



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8766 - 8774

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Persepsi Siswa pada Pembelajaran Daring Berbasis Edmodo terhadap Motivasi Belajar Kelas VI

Garin Ocshela Anggraini¹✉, Warsono², Rr. Nanik Setyowati³

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{2,3}

E-mail: garin.20003@mhs.unesa.ac.id¹, wasono@unesa.ac.id², naniksetyowati@unesa.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terjadinya pandemi Covid-19 yang menyebabkan proses pembelajaran tatap muka, menjadi kegiatan belajar daring. Kegiatan belajar daring menimbulkan berbagai dampak negatif maupun positif, salah satu satunya yaitu berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran daring banyak dilakukan dengan memanfaatkan *platform* aplikasi belajar, seperti whatsapp atau juga edmodo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa pada proses pembelajaran daring yang dilakukan melalui edmodo dan whatsapp grup. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif *ex post facto* yaitu penelitian yang dilakukan sesudah peristiwa terjadi sehingga tidak memungkinkan melakukan manipulasi variabel penelitian. Analisis data dilakukan dengan uji Paired sampel t-test untuk mengetahui perbandingan antara persepsi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran daring berbasis edmodo dan WAG terhadap motivasi belajar selama masa *Covid-19*. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan disimpulkan bahwa Persepsi Siswa pada pembelajaran daring berbasis edmodo memiliki hubungan terhadap motivasi belajar, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai uji paired sample t test sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: pembelajaran online, motivasi belajar, aplikasi pembelajaran.

Abstract

This research was motivated by the Covid-19 pandemic which caused the face-to-face learning process to become an online learning activity. Online learning activities have various negative and positive impacts, one of which is the effect on student learning motivation. Many online learning activities are carried out by utilizing learning application platforms, such as WhatsApp or Edmodo. This study aims to determine students' perceptions of the online learning process carried out through Edmodo and WhatsApp groups. This study uses ex post facto quantitative research, namely research conducted after the event occurred so that it is not possible to manipulate research variables. Data analysis was carried out using the Paired sample t-test to find out the comparison between students' perceptions of the implementation of Edmodo and WAG-based online learning on learning motivation during the Covid-19 period. Based on the results of the research as a whole, it was concluded that Student Perception of Edmodo-based online learning had a relationship with learning motivation, this was evidenced by the acquisition of a paired sample t-test score of $0.000 < 0.05$.

Keywords: online learning, learning motivation, learning application.

Copyright (c) 2022 Garin Ocshela Anggraini, Warsono, Rr. Nanik Setyowati

✉ Corresponding author :

Email : garin.20003@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3949>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 5 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran pada saat ini mengalami perubahan yang cukup signifikan. Perubahan proses pembelajaran yang terjadi karena adanya pandemi, beralih pada kegiatan belajar daring. Pembelajaran daring menimbulkan berbagai dampak negatif dan positif bagi sekolah, guru, siswa, dan orang tua. Perubahan yang terjadi secara mendadak, menyebabkan setiap jenjang pendidikan harus beradaptasi menggunakan teknologi agar mampu memaksimalkan kegiatan belajar mengajar (Yantik, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sebenarnya sudah digunakan dalam kurun waktu yang cukup lama, akan tetapi penggunaan teknologi pada pembelajaran tidak dilakukan pada semua jenjang sekolah. Selain itu, penggunaan teknologi hanya dijadikan sebagai pendamping dan tidak digunakan sebagai fungsi utama dalam kegiatan belajar-mengajar. Perubahan sistem ke dalam pembelajaran daring, menyebabkan penggunaan teknologi menjadi media utama dalam pembelajaran. Akan tetapi, pemanfaatan sistem pembelajaran daring diberlakukan hanya untuk uji coba tanpa ditekuni secara bertahap, begitu pula banyaknya juga tidak selama seperti pembelajaran daring di masa Covid-19 (Sutrisno, 2021).

