

KOMPARASI EFEKTIVITAS *EDMODO* DENGAN *GOOGLE CLASSROOM* SEBAGAI MEDIA PJJ DALAM PENUGASAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Niko Chandra Gultom, Asnita Hasibuan, M.Pd, Candra R. Gultom, M.Pd

Universitas Katolik Santo Thomas

Pendidikan Bahasa Indonesia, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Medan

nikochandra02@gmail.com, asnita103hasibuan@gmail.com, gultomronny19@gmail.com

Abstrak

Tujuan studi penelitian ini adalah Untuk mengetahui mana lebih efektif dalam hal menulis karangan deskripsi siswa menggunakan edmodo atau google classroom. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif kausal. Penelitian yang diteliti adalah efektifitas Edmodo dan Google Classroom. Metode pengumpulan datanya menggunakan Teknik pegumpulan datanya seluruh siswa smp kelas VII dapat dijadikan sampel. Dari studi ini ditemukan hasil bahwa komparasi pembelajaran edmodo sebagai media Pjj dalam pembelajaran penugasan dengan hasil 81,17 dan komparasi pembelajaran edmodo sebagai media Pjj dalam pembelajaran penugasan dengan hasil memiliki hasil 74,8 hal ini menyatakan bahwa edmodo lebih efektif dibandingkan google classroom sebagai media Pjj dalam pembelajaran penugasan. Penelitian yang memakai posttest dan pretest hasilnya menunjukkan Skor tertinggi yang didapat sebelum mendapatkan perlakuan yaitu 87 dan nilai terendah 40. Skor tertinggi yang didapat setelah mendapatkan perlakuan adalah 100 dan skor terendah adalah 52

Kata Kunci: Efektivitas Edmodo, Google Classroom, Media PJJ dalam Penugasan Bahasa Indonesi

1. PENDAHULUAN

Salah satu program yang dapat membantu pengembangan siswa yang baik dapat dilihat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat yang membuat dunia pendidikan terdorong mengikuti perkembangan IPTEK. Dalam ruang lingkup pendidikan di sekolah, penggunaan teknologi informasi masih sangat minim dapat diterapkan karena masih banyak tenaga

pengajar yang masih kaku dalam memahami perkembangan teknologi. Peningkatan proses pembelajaran dengan menerapkan teknologi sebagai media yang dapat memberikan stimulus aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dalam mencapai tujuan dan standar kompetensi, selain faktor kemandirian,

dalam penguasaan materi juga tidak kalah penting. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tidak cukup hanya dengan sebuah materi yang diberikan kepada peserta didik tetapi juga harus memberikan pengalaman atau kehidupan nyata kepada peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.

Media PJJ dalam penugasan adalah alat yang digunakan untuk memberikan tugas-tugas kepada siswa. Proses penugasan jarak jauh yang sangat menarik dengan media teknologi itu dapat disebut sebagai tipe pembelajaran *e-learning*. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang menggunakan media elektronik yang fungsinya sebagai salah satu alat untuk memberikan tugas. Penggunaan teknologi informasi menjadikan proses penugasan menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif seperti yang tercantum di dalam isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Sejak pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Salah satunya pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik

(*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Pemerintah telah melarang sekolah untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka (*konvensional*) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran. Salah satu program yang dapat membantu pengembangan siswa yang baik dapat dilihat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat yang membuat dunia pendidikan terdorong mengikuti perkembangan IPTEK. Dalam ruang lingkup pendidikan di sekolah, penggunaan teknologi informasi masih sangat minim dapat diterapkan karena masih banyak tenaga pengajar yang masih kaku dalam memahami perkembangan teknologi. Peningkatan proses pembelajaran dengan menerapkan teknologi sebagai media yang dapat memberikan stimulus aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dalam mencapai tujuan dan standar kompetensi, selain faktor kemandirian, dalam penguasaan materi juga tidak kalah penting. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tidak cukup hanya dengan sebuah materi yang diberikan kepada peserta didik tetapi juga harus memberikan pengalaman atau kehidupan nyata kepada peserta didik

untuk memahami materi yang diberikan.

Media PJJ dalam penugasan adalah alat yang digunakan untuk memberikan tugas-tugas kepada siswa. Proses penugasan jarak jauh yang sangat menarik dengan media teknologi itu dapat disebut sebagai tipe pembelajaran *e-learning*. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang menggunakan media elektronik yang fungsinya sebagai salah alat untuk memberikan tugas. Penggunaan teknologi informasi menjadikan proses penugasa menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif seperti yang tercantum di dalam isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Sejak pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Salah satunya pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Pemerintah telah melarang sekolah untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka (*konvensional*) dan memerintahkan untuk

menyelenggarakan pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020). Kegiatan belajar mengajar harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan langsung secara fisik antara siswa dengan guru maupun siswa dengansiswa lainnya.

