulia235@gmail.com](mailto:dindaulia235@gmail.com), [liliesyulastri@yahoo.com](mailto:liliesyulastri@yahoo.com), [dwi\\_atmanto@yahoo.com](mailto:dwi_atmanto@yahoo.com)

---

## Abstrak

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMK Negeri 27 Jakarta, ditemukan suasana belajar Sanitasi dan Higiene Kecantikan di dalam kelas terkesan pasif. Guru di dalam kelas kurang melibatkan siswa dalam penyampaian materi, selain itu media pembelajaran yang kurang interaktif antar guru dan siswa juga menjadi salah satu pemicu siswa kurang aktif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbantuan *Edmodo* terhadap hasil belajar Sanitasi dan Higiene Kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif kuasi eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan secara *random sampling* yaitu kelas X TKKR 3 (kelas eksperimen) dan kelas X TKKR 1 (kelas kontrol) SMK Negeri 27 Jakarta, masing-masing kelas berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan soal, lembar observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini meliputi soal dan lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji t (*t-test*). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,088. Selanjutnya dicari nilai  $t_{tabel}$  dari tabel distribusi t dengan taraf signifikansi 0,05 serta  $db = 20+20-2=38$  maka diperoleh  $t_{tabel} = F_{(0,05)(38)} = 2,024$ . Dengan demikian, diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,088 > 2,024$  artinya ada pengaruh penggunaan *e-learning* berbantuan *edmodo* terhadap hasil belajar sanitasi dan higiene kecantikan kompetensi dasar kosmetika perawatan badan.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, *E-learning*, *Edmodo*

---

## 1. Pendahuluan

Pada abad 21 ini merupakan abad kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat. Banyak keunggulan dalam fitur-fitur yang ditawarkan sehingga membawa kemudahan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Ditengah pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dunia pendidikan, mewabahnya pandemi Covid-19 di belahan dunia ikut berdampak pula pada dunia pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 [1] tepatnya pada tanggal 24 maret. Dijelaskan dalam surat edaran bahwa proses belajar dilaksanakan dari rumah dengan ketentuan, proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Guru memiliki peran penting dalam melaksanakan proses pembelajaran, sebagaimana diketahui bahwa guru memiliki tugas dalam menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, serta mengevaluasi hasil belajar. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan juga

tidak kalah penting dalam mendukung proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga penting sekali pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Di lain sisi, pemilihan model pembelajaran yang tidak sesuai akan berdampak pada proses pembelajaran dan juga hasil belajar yang tidak efektif. Siswa akan merasa jenuh dengan kegiatan yang berlangsung, kurangnya motivasi dalam belajar, fokus siswa akan teralihkan sehingga akan sulit menerima materi, sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran. Fenomena siswa dengan hasil belajar di bawah kriteria pun masih dapat dijumpai di berbagai sekolah, salah satu faktornya adalah penerapan pendukung pembelajaran yang kurang variatif. Baik model pembelajaran, metode pembelajaran, atau pun media dalam pembelajaran. Contohnya ketika kegiatan pembelajaran dengan kurangnya media yang mendukung serta pembelajaran yang hanya terfokus pada guru (*teacher centered*). Aktivitas tersebut sedikit banyak berpengaruh pada hasil belajar siswa. Masalah tersebut tentu dapat menghambat dari segi psikologis sebagai salah satu faktor dari hasil belajar siswa yaitu minat, motivasi, dan perhatian [2].

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMK Negeri 27 Jakarta pada saat melangsungkan Praktek Keterampilan Mengajar (PKM), ditemukan bahwa suasana belajar Sanitasi dan Higiene Kecantikan di dalam kelas terkesan pasif. Guru di dalam kelas kurang melibatkan siswa dalam penyampaian materi, selain itu media pembelajaran yang kurang interaktif antar guru dan siswa juga menjadi salah satu pemicu siswa menjadi kurang aktif. Hal ini membuat hasil ulangan harian rata-rata siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Jika dilihat kembali, model pembelajaran yang berlaku di SMK Negeri 27 adalah *Discovery Learning*. Pada prinsipnya, model pembelajaran yang dipakai sudah sesuai dengan membuat siswa menjadi aktif dan mandiri dalam mencari materi belajar. Namun, kendala yang ditemui pada saat penulis melaksanakan PKM, masih rendahnya kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran. Media yang digunakan masih tergolong standart, dimana dalam kegiatan belajar penggunaan media khususnya dalam bidang teknologi hanya sebatas menampilkan slide menggunakan *powerpoint*. Hal ini membuat situasi di kelas masih terlihat pasif. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran di kelas menjadi salah satu kelemahan penggunaan *Discovery Learning* di SMK Negeri 27 Jakarta.