Banyak guru dan siswa yang belum terbiasa menggunakan media online dalam proses pembelajarannya. Hal ini menimbulkan banyak hambatan bagi guru untuk belajar secara online, antara lain aplikasi pembelajaran, penggunaan jaringan dan perangkat internet, pengelolaan media pembelajaran, serta kesulitan dalam menilai dan mengawasi (Nurmaliyah & Nursyamsiah, 2020). Di masa pandemi covid-19, kegiatan belajar dan penilaian hasil belajar mulai dari aspek psikomotor, kognitif, dan afektif dilakukan secara online. Perubahan proses pembelajaran dari pembelajaran secara langsung di kelas ke dalam pembelajaran daring tentu menimbulkan berbagai macam kendala. Sistem pembelajaran di Indonesia, belum meaksimalkan penggunaan teknologi serta belum terbiasa memanfaatkan sistem belajar daring, sehingga baik guru ataupun siswa masih belum maksimal. Kelemahan utama pembelajaran daring, yaitu minimnya intensitas pertemuan antar siswa dan pengajar (Oktaviani et al., 2020:69). Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik harus mampu untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran daring untuk meningkatkan kualitas sistem tersebut.

Pada pembelajaran daring, guru dituntut untuk mampu menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat agar siswa mampu mencapai indikator yang telah ditentukan. Tuntutan pada guru dan siswa dalam perubahan pembelajaran menyebabkan mereka untuk mampu menggunakan berbagai macam alat teknologi yang dapat digunakan sebagai media kegiatan belajar secara daring/*online*. Selain pemanfaatan media teknologi, penggunaan aplikasi pembelajaran juga turut berpengaruh pada keterlaksanaan kegiatan belajar daring. Media teknologi menaungi berbagai aplikasi pembelajaran, yang berperan sebagai kelas virtual serta dirancang dan dikembangkan agar dapat menyampaikan informasi, maupun pengetahuan yang diperlukan oleh siswa (Pribadi, 2018). Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka aplikasi pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen dari bagian sistem pembelajaran (Sutrisno, et al, 2020).

Williams (dalam Nurmaliyah & Nursyamsiah, 2020:3) mengklasifikasikan media yang dapat dimanfaatkan untuk aktivitas pembelajaran daring, di antaranya Suara seperti (1) media proyeksi dan non-proyeksi, yaitu media fotografi, pameran, display dan model, (2) media proyeksi atau proyeksi seperti LCD, (3) rekaman kuliah, audio compact disc (CD) termasuk rekaman. (4) Media film atau media video mobil seperti cakram Blue-Ray, VCD, DVD (5) Pembelajaran berbasis komputer, dan terakhir (6) Multimedia dan jaringan komputer.

Pribadi (2018:18) juga Klasifikasi berbagai media pembelajaran: media cetak, media pameran, media suara, media video, multimedia, dan media berbasis web/internet. Media internet, berbagai jenis media yang telah disebutkan, merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran online di masa pandemi Covid-19. Tersedianya internet tentu menjadi hal yang memudahkan kegiatan pembelajaran daring, karena internet memberikan banyak manfaat untuk mengelola berbagai aplikasi pembelajaran, salah satunya adalah edmodo. Edmodo merupakan aplikasi pembelajaran berbasis website gratis yang membantu guru dalam

proses pembelajaran. Saat ini, Edmodo dapat digunakan pada berbagai perangkat komunikasi seperti *smartphone*, *tablet*, dan perangkat lainnya. Menurut Charoenwet & Christensen (Oktaviani et al., 2020:79) dalam Edmodo digunakan untuk membantu proses pembelajaran di antara guru dan siswa tanpa terhalang oleh ruang dan waktu.

