

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN
MEDIA EDMODO DAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK DITINJAU
DARI MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP IT AR-RAIHAN
BANDAR LAMPUNG**

Oleh: **Dila Saktika Negara, Adelina Hasyim, Caswita**
FKIP Unila, Jalan Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1, Bandar Lampung
e-mail: dilasaktikanegara@gmail.com
081377735310

Abstract: Differences in Mathematics Learning Outcomes Using Edmodo and Worksheet of Students in Terms of Student Motivation at VIII Grade Ar-Raihan Islamic High School Bandar Lampung. This research aimed to find differences in mathematics learning outcomes using edmodo and worksheet in 8th grade of Islamic High School Ar-Raihan Bandar Lampung. The method used in this research was experimental. Based on the result of data analysis prerequisite test showed that the data are not normally distributed. So the hypothesis testing was using non-parametric Mann Whitney. The results showed: (1) there are no differences in learning outcomes of students who use edmodo and worksheet; (2) there are differences in learning outcomes of highly motivation students group who using edmodo and worksheet; (3) there are no differences in learning outcomes of low motivation students group who using edmodo and worksheet; (4) there are differences in learning outcomes of s highly motivation group and low motivation student group

Keywords: learning outcomes, learning motivation, mathematics.

Abstrak: Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Edmodo dan Lembar Kerja Peserta Didik Ditinjau Dari Motivasi Peserta Didik Kelas VIII SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan perbedaan hasil belajar matematika menggunakan media edmodo dan lembar kerja peserta didik, ditinjau dari motivasi peserta didik kelas VIII SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis data didapatkan bahwa data berdistribusi tidak normal. Sehingga pengujian hipotesis menggunakan uji Non Parametrik Mann Whitney. Hasil penelitian menunjukkan: (1) tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan lembar kerja peserta didik; (2) ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik; (3) tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik; (4) ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dan kelompok motivasi rendah
Kata kunci: hasil belajar, motivasi belajar, matematika.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan seseorang akan mendapatkan berbagaimacam ilmu pengetahuan. Tanpa sebuah pendidikan seseorang tidak akan pernah tahu tentang perkembangan dunia luar bahkan tidak akan mampu bersaing di dunia luar. Oleh karena itu, pendidikan sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya bahwa ilmu tidak akan pernah habis digunakan akan tetapi akan semakin berkembang jika terus digunakan.

Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat,

minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan yang mengacu pada bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Adapun prinsip pembelajaran yang termuat dalam Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi adalah bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik dan dimana saja adalah kelas. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung bukan hanya di sekolah, tetapi juga di rumah dan di masyarakat. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, karena pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber. Diharapkan dengan pemanfaatan aneka sumber belajar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan memperbaiki serta meningkatkan proses pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya tatap muka pada jam mata pelajaran ini. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan, dimulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Hal itu tentu menunjukkan bahwa matematika adalah salah satu pelajaran yang sangat penting sebagai bekal peserta didik menghadapi kehidupan.

Pembelajaran matematika di Indonesia umumnya dan khususnya di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung masih belum sesuai dengan tujuan penguasaan konsep dan keterampilan yang diharapkan. Sebagian besar lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP) belum mampu menguasai konsep dasar dalam matematika. Masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami konsep secara mandiri walaupun konsep itu sebenarnya mudah.

Di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung pola mengajar guru

matematika hampir sama. Di dalam kelas guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan operasi matematika yang bersumber dari buku, memberi contoh mengerjakan soal yang ada pada buku, serta meminta peserta didik untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru di depan kelas. Guru menekankan pembelajaran matematika bukan pada pemahaman peserta didik terhadap konsep dan operasinya, melainkan pada pelatihan simbol-simbol matematika dengan penekanan pada pemberian informasi dan latihan penerapan dalam soal. Peserta didik cenderung menunggu jawaban soal dari guru dan tidak terlatih untuk mengembangkan keterampilan berpikirnya sendiri. Perbedaan kemampuan peserta didik secara individual menyebabkan hasil belajar peserta didik belum sesuai harapan dan membuat guru perlu melakukan program remedial. Hal itu terjadi karena selama ini guru belum pernah melakukan pendampingan secara optimal, padahal waktu belajar peserta didik di sekolah

cukup banyak karena SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung adalah sekolah yang menerapkan program *full-day school*. Dimana proses pembelajaran berlangsung dari pagi hingga sore hari.