Kedudukan media pembelajaran sendiri ada dalam metode pembelajaran. Oleh karena itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru [3]. Dalam pemanfaatannya, terdapat banyak perkembangan teknologi dan informasi yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan khususnya sebagai media pembelajaran. Salah satu pemanfaatan tersebut menghadirkan pembelajaran berbasis elektronik, yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi dan informasi telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau tradisional menjadi pola bermedia, diantaranya media komputer dengan *internetnya* yang memunculkan *e-learning* [4]. Terdapat banyak platform atau aplikasi yang mendukung kegiatan *E-learning* saat ini, salah satunya adalah *Edmodo*. *Edmodo* sendiri dapat dijadikan bukti dari hasil perkembangan teknologi dan informasi di bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Platform ini dapat menjadi jembatan antara guru dan murid yang menyediakan banyak fitur seperti agenda harian kegiatan guru, tugas yang diberikan kepada guru ke murid, ataupun mengadakan evaluasi. *Edmodo* dapat dikatakan sebagai *social media* bagi guru dan siswa, dengan tampilan desain grafis yang menarik seperti layaknya *social media* yang lainnya dan diharapkan dapat menumbuhkan motivasi, minat, dan juga perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Edmodo* sendiri dapat diunduh pada perangkat elektronik seperti laptop atau *handphone*, tidak dipungkiri bahwa kebanyakan siswa tidak lepas dari penggunaan

*handphone*. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi yang dimiliki siswa dapat dimanfaatkan sebagai penunjang penggunaan *edmodo* tanpa perlu khawatir penggunaannya akan disalahgunakan karena pada aplikasi ini terdapat fitur yang dapat dikontrol dan dipantau baik oleh guru maupun orangtua murid.

Mewabahnya pandemi covid-19 di Indonesia secara tidak diduga memberi dampak langsung pada kegiatan pembelajaran. Sehingga di SMK Negeri 27 sendiri pembelajaran yang sebelumnya menggunakan *discovery learning* berubah menjadi model pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah dengan kegiatan tatap muka secara langsung kini beralih menjadi pembelajaran jarak jauh sesuai keputusan pemerintah. SMK Negeri 27 sendiri memanfaatkan banyak media tambahan dalam mendukung pembelajaran jarak jauh, salah satunya adalah aplikasi *zoom meeting*. Kedudukan *zoom meeting* sendiri merupakan pengganti kegiatan tatap muka secara langsung menjadi tatap muka secara virtual, aplikasi ini juga digunakan oleh guru pada mata pelajaran Sanitasi dan Higiene Kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbantuan *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Sanitasi dan Higiene Kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta

## **2. Kajian Pustaka dan pengembangan hipotesis**

Belajar dapat dikatakan sebagai salah satu aktivitas penting yang berperan dalam kehidupan individu. belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian.[5]. Belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun psikomotorik [6]. Dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah perubahan perilaku dan perilaku sendiri merupakan tindakan yang dapat diamati. Dapat diartikan belajar merupakan perubahan perilaku yang diakibatkan oleh tindakan yang dapat diamati. Belajar juga dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu melalui interaksinya dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bernilai positif, dikatakan positif apabila karena perubahan tingkah laku individu tersebut mengalami penambahan kearah yang lebih baik dari tingkah laku sebelumnya (yang sudah menetap dalam dirinya).