Aplikasi edmodo juga memiliki kegunaan untuk (1) meningkatkan kegiatan pembelajaran secara mandiri, (2) memebantu siswa dalam meningkatkan keterampilan pemcahan masalah, (3) meningkatakn ketrampilan berfikir kritis siswa dan (4) membantu siswa memotivasi dala kegiatan belajar. Pada pembelajaran daring berbagai macam fitur Edmodo dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Menurut (Sugiono, 2016), (Suryani & Setiawan, 2018) edmodo menyediakan berbagai macam fitur yang dapat digunakan sebagai kelas virtual selama pembelajaran daring, diantaranya yaitu (1) *Create a group* berguna untuk membuat kelas virtual. (2) *Notes* adalah notifikasi yang muncul apabila guru memberikan tugas, membagikan materi dan notifikasi balasan komentar dalam kelas. (3) *Assignments* berguna untuk memberikan tugas dan menjadwalkan tugas untuk siswa. (4) *Quiz* berfungsi untuk membuat soal-soal dengan berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, mencocokkan, benar dan salah, dan uraian. (5) *Check progress/badges*, berguna untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa secara individu dan serentak. (6) *Polls* berfungsi untuk melakukan jejak pendapat. (7) *Library* berfungsi untuk penyimpanan file materi atau soal. (8) *Calendar* berguna sebagai catatan kegiatan selama pembelajarn di edmodo.

Selain memiliki fitur-fitur yang menunjang pembelajaran, Edmodo juga memiliki kelemahan. Terdapat dua hal utama yang menjadi kelemahan Edmodo, yaitu (1) Edmodo memerlukan akses internet, sehingga guru dan siswa harus terkoneksi dengan jaringan tersebut selama kegiatan belajar berlangsung. (2) Edmodo dapat tersedia pada aplikasi seperti laptop, gadget, hadnphone dan tab. Oleh karena itu, guru harus wajib memastikan bahwa setiap siswa memiliki salah satu perangkat tersebut (Haq, 2018). Edmodo dapat dikases melalui web atau aplikasi yang didownload pada *playstore*, sehingga siswa yang memiliki memori penyimpanan minim dapat menggunakan edmodo melalui website seperti *google*, *opera*, maupun *mozilla*. Edmodo dapat dijadikan sebagai salah satu aplikasi alternatif untuk menjalankan pembelajaran secara daring (Oktaviani et al., 2020). Permasalahan yang muncul pada kegiatan pembelajaran daring, selain kurang cakupnya siswa atau guru dalam memakai aplikasi pembelajaran, yaitu menurunnya motivasi siswa dalam belajar. Motivasi sebagai aspek pendukung agar siswa dapat mencapai kompetensi dari tiap indikator capaian pembelajaran.

Menurut Isman (dalam Irawati & Santaria, 2020:265) tentu saja, peralihan dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran online membutuhkan transisi yang panjang. Juga, ketika belajar online, siswa harus dapat belajar secara mandiri, termotivasi, dan berkomunikasi dengan guru dan siswa lain hanya melalui komunikasi. Sistem pembelajaran online memang memiliki sejumlah implikasi, baik dalam pelaksanaannya maupun dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Poin penting dari adanya pembelajaran daring adalah menanamkan komunikasi antar siswa-guru atau siswa-orang tua, yang tentunya akan berpengaruh pada faktor motivasi, sikap, gaya belajar, pengalaman belajar sebelumnya (Suttrisno & Puspitasari, 2021). Oleh sebab itu, persepsi dari siswa terkait pembelajaran daring dalam hal memotivasi diri, menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran daring.

Tidak hanya guru dan siswa dapat berinteraksi saat menggunakan Edmodo, tetapi orang tua juga dapat memiliki akun untuk berpartisipasi dalam komunikasi dengan guru, memungkinkan mereka untuk melacak perkembangan anak mereka selama proses pembelajaran (Istiqomah, 2013). Hikmah (2017) Edmodo menjelaskan bahwa ini adalah platform pembelajaran sosial untuk guru, siswa, dan orang tua. Guru juga dapat memposting nilai, pekerjaan rumah, dan kuis kepada siswa.

