



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 8 Nomor 1, 2025  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/01/2025  
 Reviewed : 02/02/2025  
 Accepted : 02/02/2025  
 Published : 26/02/2025

Dede Suhendri <sup>1</sup>

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN (PKK) PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN (TKR) OTOMOTIF MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS EDMODO DI SMK ICB CINTA TEKNIKA BANDUNG

### Abastrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Edmodo berbasis e-learning. Jenis penelitian merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimental semu dengan Randomized Posttest Only Control Design. Penelitian dilakukan di SMK ICB Cinta Teknika Bandung. Analisis data dengan uji Independent Sample Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo pada peserta didik kelas mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKK) program keahlian teknik kendaraan ringan (TKR) Otomotif di SMK ICB Cinta Teknika Bandung.

**Kata Kunci :** Edmodo, Blended learning, Hasil Belajar, Dasar Engine 2 & 4 Langkah.

### Abstract

This research aims to improve student learning outcomes by using e-learning Edmodo media. This type of research is a quasi-experimental type of quantitative research with Randomized Posttest Only Control Design. The study was conducted at State Vocational High School ICB Cinta Teknika Bandung. Data analysis with Independent Sample Test. The results showed that there were differences in learning outcomes between learning by using Edmodo-based e-learning learning media and learning that did not use Edmodo-based e-learning learning media for class X Creative Products and Entrepreneurship Light Vehicle Engineering Skills Program students at SMK ICB Cinta Teknika Bandung.

**Keyword :** Edmodo, Blended learning, Learning Outcomes, Basic 2 & 4 Step Engine

### PENDAHULUAN

Pada generasi milenial seperti sekarang ini teknologi dan komunikasi berkembang sangat pesat keseluruh dunia. Perkembangan yang demikian pesat di dukung oleh ketersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang maju berkembang. Kemajuan internetpun mempengaruhi setiap kehidupan manusia saat ini. Dari bidang ekonomi, politik, hukum, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Salah satu akibat perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah menyebabkan terjadinya transformasi pendidikan metode ceramah menjadi metode digital yang ditulis dalam jurnal oleh (Taslim, dkk., 2017). Pada kurikulum 2013 terjadi pergeseran pembelajaran dari pembelajaran yang terpusat pada guru (teacher centered) beralih kepada pembelajaran modern yang terpusat pada peserta didik (student centered). Student centered merupakan pendekatan pembelajaran berdasarkan pada kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013, dimana tertuang secara jelas dalam lampiran IV Permendikbud No. 81A tentang Implementasi Kurikulum. Guru dituntut untuk berfikir kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri. Pemanfaatan media untuk menyampaikan pesan berguna agar pembelajaran lebih mudah

<sup>1</sup> SMK ICB Cinta Teknika Bandung  
 email: widia.dedesuhendri@gmail.com

dipahami tanpa menimbulkan kesalahpahaman bagi guru dan peserta didik. Oleh karena itu, peran media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Berdasarkan observasi di kelas X Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) program keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR) Otomotif SMK ICB Cinta Teknika Bandung dengan beberapa guru, didapatkan beberapa masalah yang terjadi selama proses pembelajarannya. Observasi ini dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2023. Masalah yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas PKK TKR Otomotif umumnya masih memberikan bahan ajar foto copy, mencatat di papan tulis, dan jarang menggunakan laptop sebagai media pembelajaran. Fasilitas yang dimaksud berupa tablet yang wajib dimiliki oleh seluruh siswa.