Hasil belajar merupakan pencapaian atau hasil seseorang ketika mereka telah menyelesaikan kegiatan belajar dari sejumlah mata pelajaran, dengan dibuktikan melalui hasil tes yang berbentuk nilai hasil belajar [7]. Hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan, kecakapan, keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian [8]. Pada hakikatnya hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup perubahan di bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik [9]. Jadi hasil belajar dapat dikatakan sebagai *output* atau hasil yang diperoleh siswa setelah selesai mengikuti materi tertentu dari suatu mata pelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai-nilai yang diperoleh dari siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain hasil yang terukur melalui nilai, perubahan sikap atau tingkah laku siswa juga dapat diamati sebagai hasil belajar karena faktor lingkungan juga mempengaruhi hasil belajar seseorang. Pemerolehan kemampuan-kemampuan baru seperti yang sebelumnya tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, juga merupakan hasil belajar. Salah satu mata pelajaran yang mendukung mutu lulusan siswa kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta tidak hanya terfokus pada keterampilan tetapi juga mahir secara teori salah satunya Sanitasi dan Higiene Kecantikan. Peneliti melakukan penelitian pad akelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut

semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Beberapa materi berdasarkan silabus untuk semester genap pada Sanitasi dan Higiene Kecantikan antara lain Kosmetika Perawatan Rambut, Kosmetika Perawatan Kulit, Kosmetika Perawatan Badan, Kosmetika Perawatan Tangan dan Kaki, dan Aromaterapi dan Minyak *Essential*. Setelah kompetensi siswa tercapai pada mata pelajaran Sanitasi dan Higiene Kecantikan, maka siswa diharapkan mampu mengaplikasikannya pada bidang Tata Kecantikan. Acuan materi yang akan diajarkan terhadap siswa berdasarkan silabus.

Istilah pembelajaran tidak terlepas dari pengertian belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran tentu sangat penting karena sangat berpengaruh pada efektivitas (tercapainya suatu tujuan) dalam kegiatan belajar. Kata pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam arti adanya perilaku individu siswa itu sendiri[10]. Perubahan perilaku yang dimaksud disini perubahan yang terjadi karena pengalaman setelah melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat dan dapat berlaku kapanpun dan dimanapun[11]. Pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu contoh dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh menerapkan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam suatu ruangan kelas, sehingga tidak ada interaksi langsung secara tatap muka antara pengajar dan pembelajarnya[12]. Menurut Dogmen ciri-ciri pembelajaran jarak jauh adalah adanya organisasi yang mengatur cara belajar mandiri, materi pembelajaran disampaikan melalui media, dan tidak ada kontak langsung antara pengajar dengan pembelajar[13].

Pembelajaran elektronik (*e-learning*) atau pembelajaran daring (*online*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet[14]. Pemanfaatan kemajuan teknologi dan komunikasi pada pembelajaran *e-learning* dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran, dimana siswa dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengakses lebih luas lagi sumber belajar siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya terfokus pada penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

*Edmodo* merupakan salah satu jejaring sosial berbasis pendidikan yang dibuat untuk membantu siswa dan guru dalam melangsungkan proses pembelajaran, tanpa batasan penggunaan teknologi maklumat [15]. Dikatakan sebagai jejaring sosial berbasis pendidikan karena laman yang ditampilkan pada *Edmodo* berfungsi sama seperti sosial media kebanyakan lainnya seperti *Facebook* atau *Twitter*. Namun pada *Edmodo* lebih menitikberatkan pada aspek pembelajaran secara *online*. Pada hakikatnya, platform *edmodo* ini mengutamakan pembelajaran berbasis *online*. Sehingga salah satu bagian dari pendidikan jarak jauh yaitu *e-learning* dalam berbantuan kegiatan pembelajarannya dapat menggunakan *edmodo* sebagai platform yang menunjang dalam kegiatannya.