Disisi lain, pemanfaatan edmodo dalam pembelajaran khususnya pembelajaran daring dipandang sangat bermanfaat. Siswa merasakan manfaat yang luar biasa dari pelatihan ini dan berharap pembelajaran berbasis teknologi khususnya dengan menggunakan edmodo dapat diterapkan oleh guru di sekolahnya (Sari, 2020). Hal tersebut pula juga ditambahkan oleh (Rulviana, 2018) dalam penelitiannya bahwa penggunaan edmodo harus

dijelaskan di awal pembelajaran agar siswa mengetahui maksud, manfaat dan cara menggunakannya, selanjutnya mengajari mereka agar bisa mengoprasikan dengan baik sehingga manfaat yang di dapat maksimal. Semua pendapat literatur tersebut tentu berdampak dan maksimal karena kondisi belum adanya pandemi. Harapannya dengan adanya edmodo ini pembelajaran disekolah terdampak pandemi dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan latarbelakang tersebut maka penting untuk melakukan kajian ilmiah tentang respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring berbasis edmodo terhadap motivasi belajar khususnya di masa pandemi ini. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan reaksi dan pendapat siswa selama pembelajaran online dan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran online berbasis Edmodo terhadap motivasi belajar.

METODE

Pendekatan tindak lanjut adalah survei pasca-acara, jadi Anda tidak dapat memanipulasi variabel survei. Pilihan jenis ini didasarkan pada pertimbangan bahwa proses pembelajaran online sudah berlangsung. Metode pengumpulan data untuk penelitian ini adalah menggunakan kuesioner skala Likert 4 poin, berjumlah 10 butir item per angket (Riduwan & Akdon, 2010). Kuesioner didistribusikan pada kelas VI yang diampu oleh Guru X melalui aplikasi G-form dan aplikasi Whatsapp Group (WAG). Pengambilan sampel menggunakan tehnik *purposive sampling* dengan jumlah 22 siswa kelas VI SDN 2 Surodakan.

Uji-t sampel berpasangan digunakan untuk melakukan analisis data untuk membandingkan persepsi siswa tentang penerapan Edmodo dengan pembelajaran motivasi belajar online berbasis WAG selama Covid-19. Uji-t sampel uji berpasangan adalah pengujian yang dilakukan pada sampel terkait. (Darmawan, 2013). Pengambilan keputusan didasarkan pada formula: Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 di tolak, atau H_a diterima. Sebelum diuji menggunakan Uji T-tes, peneliti akan menguji validasi instrumen menggunakan korelasi product moment dan pengujian reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach (Sugiyono, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Pada uji validasi data, peneliti dengan bantuan program SPSS 21 melakukan eksperimen dengan 20 responden sebelum dilakukan uji validitas data dengan 22 responden. Keputusan yang diambil dalam pengujian ini didasarkan pada perbandingan nilai r tabel dengan nilai r tabel menggunakan nilai sig 0,05. Nilai r tabel untuk penelitian ini adalah 0,444 jika dilihat dari tabel product moment. Oleh karena itu, Anda akan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Angket Penggunaan Whatsapp

Indikator Angket Sebelum	Pernyataan	R-hitung	R-Tabel	Ket.	Butir Item
Kemudahan	Pernyataan 1	0.606	0.444	Valid	Pernyataan Positif
	Pernyataan 2	0.909	0.444	Valid	
Fitur layanan	Pernyataan 3	0.659	0.444	Valid	Pernyataan Positif
	Pernyataan 4	0.522	0.444	Valid	
	Pernyataan 5	0.851	0.444	Valid	
Minat	Pernyataan 6	0.481	0.444	Valid	Pernyataan Positif
	Pernyataan 7	0.851	0.444	Valid	
	Pernyataan 8	0.468	0.444	Valid	
Kualitas belajar	Pernyataan 9	0.858	0.444	Valid	Pernyataan Negatif
	Pernyataan 10	0.744	0.444	Valid	