Penugasan secara jarak jauh telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan khususnya dalam penugasan secara jarak jauh. Beberapa solusi yang digunakan dalam penugasan menggunakan media berbasis teknologi yaitu seperti aplikasi *edmodo*, *whatsapp* dan *google classroom*. *Edmodo* dan *google classroom* merupakan media aplikasi yang dikategorikan sebagai platform (alat aplikasi) media sosial yang berguna untuk melakukan penugasan secara online. Pembelajaran yang dilaksanakan melalui aplikasi *edmodo* dan *google classroom* akan sangat praktis karena dapat diselenggarakan dimana dan kapan saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. *Edmodo* akan membantu siswa semakin aktif dalam penugasan karena siswa akan dapat berkomunikasi langsung dengan tugas yang diberikan guru berupa teks, gambar, video, suara, dan data lainnya. Proses pembelajaran menggunakan *edmodo* dan *google classroom* juga

mampu mengakses fitur bahwa orang tua bisa masuk ke dalam proses penugasan yang dilakukan dalam aplikasi *edmodo* sehingga orang tua siswa juga melihat kemampuan belajar anaknya.

penugasan menggunakan media *google classroom* yang akan membantu siswa untuk lebih mudah saat jarak jauh. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan pengalaman peneliti selama melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Dharma Bakti Medan bahwa mereka hanya menggunakan *google classroom* dan tidak pernah mencoba untuk menggunakan *edmodo* padahal *edmodo* juga merupakan salah satu media penugasan yang sangat efektif saat pembelajaran jarak jauh. Karena itu pasti terdapat perbedaan-perbedaan dari kedua aplikasi tersebut yang tentu hasil tugas siswa tersebut juga akan berpengaruh. Perbedaan kedua aplikasi tersebut bisa dilihat dari segi fitur, kesulitan penggunaan dan efektivitasnya. Hal ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu oleh Samuel Gideon yang berjudul “*Komparasi Edmodo, Google Classroom Dan Schoology Sebagai Media PJJ Online Pada Mata Kuliah Fisika 1*” dalam penelitiannya. Secara keseluruhan, rekapitulasi hasil evaluasi QWS dari ketiga LMS menunjukkan bahwa *Schoology* mengakomodasi lebih banyak fitur-fitur

yang dibutuhkan layaknya sebuah LMS dibandingkan dengan *Edmodo* dan *Google Classroom*. Oleh karena itu, ditinjau dari kelengkapan fitur yang disediakan maka *Schoology* sebagai peringkat pertama, *Google Classroom* sebagai peringkat kedua dan *Edmodo* sebagai peringkat ketiga. Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian untuk membandingkan kedua media tersebut.

2. LANDASAN TEORI

Perkembangan Media Pembelajaran

Arsyad (2016, hlm. 2) mengatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran, guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dalam proses belajar mengajar, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan tuntutan zaman untuk menunjang proses belajar mengajar.

Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai suatu konsep pembelajaran adalah menerapkan suatu media pembelajaran yang tepat dalam suatu

proses pembelajaran (Susanto,2013). Media pembelajaran yang digunakan sejatinya harus dapat membuat siswa merasa tertarik terhadap materi pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran.

Pengertian Edmodo

Program *Edmodo* adalah sistem manajemen pembelajaran atau *Learning Management System* (LMS) berupa laman website atau situs jejaring sosial (social networking) yang khusus dipergunakan untuk edukasi atau pendidikan. Sebagai sebuah situs yang telah diakui oleh para akademi dan praktisi pendidikan, *Edmodo* tidak sekedar LMS, namun *Edmodo* juga representatif disebut “e-learning” karena ia juga “E-Learning Content” dan “E-Learning Infrastructure”. Artinya, *Edmodo* juga memuat fitur-fitur pendukung yang mampu mempermudah proses pembelajaran. Program *Edmodo* adalah situs atau laman website yang beralamat URL <http://www.edmodo.com>.