Di SMK Negeri 27 sendiri saat ini telah menggunakan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi khususnya *e-learning* yang sebelumnya belum digunakan. Hal ini dikarenakan himbuan pemerintah yang menyatakan belajar di rumah dalam rangka pencegahan penularan Covid-19 menjadikan kegiatan tatap muka secara langsung untuk sementara waktu di hentikan. Akibat dari pandemi ini, para tenaga pendidik dan peserta didik diharapkan dapat menyesuaikan diri dan memanfaatkan teknologi. Telah hadir beragam platform yang memudahkan penggunaanya dala melakukan kegiatan tatap muka walau secara virtual, salah satunya adalah *Zoom Meeting*. Dikutip pada laman resmi nya

*“Zoom helps businesses and organizations bring their teams together in a frictionless environment to get more done. Our easy, reliable cloud platform for video, voice, content*

*sharing, and chat runs across mobile devices, desktops, telephones, and room systems. Zoom is publicly traded on Nasdaq (ZM) and headquartered in San Jose, California.*" [16]

Dapat disimpulkan bahwa *Zoom Meeting* adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun dengan bayak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Aplikasi ini cocok digunakan untuk konferensi video atau rapat secara virtual yang dengan mudah dapat diunduh pada perangkat computer (dengan *webcam*), laptop (dengan *webcam*), dan *smartphone* pada ios/android. Kemajuan teknologi dan informasi ini dapat digunakan pada bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran. Pemanfaatan tersebut menghadirkan pembelajaran berbasis elektronik atau biasa dikenal dengan *e-learning*. Pada perkembangannya telah hadir banyak platform yang menunjang *e-learning*, salah satu platform tersebut adalah *edmodo*. *E-learning* yang akan digunakan adalah pembelajaran dengan berbantuan platform *Edmodo* di dalamnya. Pembelajaran yang tepat akan menghasilkan hasil belajar yang efektif, sehingga dalam hal ini diperlukan pembelajaran dan media yang menarik. Salah satu pembelajaran tersebut didapatkan salah satunya melalui *e-learning* dengan berbantuan *edmodo*. Namun dalam penggunaannya *e-learning* berbantuan *edmodo* masih tetap harus dalam pengawasan guru. Pembelajaran *e-learning* memiliki besar kemungkinan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka teori diatas maka dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu, terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* berbantuan *edmodo* terhadap hasil belajar sanitasi dan higiene kecantikan kompetensi dasar kosmetika perawatan badan

### 3. Metode Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti yaitu ingin mnegetahui apakah ada pengaruh *Edmodo* terhadap hasil belajar, rancangan penelitian yang digunakan pada peneltian ini menggunakan quasi eksperimen, dengan desain *Pretest-Posttest and Kontrol Group Design*. Pada desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan sebelum diberi tindakan. Hasil pretes yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan nilai kelompok kontrol tidak berbeda signifikan [17].

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [18]. Adapun populasi yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut (TKKR) di SMK Negeri 27 Jakarta, yang terdiri dari 3 kelas yang berjumlah 61 orang. Sampel merupakan bagian kecil yang diambil dari anggota populasi berdasarkan prosedur yang sudah ditentukan sehingga bisa digunakan untuk mewakili populasinya[19]. Teknik pengambilan sampel yang yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode sampel acak (*random sampling*). Penarikan dikatakan *random* jika setiap anggota mempunyai peluang yang sama untuk ditarik sebagai anggota sampel [20]. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 40 siswa yang diambil dari dua kelas yaitu kelas X TKKR 1 yang berjumlah 20 siswa dan X TKKR 3 yang berjumlah 20 siswa yang diambil berdasarkan pengundian dari 3 kelas. Selanjutnya dari kedua kelas tersebut dikategorikan menjadi 2 kelompok. X TKKR 1 bertindak sebagai kelas kontrol dan X TKKR 3 bertindak sebagai kelas eksperimern.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 macam yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran *e-learning* berbantuan *Edmodo* Pada Pembelajaran Jarak Jauh yang diberi simbol (X), sedangkan hasil belajar Sanitasi dan Higiene Kecantikan pada kelas eksperimen dan hasil belajar kelas kontrol yang diberi simbol (Y).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi metode tes, metode observasi, dan metode dokumentasi.. Instrumen yang digunakan adalah instrument tes kognitif, lembar observasi sikap, dan lembar observasi keterampilan,. Untuk mendapatkan instrument tes dan lembar observasi yang baik, maka dilakukan langkah – langkah sebagai berikut : membuat dan menyusun soal tes dan kisi-kisi observasi dan validitas instrument kepada ahli instrumen. Sebelum instrumen diberikan kepada kelas sampel terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Setelah tes akhir diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen dan juga pengamatan pada sikap dan keterampilan, maka di dapatkan hasil akhir. Hasil akhir tersebut kemudian dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan rumus berikut:

Rumus yang digunakan untuk uji normalitas adalah rumus *Kolmogorv-Smirnov*, yaitu [21]:

$$KS = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \times n_2}}$$

Keterangan :

KS = harga *kolmogorv-smirnov* yang dicari

n<sub>1</sub> = jumlah sampel yang diperoleh/diobservasi

n<sub>2</sub> = jumlah sampel yang diharapkan

Uji normalitas ini menggunakan bantuan program computer *SPSS 21.0*. caranya dengan menentukan hipotesis pegujiannya terlebih dahulu yaitu:

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan *e-learning* berbantuan *edmodo* terhadap hasil belajar sanitasi dan higene kecantikan kompetensi dasar kosmetika perawatan badan.

Ha : Ada pengaruh penggunaan *e-learning* berbantuan *edmodo* terhadap hasil belajar sanitasi dan higene kecantikan kompetensi dasar kosmetika perawatan badan.

Pedoman pengambilan keputusan: Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05 maka distribusinya adalah tidak normal. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05 maka distribusinya adalah normal. [22]

Rumus yang akan digunakan untuk uji homegenitas, yaitu uji-F menurut Nurgiyantoro (2010: 191-193) adalah sebagai berikut.

$$F = \frac{S_b^2}{S_k^2}$$

Keterangan:

F = Koefisien yang dicari

s<sub>b</sub><sup>2</sup> = variabel terbesar

s<sub>k</sub><sup>2</sup> = variabel terkecil

Taraf signifikasi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Uji homogenitas menggunakan *SPSS 21.0 One Way Anova* dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka memiliki varian yang homogen. Akan tetapi apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varian tidak homogen [23].

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan persamaan (Supardi, 2013 : 328):

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_a} + \frac{1}{n_b}}}$$

Dimana

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_a - 1)S_A^2 + (n_b - 1)S_B^2}{n_A + n_B - 2}}$$

Keterangan :

$t$  =  $t$  hitung

$\bar{X}_1$  = rata-rata kelompok eksperimen (media *e-learning* berbantuan *edmodo*)

$\bar{X}_2$  = rata-rata kelompok kontrol (Pembelajaran *discovery learning* tanpa *edmodo*)

$S_A^2$  = simpangan baku kelompok eksperimen

$S_B^2$  = simpangan baku kelas kontrol

$n_A$  = banyaknya sampel kelompok eksperimen

$n_B$  = banyaknya sampel kelompok kontrol

$S_{gab}$  = simpangan baku gabungan

untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai  $t_{hitung}$  di atas dibandingkan dengan nilai dari table distribusi  $t$  ( $t_{tabel}$ ). Cara penentuan nilai  $t_{tabel}$  didasarkan pada taraf signifikansi tertentu (missal  $\alpha = 0,05$ ) dan  $dk = n_A + n_B - 2$ . Kriteria pengujian hipotesis  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  [24].

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Deskripsi Data

Data yang diambil dan dianalisis dalam penelitian ini merupakan rata-rata hasil belajar domain kognitif (*pretest* dan *posttest*), sikap, dan keterampilan. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas X TKKR 1 dan X TKKR 3 di SMK Negeri 27 Jakarta, pada mata pelajaran Sanitasi dan Higiene Kecantikan. Data penelitian ini diperoleh dari kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dan kelas kontrol sebanyak 20 siswa dengan mengukur hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menganalisis kosmetika perawatan badan. Penelitian masing-masing dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan (2 x 90 menit pembelajaran). Banyaknya pertemuan pada penelitian sesuai dengan silabus yang digunakan di SMK Negeri 27 Jakarta. Untuk uji coba instrumen guna keperluan penghitungan uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan pada 18 siswa di luar sampel.