Tabel 2
Hasil Validasi Angket Edmodo

Indikator Angket Setelah	Pernyataan	R-hitung	R-Tabel	Ket.	Butir Item
Kemudahan	Pernyataan 1	0.542	0.444	Valid	
	Pernyataan 2	0.659	0.444	Valid	Pernyataan Positif
Fitur layanan	Pernyataan 3	0.459	0.444	Valid	
	Pernyataan 4	0.543	0.444	Valid	
	Pernyataan 5	0.542	0.444	Valid	Pernyataan Positif
Minat	Pernyataan 6	0.566	0.444	Valid	
	Pernyataan 7	0.557	0.444	Valid	Pernyataan Positif
	Pernyataan 8	0.754	0.444	Valid	Pernyataan Negatif
Kualitas belajar	Pernyataan 9	0.489	0.444	Valid	
	Pernyataan 10	0.455	0.444	Valid	Pernyataan Negatif

Uji Reliabilitas

Nilai alpha Cronbach digunakan dalam keputusan pengujian reliabilitas. Nilai alfa lebih besar dari nol titik 6 ($>0,60$) dikatakan reliabel, sedangkan nilai yang lebih kecil dari nol koma 6 ($<0,60$) dikatakan tidak reliabel (Nazir, 2013). Data primer yang telah didapat dan telah dilakukan pengujian reliabilitas melalui bantuan program SPSS, dengan perolehan hasil sebagai berikut.

Tabel 3
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,894	,892	10

Tabel 4
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,749	10

Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah uji data untuk mengetahui data angket yang terdistribusi normal, uji ini dilakukan sebagai syarat penggunaan uji Paired sampel t-tes. Dari hasil uji normalitas diperoleh nilai Persepsi siswa pada pembelajaran daring berbasis edmodo terhadap motivasi belajar dan persepsi siswa terhadap pembelajaran daring berbasis whatsapp grup, yang dipeoleh hasil masing-masing pada Kolmogorov-Smirnov adalah 0,483 dan 0,334.

Tabel 5
Uji Normalitas

Uji	Hasil
Kolmogorov-Smirnov Z	,838
Asymp. Sig. (2-tailed)	,484
Kolmogorov-Smirnov Z	,945
Asymp. Sig. (2-tailed)	,334

Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Edmodo

Berdasarkan hasil olah data *paired sample t test* pada SPSS 21 diperoleh bahwa rata-rata penilaian siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran daring berbasis whatsapp grup terhadap motivasi belajar adalah 24,27 (SD $\pm 5,841$), sedangkan rata-rata penilaian pembelajaran daring berbasis edmodo terhadap motivasi belajar adalah 30,55 (SD $\pm 3,004$) (Tabel 6). Selisih nilai rata sebesar 6,28.

Tabel 6
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Persepsi siswa pada pembelajaran daring berbasis whatsapp grup	24,27	22	5,841	1,245
	Persepsi siswa pada pembelajaran daring berbasis edmodo	30,55	22	3,004	,640

Berdasarkan hasil Nilai korelasi yang diperoleh sebesar 0,702 atau 70,2% dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 (lihat tabel 7) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pembelajaran daring berbasis edmodo terhadap motivasi belajar siswa dimassa pandemi.

Tabel 7
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 angket sebelum & angket sesudah	22	,702	,000