Pihak sekolah memang tidak membebaskan peserta didik dengan pemberian Pekerjaan Rumah (PR), namun ternyata itu justru menimbulkan masalah baru karena peserta didik tidak mengulang pelajaran di rumah. Hal itu menyebabkan ingatan peserta didik pada materi pelajaran tidak melekat. Anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit semakin membuat peserta didik enggan mengulang dan mempelajarinya di luar jam sekolah.

Koleksi buku matematika di perpustakaan sekolah masih belum bervariasi. Fasilitas *digital library* yang disediakan oleh sekolah pun aksesnya terbatas dan hanya bisa dibuka di lingkungan sekolah saja. Selain itu guru kurang mengoptimalkan sumber belajar digital ataupun kelas maya yang berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi. Padahal sarana

prasana di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung sangat mendukung untuk melakukan pembelajaran berbasis *e-learning* dan *social network*. Akses untuk masuk ke *e-learning* SMP IT Ar-Raihan terbatas hanya untuk pemakaian di dalam sekolah saja. Kalaupun peserta didik dapat membuka *e-learning* di rumah, butuh waktu yang cukup lama untuk *loading*. Selama ini guru pun tidak pernah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media power point untuk menyampaikan materi dan memberikan latihan, belum pernah ada LKPD yang disusun khusus sebagai media pembelajaran di kelas. Hal itu dikarenakan SMP IT Ar-Raihan sangat membatasi penggunaan kertas, sehingga semua media belajar diharuskan menggunakan komputer. Hal ini tentu berdampak pada motivasi belajar dan hasil belajar matematika peserta didik yang belum sesuai harapan. Padahal harapan orang tua peserta didik terhadap SMP IT Ar-Raihan begitu besar dapat

membantu mereka agar putra-putrinya memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Oleh karena itu peneliti ingin melihat perbedaan hasil belajar yang menggunakan dua media yang berbeda ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.

Penelitian mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan lembar kerja peserta didik?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik?
4. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok

motivasi tinggi dan kelompok motivasi rendah?

5. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo?
6. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media lembar kerja peserta didik?

Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivis, teori kognitif Piaget, teori bermakna Ausubel dan teori Algo-Heuristik. Herpratiwi (2009:75) mengungkapkan bahwa dalam teori belajar konstruktivis peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai bagi peserta didik. Menurut teori konstruktivis, prinsip yang paling penting adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan

pengetahuan kepada peserta didik. Tetapi peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri. Selain itu, teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori kognitif Piaget. Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2005) proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hirarkis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya. Menurut Ausubel (dalam Budiningsih, 2005) pengetahuan diorganisasi dalam ingatan seseorang dalam struktur hirarkis. Ini berarti bahwa pengetahuan yang lebih umum, inklusif, dan abstrak membawahi pengetahuan yang lebih spesifik dan konkret. Demikian juga pengetahuan yang lebih umum dan abstrak yang diperoleh lebih dulu

oleh seseorang, akan dapat memudahkan perolehan pengetahuan baru yang lebih rinci. Teori Algo - Heuristik mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yaitu mementingkan proses belajar daripada hasil belajar, namun dalam teori ini, yang lebih penting adalah sistem informasi yang diproses yang akan dipelajari peserta didik. Informasi inilah yang akan menentukan proses. Bagaimana proses belajar akan berlangsung, sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari.