Menurut jurnal Usman B.V *edmodo* adalah sebuah platform pembelajaran sosial yang didesain khusus untuk dunia pendidikan dengan tampilan mirip facebook yang praktis, mudah dan dapat digunakan langsung oleh guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang

tua/wali. Aplikasi yang dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O’Hara pada akhir 2008 menyediakan tempat yang aman bagi guru/dosen dan siswa/mahasiswa untuk berhubungan, berkolaborasi dan berbagi konten. Guru dan Dosen juga dapat mengirim nilai, tugas dan kuis untuk siswa/mahasiswa melalui edmodo. Edmodo dibuat untuk membuat siswa/mahasiswa bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam Edmodo, guru/dosen dapat melanjutkan diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman siswa/mahasiswa, dan rencana penghargaan kepada siswa/mahasiswa secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku.

Berdasarkan uraian diatas, pengertian *edmodo* dapat disimpulkan sebagai alat atau media yang berguna untuk memudahkan pembelajaran antara guru dan siswa meski dibatasi oleh jarak. Penggunaan aplikasi *edmodo* akan sangat membantu para generasi muda khususnya siswa untuk memahami dan mempergunakan pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi.

Manfaat dan Fungsi Edmodo

- a. *Edmodo* mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut :
 - 1) *Edmodo* merupakan wahana

komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para guru dan murid.

- 2) Dengan *Edmodo*, siswa satu dengan siswa lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya.
 - 3) Selain itu, *Edmodo* mempermudah komunikasi antara guru, murid sekaligus orang tua murid.
 - 4) Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz.
 - 5) Guru dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah. Selain itu, murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut.
 - 6) Dengan adanya *Edmodo*, orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah.
 - 7) Mempermudah guru dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.
- b. Fungsi *edmodo*
- 1) Untuk mempermudah komunikasi antara murid dengan murid atau gurudengan guru.
 - 2) Sebagai sarana komunikasi belajar/berdiskusi.
 - 3) Sebagai tempat untuk memberikan pesan, tugas, kuis, dan pemilihan.

Pengertian *Google Classroom*

Google classroom ialah salah satu bagian dari *google*. *Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang telah dirilis pada tanggal 12 Agustus 2014, namun *google classroom* ini mulai banyak yang menggunakannya pada pertengahan tahun 2015

“*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*” (Utami, 2019, hlm 448). Menurut Herman dalam Hammi (2017, hlm 26) mengatakan bahwa *google classroom* adalah sebuah aplikasi yang bisa menciptakan kelas didalam dunia maya. Selain itu, *google classroom* dapat menjadi sarana pendistribusian tugas-tugas dan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan oleh peserta didik. Sedangkan menurut Mohammadi (2018, hlm 38) mengatakan bahwa *google classroom* adalah sebuah media pembelajaran gratis yang meliputi *email*, ruang penyimpanan dan dokumen. *Classroom* didesain guna memudahkan guru dalam mengelola kelas, menghemat waktu, serta meningkatkan komunikasi dengan peserta didik. Sehingga dengan adanya *google classroom* dapat memudahkan peserta didik dan guru untuk

terhubung didalam maupun diluar kelas.

Dari pengertian menurut para ahli diatas dapat peneliti simpulkan bahwa *google classroom* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan materi, serta membagikan tugas kepada peserta didik dan bisa digunakan setiap saat.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara atau langkah-langkah yang sistematis dalam mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2017: 2) menyatakan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dibuktikan, dengan kegunaan tertentu”. Dengan menggunakan metode penelitian dapat membantu peneliti untuk mendapatkan hasil akhir dari penelitian tersebut.

Peneliti menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 72) metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Tabel 3.2 *Desain Matching Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Variabel Terikat	Variabel Bebas	Post test
KE	X1	Y	O ₂
KK	X ₂	Y	O ₂

Keterangan :

KE : kelompok Eksperimen KK : kelompok Kontrol

O₁ : pre-test (untuk kelompok eksperimen) O₂: post-test (untuk kelompok eksperimen) O₁: pre-test (kelompok kontrol)

O₂ : post-test (kelompok kontrol) X₁: Efektifitas *Edmodo*

X₂ : *google classroom*

Y : Media PJJ dalam Penugasan Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Uji Hipotesis

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji hipotesis. Pengujian uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan dari segi efektivitasnya antara *edmodo* dan *google classroom*. Dengan rumus uji signifikansi korelasi *product moment* dengan bantuan program *SPSS versi 22.0*. Adapun rumusnya, Sugiyono (2017: 187) sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

r = korelasi

n = banyaknya sampel

t = tingkat signifikan (t hitung)

Hipotesis diterima jika t hitung > t tabel

begitu juga sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis ditolak, dengan taraf kesalahan 5%