Pembahasan

Kemudahan dalam Penggunaan aplikasi selama pembelajaran daring

Berdasarkan hasil penghitungan respon siswa terhadap kemudahan penggunaan aplikasi pembelajaran selama daring, menunjukkan bahwa 80,6% siswa menyatakan bahwa edmodo dapat memfasilitasi kegiatan belajar dimana saja, serta 85,2% menyatakan bahwa edmodo lebih membantu siswa dalam belajar secara mandiri. Sedangkan pada hasil respon penggunaan WAG, menunjukkan 71,6% respon siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran daring melalui WAG dapat memfasilitasi proses belajar secara mandiri, dan 45,4% pembelajaran berbasis WAG dapat dilakukan secara fleksibel. Berdasarkan hasil persentase respon siswa, kedua aplikasi tersebut dapat menjadi alternatif siswa maupun guru untuk melaksanakan pembelajaran daring secara lebih leluasa. Hal ini dikarenakan kegiatan belajar daring, memberikan berbagai perubahan yang tentunya ikut berpengaruh terhadap waktu belajar siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Lisnani & Asmaruddin Novetha, 2018) bahwasannya kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan secara daring atau online, tidak terlalu membutuhkan waktu yang panjang. Akan tetapi, keterbatasan waktu, tentunya menuntut komitmen dan dedikasi proses belajar yang lebih kuat dan mendetail. Hal serupa juga disampiakan oleh (Yusuf, 2016) bahwa pembelajarn kelas online akan membutuhkan perhatian ekstra, dan menimbulkan banyak aturan daripada kelas tatap muka. Hal inilah yang menjadikan Guru harus lebih selektif dalam menggunakan kelas maya serta penyusunan materi yang mampu dipahami siswa dalam pembelajarn secara mandiri.

Persespsi Siswa terhadap Fitur Layanan sebagai Kelas Virtual

Penggunaan edmodo dan whatsapp sebagai kelas virtual pada pembelajaran daring, tentunya memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Salah satu fitur yang memiliki fungsi berbeda dalam kelas virtual edmodo maupun WAG adalah adanya kebebasan dalam memperoleh materi tambahan. Pada edmodo, siswa dapat memperoleh atau mencari materi tambahan melalui *library* yang telah disediakan oleh guru atau mencari melalui beranda edmodo, tanpa harus membuka aplikasi lainnya. Hasil persentase terkait fitur dalam mengakses materi sebesar 90,9%, sedangkan pada WAG diperoleh persentase sebesar 44,3%. Kemudahan untuk mengakses pembelajaran yang telah dilakukan pada aplikasi edmodo memperoleh persentase sebesar 85,2%, sedangkan pada penggunaan WAG sebesar 64,7%. Perbedaan ini disebabkan karena pada aplikasi edmodo terdapat fitur untuk menyimpan berbagai file materi, hasil belajar dan kegiatan diskusi dalam setiap pertemuan sesuai dengan jadwal pembelajaran, sedangkan pada WAG file materi dan hasil belajar tidak dapat dilihat secara langsung, melainkan secara terpisah.

Fitur dalam aplikasi edmodo untuk melihat kemajuan hasil belajar siswa, tidak hanya dapat diakses oleh guru melainkan juga orang tua. Berdasarkan hasil persentase terhadap fitur ini sebesar 54,5% untuk aplikasi edmodo dan 71,5% untuk aplikasi WAG. Perbedaan skor ini dilandasi pada kecakapan setiap siswa maupun orang tua dalam mengakses aplikasi yang digunakan sebagai kelas virtual. Hasil penelitian terdahulu yang

dilakukan oleh (Haq, 2018), menyatakan bahwa orang tua dapat mendampingi siswa selama pembelajaran daring, dengan menggunakan model diskusi melalui via *whatsapp* ataupun media sosial lainnya. Pendampingan belajar ini akan lebih mudah dilakukan oleh orang tua melalui aplikasi *Whatsapp*, karena guru dapat langsung berhubungan secara mudah untuk membahas keluhan orang tua apabila siswa tidak memahami materi, maupun siswa tidak dapat mengoperasikan pembelajaran melalui *edmodo*.