Asumsi lain dari teori ini adalah bahwa tidak ada satu proses belajarpun yang ideal untuk segala situasi, dan yang cocok untuk semua peserta didik sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. Sebuah informasi akan dipelajari seorang peserta didik dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama mungkin akan dipelajari peserta didik lain melalui proses belajar yang berbeda. Teori pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang dikemukakan oleh Gagne dan Reigeluth.

Gagne (1977) berpendapat (dalam Miarso:2013) bahwa belajar itu merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap pribadi (hasil) yang merupakan hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan pribadi yang bersangkutan (kondisi). Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode/perlakuan).

Brophy (dalam Woolfolk, 2009) menyatakan bahwa motivasi untuk belajarsebagai kecenderungan siswa untuk menganggap kegiatan akademik berarti, bermanfaat dan berusaha mengambil manfaat akademik yang diinginkan darinya. Motivasi untuk belajar menyiratkan strategi belajar yang lebih aktif dan dipikirkan secara mendalam. Seperti yang ditulis oleh Woolfolk (2008: 240) bahwa motivasi untuk belajar tumbuh dari kebutuhan, tujuan, interes, emosi, keyakinan dan atribusi individu dalam interaksinya dengan tugas-tugas yang telah ditetapkan, otonomi dan pengakuan yang diberikan,

struktur pengelompokan, prosedur evaluasi, dan waktu yang dimungkinkan.

Adapun motivasi belajar matematika di sekolah saat erat kaitannya dengan pemberian latihan dan tugas. Dalam belajar matematika peserta didik membutuhkan latihan, pengulangan dan bimbingan dari guru agar diperoleh hasil belajar yang diharapkan. Guru dituntut untuk dapat mengelola kelas dengan baik dan tentunya dibutuhkan strategi mengajar yang tepat untuk mewujudkannya.

METODE PENELITIAN

Untuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain faktorial 2×2 . Kelompok pertama adalah kelompok peserta didik yang mendapatkan perlakuan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media edmodo dan kelompok kedua adalah kelompok peserta didik yang mendapat perlakuan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media LKPD. Populasi dalam penelitian ini adalah warga belajar kelas VIII

(sebanyak 4 kelas), yang berjumlah 103 peserta didik dengan rincian kelas VIIIA 24 peserta didik, kelas VIIIB 26 peserta didik, kelas VIIC 26 peserta didik, dan kelas VIID 27 peserta didik. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu : uji prasyarat analisis data dan analisis data. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors.

Dari hasil uji normalitas yang dilakukan terhadap empat kelompok, didapat bahwa angka signifikansi uji Liliefors untuk data peserta didik yang diberi perlakuan edmodo adalah 0,955. Untuk data peserta didik yang diberi perlakuan LKPD adalah 0,771. Karena angka $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal. Sehingga untuk pengujian hipotesis menggunakan uji non parametrik.

Karena data yang dihasilkan berdistribusi tidak normal maka pengujian hipotesis dengan menggunakan uji non parametrik. Teknik analisis yang digunakan untuk menguji enam hipotesis adalah Uji Mann Whitney

(U Test).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hipotesis pertama, ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan lembar kerja peserta didik. Dari hasil statistik, diperoleh tingkat signifikansi diatas 0,05 yaitu 0,080. Sehingga H_0 diterima, tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan lembar kerja peserta didik. Dari hasil analisis data diketahui bahwa hasil belajar matematika peserta didik tidak terlahu signifikan dipengaruhi oleh media. Menggunakan media edmodo ataupun menggunakan media LKPD, bagi para peserta didik tidaklah berpengaruh apapun. Berdasarkan lembar angket, diperoleh hasil bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi mampu mempertahankan motivasi mereka dalam proses belajar menggunakan edmodo. Sedangkan bagi peserta didik yang memiliki motivasi rendah, penggunaan

edmodo cukup memberikan dampak yang positif bagi mereka, walaupun tidak signifikan. Data menampilkan bahwa beberapa peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya dengan menggunakan edmodo. Namun hasil belajar peserta didik yang memiliki motivasi rendah tidak terlalu signifikan berpengaruh, menggunakan edmodo bagi mereka adalah sebuah kesulitan. Karena harus mengetik rumus-rumus yang banyak menggunakan laptop, mereka malas mengetiknya dan menyatakan lebih nyaman jika menulis langsung di kertas dengan pena daripada mengetiknya di laptop. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak meningkat signifikan.