#### 4.1.1 Hasil Belajar Kelas Kontrol

Nilai siswa yang ditunjukkan oleh data *pretest* digunakan untuk menguji kemampuan awal sebelum diberikan materiantara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Skor *pretest* pada kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan dan telah dihitung rata-rata dari penilaian hasil belajar yaitu diperoleh nilai minimum 24, nilai maksimum 72, rata-rata 53, median 56, modus 56, varians 142,947, standar deviasi 11,95606.

Kemudian untuk mengukur hasil belajar pada kelas kontrol dilakukan kegiatan *posttest*. Tes akhir yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa yang diberikan perlakuan dapat mencerna mata pelajaran dengan baik. Setelah dilakukan perlakuan

dan telah dihitung rata-rata dari hasil belajar yaitu diperoleh nilai minimum 50,61, nilai maksimum 78,06, rata-rata 68,154, median 68,765, modus 50,61, varians 49,5, standar deviasi 7,03561.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Belajar *Post test* Kelas Kontrol**

Deskripsi	Hasil Belajar
Nilai Maksimum	78,06
Nilai Minimum	50,61
Rentang	27,45
Mean	68,154
Varians	49,5
Standar Deviasi	7,03561

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelompok Kontrol *Post test***

No.	Skor	f	Batas Bawah	Batas Atas	fk	fr
1	50 - 57	2	49,5	57,5	2	10%
2	58 - 65	5	57,5	65,5	7	25%
3	66 - 73	8	65,5	73,5	15	40%
4	74 - 81	5	73,5	81,5	20	25%
Jumlah		20				100%

Pada tabel di atas data paling banyak berada di kelas ke-3 (66-73) yaitu sebanyak 8 siswa atau 40%.

#### **4.1.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

Nilai siswa yang ditunjukkan oleh data *pretest* digunakan untuk menguji kemampuan awal sebelum diberikan materi antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Skor *pretest* pada kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan dan telah dihitung rata-rata dari penilaian hasil belajar yaitu diperoleh nilai minimum 28, nilai maksimum 76, rata-rata 54,2, median 56, modus 36, varians 263,537, standar deviasi 16,23382.

Kemudian untuk mengukur hasil belajar pada kelas eksperimen dilakukan kegiatan *posttest*. Tes akhir yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa yang diberikan perlakuan dapat mencerna mata pelajaran dengan baik. Setelah dilakukan perlakuan dan telah dihitung rata-rata dari hasil belajar yaitu diperoleh nilai minimum 69,72, nilai maksimum 82,86, rata-rata 75,514, median 75,01, modus 75,33, varians 15,314, standar deviasi 3,91329.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Belajar *Post test* Kelas Eksperimen**

Deskripsi	Hasil Belajar
Nilai Maksimum	82,86
Nilai Minimum	69,72
Rentang	13,14
Mean	75,514
Varians	15,314
Standar Deviasi	3,91329

**Tabel 4.4**  
**Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen *Post test***

No.	Skor	f	Batas Bawah	Batas Atas	fk	fr
1	65 - 69	1	64,5	69,5	1	5%
2	70 - 74	9	69,5	74,5	10	45%
3	75 - 79	6	74,5	79,5	16	30%
4	80 - 84	4	79,5	84,5	20	20%
Jumlah		20				100%

Pada tabel di atas data paling banyak berada di kelas ke 2 (70-74) yaitu 9 siswa atau 45%.

## 4.2 Pengujian Persyaratan Analisis

### 4.2.1 Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini digunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Hasil analisis uji normalitas Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Normalitas Data**

Uji Normalitas	N	$\alpha$	Sig.	Kesimpulan
Kelas Kontrol	20	0,05	0,200	Normal
Kelas Eksperimen	20	0,05	0,200	Normal

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi atau probabilitas dari kelas kontrol dan eksperimen sebesar  $0,200 > 0,05$  artinya data berdistribusi normal atau memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi.