Metode dalam penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan fasilitas berupa papan tulis dan buku pegangan. Akibatnya peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Selain itu juga peserta didik hanya belajar pada lingkungan sekolah saja. Banyak guru yang kurang menguasai metode pembelajaran yang menggunakan internet dalam proses pembelajarannya. Data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari pendidik mata pelajaran Teknik Dasar Otomotif menunjukkan bahwa peserta didik kelas X PKK TKR Otomotif semester genap untuk nilai tugas individu maupun nilai tugas kelompok masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai yang diperoleh peserta didik masih berkisar angka 60-75 dari nilai maksimal 100. Adapun peserta didik yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal hanya 37% dari 36 peserta didik kelas X PKK TKR Otomotif. Nilai yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diperoleh peserta didik masih berkisar angka 75 – 85 dari nilai maksimal 100. Hasil data yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik masih belum dapat mencapai nilai yang maksimal, bahkan 63% dari 36 peserta didik kelas X PKK TKR Otomotif yang belum dapat memenuhi ketuntasan nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sangat diperlukan, salah satunya dengan merubah metode dalam proses pembelajara. Harapan dengan dirubahnya metode pembelajaran tersebut dapat meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajar peserta didik hingga semua peserta didik dapat mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada saat ini sudah banyak dikembangkan media pembelajaran e-learning. Aplikasi pendukung e-learning dapat berupa edmodo, google classroom, ruang guru, quipper school, dan sebagainya. Salah satunya adalah Edmodo. Edmodo dapat diakses menggunakan smartphome, PC/komputer, laptop atau tablet. Melalui Edmodo, guru dapat memantau kegiatan belajar peserta didik, melihat analisa data/grafik perkembangan peserta didik, melihat analisa topik mana yang sudah atau belum dikuasai oleh peserta didik, mengirimkan pesan pribadi atau menanggapi pertanyaan peserta didik, serta membuat pengumuman untuk peserta didik (Pranata, 2017; Agustina & Cahyono, 2017).

## METODE

Sebuah penelitian memiliki tujuan yang ingin dicapai, yang memerlukan rancangan penelitian tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimental semu, yaitu The Randomized Posttest Only Control Design. Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran Edmodo dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media tersebut.

Tabel 1. Desain The Randomized Posttest Only Control Design

### Kelompok Perlakuan Posttest

Eksperimen XI	O1
Kontrol X2	O2

(Sumber: Syamsuddin, 2015)

Keterangan:

XI : Perlakuan Pembelajaran dengan media Edmodo

X2 : Perlakuan Pembelajaran dengan media slide presentasi

O1 : Nilai Kelas Eksperimen (post-test)

O2 : Nilai Kelas Kontrol (post-test)

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Program Keahlian Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR) Otomotif tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel menggunakan *assessment random sampling*. Sampel penelitian terdiri dari kelas X PKK TKR Otomotif 1 sebanyak 40 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X PKK TKR Otomotif 2 sebanyak 40 siswa sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), aplikasi Edmodo, dan instrumen tes (*post-test*). Pengujian instrumen tes dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis uji Independent Sample T-Test dengan bantuan SPSS 20.0 untuk menguji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X PKK TKR Otomotif di SMK ICB Cinta Teknika Bandung, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo terhadap peningkatan hasil belajar kompetensi memahami dasar mesin 2 dan 4 langkah, diperoleh hasil *pre-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil *pre-test* ini kemudian dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai terendah, dan nilai tertinggi dengan menggunakan SPSS 20.0.

Tabel 2. Hasil Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata Pre-Test
Eksperimen	40	36	80	55,50
Kontrol	40	40	76	56,80

Dari Tabel 2, terlihat nilai *pre-test* untuk kompetensi memahami dasar mesin 2 dan 4 langkah pada kelas kontrol dan eksperimen. Nilai *pre-test* diperoleh sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Nilai *pre-test* pada kelas eksperimen yang terdiri dari 40 peserta didik menunjukkan nilai terendah 36, nilai tertinggi 80, dan rata-rata 55,50. Sementara itu, pada kelas kontrol yang juga terdiri dari 40 peserta didik, nilai terendah adalah 40, nilai tertinggi 76, dan rata-rata 56,80.

Tabel ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* pada kelas kontrol hampir sama dengan rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal (*pre-test*) siswa pada kelas eksperimen dan kontrol.