Hipotesis kedua, ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik. Dari hasil statistik, diperoleh tingkat signifikansi dibawah 0,05 yaitu 0,002. Sehingga H_0 ditolak, ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi yang menggunakan

media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik. Rata-rata hasil belajar peserta didik bermotivasi tinggi yang menggunakan edmodo adalah 92, sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik bermotivasi rendah yang menggunakan LKPD adalah 79,9. Perbedaan rata-rata hasil belajar yang cukup jauh ini dipengaruhi oleh media dan gaya belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang bermotivasi tinggi, media edmodo ternyata lebih memudahkan bagi mereka untuk memperoleh hasil belajar yang meningkat dibandingkan bagi peserta didik bermotivasi tinggi yang menggunakan LKPD. Media edmodo yang tergolong cukup baru, bagi peserta didik dengan motivasi tinggi menjadi sesuatu yang membuat mereka penasaran sehingga dalam belajar ataupun mengerjakan tugas mereka menjadi bersemangat. Adapun bagi peserta didik dengan motivasi tinggi, walaupun di SMP IT Ar-Raihan belum pernah dikembangkan lembar kerja pada pelajaran matematika, namun bagi peserta didik media

lembar kerja bukanlah sesuatu hal yang baru bagi mereka.

Hipotesis ketiga, ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasirendah yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik. Dari hasil statistik diperoleh tingkat signifikansi diatas 0,05 yaitu 0,331. Sehingga H_0 diterima, tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo dengan yang menggunakan media lembar kerja peserta didik. peserta didik bermotivasi rendah yang menggunakan edmodo menyatakan bahwa belajar dengan edmodo tidak mampu meningkatkan semangat belajar mereka. Begitu pula peserta didik bermotivasi rendah yang menggunakan LKPD menyatakan bahwa belajar dengan LKPD tidak mampu meningkatkan semangat belajar mereka. Peserta didik kelompok motivasi rendah merasa lebih mengerti dan paham bila dijelaskan oleh guru. Media tidak menjadi sesuatu yang mampu membangkitkan motivasi mereka,

strategi pembelajaran guru yang mungkin akan meningkatkan motivasi mereka.

Hipotesis keempat, ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dan kelompok motivasi rendah. Dari hasil statistik diperoleh tingkat signifikansi dibawah 0,05 yaitu 0,000. Sehingga H_0 ditolak, ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dan kelompok motivasi rendah. Rata-rata hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi adalah 85,95 sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik kelompok motivasi rendah adalah 71,25. Selisih rata-rata antar kedua kelompok cukup besar yaitu 14,70. Keinginan dan semangat belajar peserta didik pada kelompok motivasi tinggi sangat berbeda dengan keinginan dan semangat belajar peserta didik pada kelompok motivasi rendah. Hal ini menyebabkan hasil belajar antar kedua kelompok berbeda cukup signifikan. Perbedaan peserta didik kelompok tinggi dan kelompok rendah tidak hanya terletak pada perbedaan semangat, tetapi juga

pada perbedaan cara pikir dan target yang ingin mereka capai. Rangsangan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik berupa metode belajar yang menyenangkan ataupun media kreatif yang mudah digunakan, tentu tidak akan merubah hasil belajar jika dari dalam diri peserta didik tidak ada keinginan untuk mencapai hasil yang terbaik. Hal inilah yang menyebabkan perbedaan hasil belajar antara kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah.