Persepsi Siswa dalam Minat Belajar

Melalui kelas virtual *edmodo*, siswa dapat lebih leluasa berpendapat atau aktif untuk bertanya dibandingkan melalui *WAG*. Hasil skor persentase keaktifan siswa dalam berdiskusi melalui *edmodo* sebesar 81%, sedangkan pada *WAG* sebesar 47,8%. Pada kegiatan kerja kelompok melalui kelas virtual *edmodo*, siswa dapat membuat forum grup kecil untuk berdiskusi dan saling bertukar pikiran tanpa harus keluar dari kelas besar. Hasil persentase kemudahan dalam kerja kelompok melalui kelas virtual *edmodo* adalah sebesar 84,1% sedangkan pada *WAG* sebesar 45,6%. Selain dari hasil skor kegiatan diskusi maupun keaktifan siswa, dampak pembelajaran daring juga berpengaruh terhadap interaksi guru dan siswa. Hasil skor interaksi guru-siswa melalui *edmodo* sebesar 80,6% sedangkan melalui *WAG* sebesar 71,5%. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, interaksi antara siswa-guru dalam pembelajaran daring sebagai salah satu faktor untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil perhitungan angket berdasarkan minat belajar siswa selama pembelajarannya daring melalui *edmodo* memiliki persentase lebih banyak yaitu 73,9%, sedangkan pada pembelajaran berbasis *WAG* sebesar 59%. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Destel & A, 2021), kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran daring dapat disebabkan dari kurangnya persiapan siswa terhadap pembelajaran *online* yang tentunya belum pernah dilakukan. Selain itu, faktor lain penyebab ketidaktertarikan terhadap pembelajaran *daring* melalui *whatsapp grup* dikarenakan pengemasan materi berbasis video maupun modul, yang kurang menarik atau bervariasi.

Persepsi siswa terkait Kualitas Belajar

Siswa akan lebih termotivasi dalam belajar apabila guru dapat menyampaikan materi secara unik dan menarik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nurwardani, 2019), kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran daring menjadi pokok utama permasalahan yang harus diatasi oleh pihak sekolah, agar minat dan motivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring dapat meningkat. Meskipun beberapa siswa memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk belajar, namun apabila guru tidak mampu menyajikan pembelajaran secara lebih bervariasi, tentunya dapat menyebabkan siswa malas mengikuti pembelajaran daring. Hasil dari persentase siswa terhadap kualitas belajar yang menurun selama pembelajaran daring, melalui aplikasi *edmodo* sebesar 43,2% sedangkan melalui *Whatsapp Grup* sebesar 66%. Selain itu, faktor eksternal seperti cara berinteraksi dan berkomunikasi selama kegiatan daring juga berpengaruh terhadap motivasi siswa. Apabila kegiatan berdiskusi siswa dengan guru selama pembelajaran daring lebih menurun, tentunya mempengaruhi terhadap minat siswa untuk mengerjakan tugas atau berdiskusi secara berkelompok. Hasil persentase terkait menurunnya minat siswa untuk berinteraksi dengan guru melalui aplikasi *edmodo* sebesar 44,3% sedangkan melalui *WAG* sebesar 82,5%. Hasil ini diperkuat oleh penelitian (Mustakim, 2020) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran daring, dapat menjadi lebih praktis dalam penerapannya, apabila guru mampu menggunakan media ajar pendukung selain buku, yaitu media sosial. Lebih lanjut yang dilakukan oleh (Utomo, 2015) Diuraikan penggunaan media pembelajaran dengan *blended learning* yang digunakan oleh beberapa lembaga pendidikan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Daulay, 2016) bahwa terdapat pengaruh *blended learning* terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya (Citrasukmawati, 2014) Siswa SMPN 22 Surabaya telah menunjukkan sikap positif terhadap media pembelajaran dengan aplikasi di bidang penelitian biologi.

Untuk dapat memaksimalkan manfaat dari *edmodo* dalam pembelajaran ini, ada beberapa hal yang harus dilakukan guru dikelas yaitu: 1) Pertama, guru harus menawarkan kontrak belajar selama minimal satu semester dan memberikan instruksi kepada siswa tentang media *Edmodo*, manfaat, dan cara kerjanya. Setelah siswa

paham dan merasa paham, guru membuat akun Edmodo bersama siswa dan bergabung dengan grup yang dibuat oleh guru/wali kelas. Kelompok digunakan oleh guru dan siswa untuk memberikan materi, mengumpulkan tugas, dan mengadakan diskusi. 2) Jika ada masalah jaringan dan beberapa siswa tidak dapat atau tidak dapat menggunakan atau mengoperasikan laptop/komputer/handphone dan pengoperasian Edmodo, hal ini mengganggu proses penggunaan media Edmodo sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