Uji t

Yaitu untuk menguji hubungan regresi secara terpisah atau menguji hipotesis minor. Pengujian dilakukan untuk melihat keberartian dari masing-masing variabel secara terpisah terhadap variabel bebas dan terhadap variabel terikat. Hipotesis nol (H_0) adalah menyatakan tidak adanya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat, sedangkan hipotesis alternative (H_1) merupakan hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh dari variabel bebas. Perhitungan ttest digunakan dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{b_1}{sb_1}$$

Keterangan:

t = t_{hitung}

b_1 = koefisien regresi

Sb_1 = Standar of Error

Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan t yang didapat dari perhitungan dengan nilai t yang ada pada table t dengan tingkat kesalahan (α) sebesar 5% dengan derajat kebebasan atau degree of freedom (df) sebesar $n-k$ dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

1) Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, H_0 ditolak

dan Hipotesa alternative (H_1) diterima

Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka, H_0 diterima dan Hipotesa alternative (H_1) ditolak

Prosedur Penelitian

Di dalam penelitian terdapat beberapa tahap, yaitu tahap pra penelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkahnya adalah:

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini nantinya. Dengan adanya tahap persiapan ini pada saat penelitian semuanya sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti dan dapat mencapai tujuan penelitian nantinya.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Tahap pelaksanaan yang pertama kegiatan yang dilakukan disini yaitu tes pengetahuan awal siswa atau *pretest*. Dengan memberikan angket maupun soal essay kepada kelas eksperimen.

b. Tahap pelaksanaan yang kedua adalah peneliti menerapkan *edmodo* dan *google classroom* di kelas eksperimen.

3. Tahap penyelesaian

Tahap ini siswa melakukan ujian *post test*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka diperoleh temuan penelitian sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam efektivitas *Edmodo* sebagai media PJJ dalam tergolong dalam penugasan pembelajaran kategori cukup dengan nilai rata-rata sebesar 81,12.
2. Kemampuan siswa dalam efektivitas *Google Classroom* sebagai media PJJ dalam tergolong dalam penugasan pembelajaran kategori cukup dengan nilai rata-rata sebesar 74,8.
3. Berdasarkan uji t diperoleh $t_0=5,65$ kemudian dikonsultasikan dengan harga tabel t dengan derajat kebebasan (df) = 92 adalah 1.997 maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa Komperasi *Edmodo* lebih efektivitas dari pada *Google Classroom* sebagai media PJJ dalam tergolong dalam penugasan pembelajaran siswa kelas X SMP Dharma Bakti Medan tahun pelajaran 2020-2021.

Pembahasan Hasil Temuan Penelitian

Efektivitas *Google Classroom* Sebagai Media Pjj Dalam Dalam Penugasan Pembelajaran Siswa Kelas X SMP Dharma Bakti Medan Tahun Pelajaran 2020-2021. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, maka diketahui kemampuan efektivitas *Google Classroom* menggunakan sebagai media PJJ dalam tergolong dalam penugasan pembelajaran di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata sebesar 74,28 dan termasuk dalam kategori baik dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Adapun kategori pencapaian kemampuan mengapresiasi puisi termasuk ke dalam lima kategori yaitu kategori sangat baik sebanyak 13 siswa atau 26.53%, kategori baik sebanyak 25 siswa atau 51,02%, kategori cukup sebanyak 12 siswa atau 22.45%, kategori kurang dan kategori sangat kurang sebanyak 0% atau tidak ada.

Nilai *Google Classroom* kurang efektif disebabkan karena penggunaan media PJJ dalam penugasan pembelajaran terutama dalam mengarang cerita lebih tidak diminati siswa dibandingkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Edmodo*. Hal ini merupakan suatu media yang digunakan dalam proses belajar mengajar siswa yang platform microblogging pribadi yang di kembangkan untuk guru dan siswa, dengan

mengutamakan privasi siswa. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik.

Efektivitas *Edmodo* Sebagai Media Pjj Dalam Dalam Penugasan Pembelajaran Siswa Kelas X SMP Dharma Bakti Medan Tahun Pelajaran 2020-2021. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, maka diketahui Komparasi *Edmodo* sebagai media Pjj dalam Penugasan pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol, nilai rata-rata sebesar 81,12 dan tergolong kategori sangat baik dengan jumlah siswa sebanyak 49 orang. Adapun kategori pencapaian komparasi *Edmodo* lebih efektifitas dibandingkan *Googles Classroom* termasuk ke dalam lima kategori yaitu kategori sangat baik sebanyak 6 siswa (18%), kategori baik sebanyak 11 siswa (34%), kategori cukup sebanyak 11 siswa (34%), kategori kurang sebanyak 4 siswa (12%) dan kategori sangat kurang sebanyak 0 siswa (0%) atau tidak ada.