Hipotesis kelima, ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo. Dari hasil statistik diperoleh tingkat signifikansi dibawah 0,05 yaitu 0,000. Sehingga H_0 ditolak, ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo. Rata-rata hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi yang menggunakan media edmodo adalah 92. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik

kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo adalah 72. Adapun selisih antar kedua kelompok cukup besar yaitu 20. Bagi peserta didik kelompok motivasi tinggi, melakukan sesuatu yang baru seperti memanfaatkan *social network* sebagai media belajar membuat mereka lebih bersemangat. Berbeda halnya dengan peserta didik kelompok motivasi rendah, media yang baru sekali pun tidak mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Bagi mereka edmodo tidak sepraktis ketika mengerjakan manual, karena membutuhkan waktu yang lama bagi mereka untuk mengetik rumus matematika di komputer. Hal ini tentu saja membuat hasil belajar mereka tidak sebaik peserta didik kelompok motivasi tinggi.

Hipotesis keenam, ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media lembar kerja peserta didik. Dari hasil statistik diperoleh tingkat signifikansi dibawah 0,05 yaitu 0,000. Sehingga H_0 ditolak, ada perbedaan hasil belajar peserta

didik kelompok motivasi tinggi dengan kelompok motivasi rendah yang menggunakan media lembar kerja peserta didik. Rata-rata hasil belajar peserta didik kelompok motivasi tinggi yang menggunakan media edmodo adalah 79,9. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik kelompok motivasi rendah yang menggunakan media edmodo adalah 70,5. Adapun selisih antar kedua kelompok cukup besar yaitu 9,4. peserta didik bermotivasi tinggi yang menggunakan media LKPD menyatakan bahwa belajar dengan LKPD tidak cukup memberi mereka stimulus untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Menurut Widodo (2015: 163), media bukan satu-satunya faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Beberapa faktor seperti hubungan teman satu kelompok, motivasi belajar dan metode mengajar guru ternyata menjadi faktor penentu tinggi rendahnya hasil belajar yang mereka peroleh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari latar belakang masalah,

tinjauan teori yang ada dan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Secara keseluruhan penggunaan media, baik edmodo ataupun LKPD tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media bukanlah satu-satunya hal yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Motivasi belajar peserta didik dan strategi pembelajaran guru menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Penggunaan media edmodo hanya efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelompok motivasi tinggi. Karena bagi peserta didik bermotivasi tinggi, edmodo merupakan media yang cukup baru bagi mereka sehingga timbul rasa penasaran untuk menggunakannya sebagai salah satu media dalam belajar. Sedangkan bagi peserta didik kelompok motivasi rendah, penggunaan media edmodo tidaklah berpengaruh kepada hasil belajar mereka. Hal ini dikarenakan peserta didik kelompok motivasi rendah

beranggapan bahwa pemahaman mereka akan meningkat apabila guru secara langsung menjelaskan materi pada mereka di depan kelas, membimbing mereka secara detail tanpa menyuruh mereka untuk belajar berkelompok dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

3. Penggunaan media LKPD belum cukup signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada peserta didik kelompok motivasi tinggi, media LKPD dapat meningkatkan hasil belajar. Namun pada peserta didik kelompok motivasi rendah, media LKPD belum dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dikarenakan peserta didik bermotivasi rendah beranggapan bahwa penjelasan yang detail dari guru sangat membantu mereka memahami materi daripada mengerjakan tugas secara berkelompok dengan menggunakan media LKPD.

DAFTAR PUSTAKA

Budiningsih, Asri. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Herpratiwi.2009. Teori Belajar dan Pembelajaran. Lampung: Universitas Lampung.

Miarso, Yusufhadi. 2013. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: PUSTEKOM-DIKNAS

Widodo, Trihadjanto. 2015. Evaluasi Pembelajaran Blended Learning pada Mata Pelajaran Matematika di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung : Universitas Lampung.

Woolfolk, Anita. 2008. Educational Psychology: Active Learning Edition. Pustaka Pelajar.