KESIMPULAN

Aplikasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi komponen penting dalam kegiatan pembelajaran daring. Aplikasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran daring, dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa maupun guru, sehingga dapat dengan mudah dikembangkan sendiri oleh sekolah maupun dapat diperoleh secara gratis ataupun berbayar. Berbagai aplikasi teknologi yang dapat diperoleh secara gratis ataupun aplikasi yang penggunaannya terbatas ketika gratis merupakan salah satu fasilitas terbaik untuk mendukung kelancaran pembelajaran yang dilaksanakan secara online. Pemilihan aplikasi sebagai penunjang kegiatan belajar daring, salah satunya adalah edmodo. Penggunaan edmodo dirasa mampu untuk meningkatkan motivasi siswa selama kegiatan belajar daring. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan disimpulkan bahwa Persepsi Siswa pada pembelajaran daring berbasis edmodo memiliki hubungan terhadap motivasi belajar, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai uji *paired sample t test* sebesar $0,000 < 0,05$.

UCAPAN TERIMA KASIH

Jika perlu berterima kasih kepada pihak tertentu, misalnya sponsor penelitian, nyatakan dengan jelas dan singkat, hindari pernyataan terima kasih yang berbunga-bunga.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Nurul Hikmah. (2017). *Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fisika Kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau*. Universitas Negeri Islam Alauddin Makassar.
- Citrasukmawati, A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Langsung Biologi Berbasis Macromedia Flash*.
- Darmawan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Daulay, U. A. dkk. (2016). Pengaruh Blended Learning Berbasis Edmodo dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Biologi dan Retensi Siswa pada Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 5 Medan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 260–266.
- Destel, M., & A, R. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Pada Tahun. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, 4(2), 1–23.
- Fani Yantik, Sutrisno, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>
- Haq, A. A. (2018). Blended Learning Design For English Teaching: An Empirical Case Of Edmodo In Efl Calss. *The 2nd National Telcecon (Teaching, Linguistics, Culture, And Education Conference)*, 1–6.
- Irawati, R., & Santaria, R. (2020). Persepsi Siswa SMAN 1 Palopo Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Kimia. *Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 265. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.286>
- Istiqomah, S. B. T. & N. A. (2013). Penerapan Metode Blended Learning Berbasis ICT. *Jurnal Eduhealth*, 3(2).
- Lisnani & Asmaruddin Novetha. (2018). *Buku Ajar Matematika Bangun Datar Kelas VII*. Palembang:UKMCP.

8774 *Persespsi Siswa pada Pembelajaran Daring Berbasis Edmodo terhadap Motivasi Belajar Kelas VI – Garin Ocshela Anggraini, Warsono, Rr. Nanik Setyowati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3949>

- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika the Effectiveness of E-Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic in Mathematics. *Al Asma: Journal of Islamic Education*.
- Nazir. (2013). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nurmaliah, S., & Nursyamsiah, N. (2020). Persepsi Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(4), 142–152.
- Nurwardani, P. (2019). *Kemenentrian Riset: Panduan Proses pembelajaran daring SPADA Indonesia*.
- Oktaviani, I., Waspada, I., & Budiwati, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Pada Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 68. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.584>
- Pribadi, B. A. (2018). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Riduwan, & Akdon. (2010). Rumus dan Data dalam Analisis Data Statistika. In *In Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Cetakan kedua. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-662-49054-9_2900-1
- Rulviana, V. (2018). Implementasi Media Edmodo Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2361>
- Sari, F. A. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Di Sman 1 Ciomas. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 83–96. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i2.1082>
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif (dan R. Kualitatif & D. (eds.))*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., & Setiawan, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. 5(1), 718–729.
- Sutrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>
- Sutrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/3303>
- Utomo, D. S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar E_Learning Berbasis Edmodo pada Materi Litosfer Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(2), 1–8.
- Yusuf, E. B. (2016). Perkembangan dan Pemerilehan Bahasa Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1).