Nilai efektifitas *Edmodo* yang diperoleh sebagai media Pjj dalam penugasan pembelajaran terutama dalam mengarang cerita masih tergolong dalam kategori cukup. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran mengarang cerita dengan menggunakan komparasi *Edmodo*

sebagai media Pjj dalam Penugasan hanya berfokus kepada materi pembelajaran yang diterangkan oleh guru dengan efektifitas yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar secara sungguh-sungguh. Selain itu, pembelajaran kurang menarik bagi siswa, tidak termotivasi dan suasana dikelas yang membosankan.

Efektivitas *Edmodo* dan *Google Classroom* Sebagai Media Pjj Dalam Dalam Penugasan Pembelajaran Siswa Kelas X SMP Dharma Bakti Medan Tahun Pelajaran 2020-2021. Sesuai dengan hasil analisis data dan temuan penelitian, dijelaskan bahwa komparasi *edmodo* dan *google classroom* sebagai media Pjj dalam penugasan pembelajaran penugasan yang berkaitan dengan mengarang cerita memiliki efektifitas yang baik dalam pembelajaran mengarang cerita. Dikatakan efektifitas karena dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa lebih baik aman, dan berwawasan luas dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga kondisi pembelajaran lebih hidup serta siswa lebih mudah untuk mengapresiasi karya sastra yang akan dipelajari.

Hal ini terlihat dari perolehan nilai efektifitas *Edmodo* dengan rata-rata 81,57 dan nilai rata-rata tanpa menggunakan efektifitas *Google Classroom* 74,28. Dalam kegiatan pembelajaran online, siswa

membutuhkan media pembelajaran yang tepat yaitu *Edmodo* dan *Google Classroom* agar siswa lebih tertarik dan termotivasi sebagai media PJJ dalam penugasan pembelajaran dan dapat memberikan semangat belajar saat masa pandemi.

Dari penelitian yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan komparasi *Edmodo* dan *google classroom* dapat dikatakan efektif sebagai Media PJJ dalam Penugasan pembelajaran yang berkaitan terhadap mengembangkan karanan aau mengarang sebuah cerita.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Komparasi Efektifitas *Edmodo* dan *Google classroom* sebagai media PJJ dalam penugasan Pembelajaran di SMP Dharma Bakti medan tahun pelajaran 2020-2021

1. Kemampuan menggunakan efektifitas *Google Clasroom* bagi siswa kelas VII SMP Dharma Bakti Medan tahun pelajaran 2020-2021 sebagai media PJJ dalam penugasan pembelajaran memiliki rata-rata sebesar 74,28 dan berada dalam kategori baik.
2. Kemampuan menggunakan efektifitas *Edmodo* bagi siswa kelas VII SMP Dharma Bakti Medan tahun pelajaran 2020-2021 sebagai media PJJ dalam

penugasan pembelajaran memiliki rata-rata sebesar 81,12 dan berada dalam kategori baik.

3. Hasil belajar siswa menggunakan komparasi *edmodo lebih* efektif signifikan dibandingkan dengan komparasi *google Classrom* sebagai Media PJJ dalam Penugasan pembelajaran. Berdasarkan hasil uji hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} diperoleh lebih besar dari t_{tabel} yaitu $5,65 > 1,997$ artinya hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2018. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arsyad. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dahlia, I & Hoiriyah, H. 2020. Komparasi Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid 19 (Studi Kasus Whatsapp dan Google Classroom) di Desa Pamaroh. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*. Volume 4 (1) : 270-274.
- Fauzi, & Mimik Rinayanti. 2020. *Cara Praktis Menggunakan Google*

- Classroom*. Yogyakarta : Cv Budi Utama.
- Gideon, S. 2020. Komparasi Edmodo, Google Classroom Dan Schoology Sebagai Media Pjj Online Pada Mata Kuliah Fisika 1. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*. Volume 3(2) : 324-330.
- Manullang, & Pakpahan. 2014. *Metodologi Penelitian*. Medan : Perdana Mulya Sarana.
- Miftah, M. 2013. Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal kwangsan*. Volume 1(2) : 95.
- Nurul. 2017. *Skripsi Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fisika Kelas XI IPA 1 SMAN Tanete Rilau*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharti, S. 2021. Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edmodo dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 5(2) : 1025-1038.