### Hasil Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

Setelah peserta didik memperoleh perlakuan pembelajaran yang berbeda, yaitu menggunakan Edmodo berbasis *blended learning* di kelas eksperimen dan tanpa Edmodo di kelas kontrol, dilakukan uji normalitas untuk nilai *post-test* pada kompetensi memahami dasar mesin 2 dan 4 langkah. Uji normalitas menggunakan SPSS 20.0 dengan analisis Kolmogorov-Smirnova menghasilkan nilai signifikansi *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 0,084 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200. Kedua nilai ini lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa nilai *post-test* pada kedua kelas berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dengan analisis uji Levene, yang menghasilkan nilai signifikansi (*sig.*) based on mean sebesar 0,157, yang lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa varians nilai *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen (sama).

Karena nilai *post-test* berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis uji Independent Sample T-Test dengan bantuan SPSS 20.0. Hasil analisis data *post-test* kelas kontrol dan eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji-t Post-Test

t-test for Equality of Means	Hasil Belajar Siswa	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
------------------------------	---------------------	---	----	-----------------	-----------------

t-test for Equality of Means	Hasil Belajar Siswa	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	2.461	78	0.016	4.500	
Equal variances not assumed	2.461	75.435	0.016	4.500	

Pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,016, yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar (post-test) peserta didik yang menggunakan media Edmodo berbasis e-learning (kelas eksperimen) dan yang tidak menggunakan media tersebut (kelas kontrol).

### Pembahasan

Media Edmodo berbasis e-learning disediakan untuk membantu pembentukan pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik. Pemanfaatan media Edmodo ini menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik untuk belajar. Situasi jelas terlihat saat pelaksanaan penelitian ini dari sikap peserta didik kelas eksperimen (peserta didik yang menggunakan media Edmodo) yang cukup baik, dibandingkan dengan kelas kontrol (peserta didik yang menggunakan media slide presentasi). Peserta didik terlihat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah melalui media Edmodo, sehingga nilai post-test pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan nilai post-test kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Hikmawan dan Sarino (2018), bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis edmodo memiliki pengaruh yang positif, sehingga memiliki timbal balik dalam memberikan motivasi belajar peserta didik. Penelitian lain oleh Haifani (2018), bahwa penggunaan edmodo dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Keadaan ini terbukti pada penelitian ini bahwa pemanfaatan media Edmodo berbasis blended learning dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini, pembelajaran blended learning yang dilakukan menggunakan aplikasi Edmodo.

Blended learning dilakukan dengan memadukan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online ataupun memadukan antara metode ceramah dengan menampilkan berbagai media pendukung berbasis IT seperti menampilkan video dan gambar melalui media Edmodo. Pembelajaran online dilakukan peserta didik kapanpun dan dimanapun peserta didik berada. Peserta didik dapat belajar secara mandiri seperti yang dilakukan pada penelitian ini peserta didik dapat mengerjakan kuis yang dilakukan diluar jam pelajaran disekolah, dan peserta didik dapat mengulangi pembelajaran dirumah menggunakan materi yang ada pada media pembelajaran Edmodo. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Rulviana (2018), bahwa pemanfaatan media Edmodo dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar. Edmodo efektif dalam proses belajar mengajar dengan metode Blended Learning. Berdasarkan penelitian lapangan dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Edmodo berbasis Blended Learning dapat lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media slide presentasi. Hal ini sesuai dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh B.F Skinner yang beranggapan bahwa, pada dasarnya stimulus-stimulus yang diberikan kepada seseorang akan saling berinteraksi, dan interaksi antara stimulus-stimulus tersebut akan mempengaruhi bentuk respon yang diberikan (Budiningsih, 2016). Stimulus yang dimaksud adalah penggunaan media Edmodo berbasis Blended Learning dalam proses pembelajaran dikelas eksperimen dan respon yang dimaksud adalah peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Pada media Edmodo berbasis Blended Learning, peserta didik dapat membuka materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kapanpun dan dimanapun berada dan ingin belajar selama memiliki akses internet. Peserta didik dapat memanfaatkan laptop maupun handphone yang dimiliki untuk mengakses pembelajaran menggunakan media Edmodo berbasis Blended Learning. Peserta didik dapat langsung membuka materi tersebut untuk dipelajari tanpa harus menunggu kehadiran guru dalam proses belajarnya. Pada kelas yang menggunakan media slide presentasi (kelas kontrol), peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh

guru didalam kelas. Peserta didik harus menunggu kehadiran guru dalam proses belajarnya. Selama proses belajar peserta didik terkesan pasif karena hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal ini sesuai dengan penelitian Aslamiyah, Setyosari, dan Praherdhiono (2019) yang menyatakan bahwa media Edmodo berbasis Blended Learning terbukti sangat mendukung dalam pembelajaran begitupun dampak dari Blended Learning terhadap kemandirian belajar sangat tinggi. Hal itu juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permatasari (2019) membandingkan bahwa menggunakan Edmodo maupun Quipper School sama-sama memberikan fasilitas bagi peserta didik untuk bekerja secara mandiri, memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar dan memiliki fitur yang lebih praktis, interaktif, dan menarik.

Hasil temuan yang ada di lapangan juga sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hikmawan dan Sarino (2018) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Edmodo berbasis Blended Learning memiliki pengaruh yang positif, sehingga memiliki timbal balik dalam memberikan motivasi belajar siswa. Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa media Edmodo berbasis Blended Learning efektif untuk memberikan motivasi belajar pada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan. Hal tersebut sejalan dengan Batita, Wijoyo, dan Herlambang (2019) penerapan model blended learning berbasis edmodo dan google clasroom memiliki hasil yang berbeda jika meninjau dari hasil belajar dan motivasi. Media pembelajaran Edmodo berbasis Blended Learning lebih unggul dalam fitur- fiturnya untuk memfasilitasi kegiatan belajar dimanapun dan kapanpun, sehingga berpengaruh pada hasil belajar kognitif. Hasil akhir dari beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media Edmodo berbasis Blended Learning terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran slide presentasi atau kelas yang tidak menggunakan media apapun dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Edmodo berbasis blended learning dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran teknik dasar otomotif dengan kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah peserta didik kelas X PKK TKR Otomotif di SMK ICB Cinta Teknika Bandung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo pada peserta didik kelas X PKK TKR OTOMOTIF di SMK ICB Cinta Teknika Bandung.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, D. (2018). Komponen Pengembangan E-Learning. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 58-65. <https://doi.org/10.21009/JPI.011.09>.
- Arifin, J. (2017). *SPSS untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Aslamiyah, T.A., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended Learning dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *JKTP*, 2(2), 109-114.
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Buntoro, G. A. (2018). Sosialisasi dan Workshop Pemanfaatan Quipper School untuk Optimalisasi Jam Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo. *E-DIMAS*, 9(1), 40-47. <https://doi.org/10.26877/edimas.v9i1.1583>.
- Batita, A. F. R., Wijoyo, G., & Herlambang, D. (2019). Pengembangan Model Blended Learning dengan Pendekatan Cooperative Mata Kuliah Ilmu Lingkungan. *JITP*, 6(1), 42-55.
- Budiningsih, A. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan E-learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Business. *Jurnal Query: Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 43.
- Hursen, C. (2018). The Impact of Edmodo Assisted Project-Based Learning Applications on the Inquiry Skills and Academic Achievement of Prospective Teachers. *TEM Journal*, 7(2), 446-455.
- Sudjana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2017). Statika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuddin. (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taslim, D. T., & Syahtriatna. (2017). Pengaruh Pengaplikasian E-learning terhadap Hasil Belajar (Studi Kasus: Mahasiswa Keamanan Komputer Fasilkom Umlak). Jurnal Inovtek Polbeng, 2(2), 182-188.