### 4.2.2 Uji Homogenitas Data

Teknik pengujian yang digunakan untuk pengujian homogenitas varians kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah dengan uji F (*Levene's test*). Hasil uji F (*Levene's test*) adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.6**  
**Uji Homogenitas Data**

Sumber Data	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Hasil belajar kontrol dan eksperimen	4,295	2,168	Tidak Homogen

Nilai F<sub>hitung</sub> dari tabel di atas untuk data hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen adalah 4,295. Selanjutnya dicari nilai F<sub>tabel</sub> dari tabel distribusi F dengan taraf signifikansi 0,05 serta db<sub>1</sub> = 19 dan db<sub>2</sub> = 19 maka diperoleh F<sub>tabel</sub> = F<sub>(0,05)(19/19)</sub> = 2,168. Untuk data hasil belajar dan sikap F<sub>hitung</sub> > F<sub>tabel</sub> atau 4,295 > 2,168 artinya terdapat perbedaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol atau kedua varians tersebut tidak homogen.

### 4.3 Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t<sub>hitung</sub> sebesar 4,088. Selanjutnya dicari nilai t<sub>tabel</sub> dari tabel distribusi t dengan taraf signifikansi 0,05 serta db = 20+20-2=38 maka diperoleh t<sub>tabel</sub> = F<sub>(0,05)(38)</sub> = 2,024. Dengan demikian, diperoleh nilai t<sub>hitung</sub> > t<sub>tabel</sub> atau 4,088 > 2,024 artinya ada pengaruh penggunaan *e-learning* berbantuan *edmodo* terhadap hasil belajar sanitasi dan hygiene kecantikan kompetensi dasar kosmetika perawatan badan.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji t Independent**

Kelas	n <sub>1</sub>	n <sub>2</sub>	α	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Keputusan
Eksperimen dan Kontrol	20	20	0,05	4,088	2,024	H <sub>0</sub> ditolak

## 5. Kesimpulan dan Keterbatasan

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Hal ini diperkuat dengan perolehan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-tdiperoleh nilai t<sub>hitung</sub> sebesar 4,088. Selanjutnya dicari nilai t<sub>tabel</sub> dari tabel distribusi t dengan taraf signifikansi 0,05 sertadb = 20+20-2=38 maka diperoleh t<sub>tabel</sub> = F<sub>(0,05)(38)</sub> = 2,024. Dengan demikian, diperoleh nilai t<sub>hitung</sub> > t<sub>tabel</sub> atau 4,088 > 2,024 sehingga keputusan H<sub>0</sub> ditolak, H<sub>1</sub> diterima . Hasil perhitungan ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbantuan *Edmodo* terhadap hasil belajar kompetensi dasar kosmetika perawatan badan pada mata pelajaran sanitasi dan hygiene kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menunjukkan adanya dampak positif dari penggunaan *Edmodo* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar, dan akan lebih maksimal lagi apabila didukung dengan fasilitas internet yang lebih lagi.
2. Bagi guru, penggunaan media *e-learning* berbantuan *Edmodo* dapat dijadikan media tambahan di dalam kelas agar pembelajaran menjadi lebih kondusif dan memotivasi siswa

dalam semangat belajar. Selain itu untuk lebih sering lagi memperbarui bahan materi, latihan, dan *content* lainnya di dalam *Edmodo* yang dapat memacu keaktifan siswa.

3. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih ditingkatkan lagi keaktifannya dalam penggunaan *Edmodo* untuk menunjang kegiatan belajar di kelas. Selain itu, lebih sering lagi dalam membaca bahan ajar yang telah di *share* guru di *Edmodo* agar lebih menguasai materi.

## Referensi

- [1] Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid 19*. Diakses pada 30 Mei 2020 dari <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
- [2] Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [3] Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [4] Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- [5] Andi Setiawan, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- [6] Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- [7] Sinar. 2018. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Budi Utama
- [8] Djamarah, S B. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- [9] Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [10] Ngalimun. 2017. *Strategi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu
- [11] Suardi, Moh. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- [12] Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- [13] \_\_\_\_\_. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV Alfabeta
- [14] Daryanto & Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- [15] Rintang, T. J. 2017. *Pembelajaran Online Menggunakan EDMODO, Panduan Untuk Murid Dan Guru*. Bandung : Situ Seni

- [16] [www.zoom.us](http://www.zoom.us)
- [17] Sanjaya, W. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [18] \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [19] Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media. Sahabat Cendekia
- [20] Gulo, W. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Grasindo
- [21] Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [22] \_\_\_\_\_. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [23] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [24] Supardi. 2013. *Kinerja Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada