

---

## Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro

Musdalipah<sup>1</sup>, Ikbal Barlian<sup>2</sup>, Edutivia Mardetini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Economic Education Program, Faculty of Teacher Training and Education,  
Universitas Sriwijaya

[Musdalipah2602@gmail.com](mailto:Musdalipah2602@gmail.com)<sup>1</sup>, [Ikbalbarlian10@gmail.com](mailto:Ikbalbarlian10@gmail.com)<sup>2</sup>, [edutiviamardetini@fkip.unsri.ac.id](mailto:edutiviamardetini@fkip.unsri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstract

The research aimed to prove the effect used of edmodo-assisted animation media on the students learning results in economic subject at the students class A in eleventh grade of the Nurul Hilal Senuro Islamic High School. This was experimental study that used pre-experimental design in one group pretest-posttest design. The population of this study were all of the eleventh grade students of the Nurul Hilal Senuro Islamic High School. The sampling technique used cluster random sampling by drawing so it's obtained students class A in eleventh grade as experimental grade. Collected data used by test and observation. The data analysis techniques from students learning results data were obtained through the pre-test and post-test results, while the data observation analyses were taken by observer's observation during the learning process. Acquisition of the t-test used test sample related that is  $t_{counted} = 51,15$  and  $t_{table} = 2,0063$ . Get it  $-2,0063 \leq 51,15 \geq 2,0063$ , so null hypothesis ( $H_o$ ) was rejected and alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted. Thus, it could be concluded that there was the effect used of edmodo-assisted animation media on the students learning results in economic subject at the students class A in eleventh grade of the Nurul Hilal Senuro Islamic High School. It is recommended when learning using edmodo-assisted animation media teachers should pay attention to the creation of animation media well, the creation of edmodo accounts of learners and the guidance of their use, as well as conditioning of learners during learning.

**Keywords:** Edmodo-Assisted Animation Media, Learning Results

### History of Article:

Received : (27-08:2022),

Accepted : (28-09-2022),

Published : (31:03:2022)

---

### Citation:

Musdalipah, Barlian, I., & Mardetina, E., (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(1), 97-105.

---

## PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan di suatu Negara menjadi salah satu indikasi majunya Negara tersebut. Untuk memajukan suatu Negara, pendidikan perlu diprioritaskan oleh warga Negeranya. Warga Negara dikatakan semakin berkualitas ketika pendidikan mengalami perkembangan yang baik. Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas adalah menjadikan sekolah sebagai hal yang utama bagi masyarakat supaya generasi anak bangsa dapat mempersiapkan diri untuk bersaing secara global pada era globalisasi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menyentuh semua aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Kemajuan ini berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya, namun masih belum sering digunakan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan sudah menjadi hal yang penting untuk meningkatkan kualitas output dari proses pembelajaran. Teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berbentuk sebagai media pembelajaran. Menurut Wibawanto (2017:2) dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya guru, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media/alat pembelajaran. Dalam kaitannya dengan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Menurut Nurdyansyah (2019:54) kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting, sebab media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat. Menurut Asyhar (2012:8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena lebih memahami isi materi yang disampaikan oleh guru.

Internet dan perangkat lunak memungkinkan penggunaannya yaitu guru untuk melakukan presentasi berbentuk media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu yang bisa dipilih adalah layanan media animasi yang memungkinkan guru untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Menurut Munir (2017:179) animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek seolah-olah hidup dikarenakan kumpulan gambar tersebut berubah secara beraturan dan bergantian dalam penampilannya. Yang menjadi objek dalam gambar tersebut bisa berupa tulisan, bentuk suatu benda, maupun warna atau spesial efek. Zainiyati (2017:181-182) berpendapat bahwa salah satu keuntungan penggunaan animasi dalam program multimedia adalah dengan penggunaan animasi yang sesuai dan dikerjakan dengan bagus, maka program multimedia akan menjadi lebih menarik sehingga multimedia tidak membosankan dan juga dapat menambah motivasi belajar peserta didik serta dapat menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Purwanto (2014:45) hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*). Sementara itu menurut Nurhidayah (2020:25) hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang optimal dapat diperoleh dengan cara membuat peserta didik tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran, ini dapat diciptakan jika guru dapat mengemas pembelajaran dengan baik dan menarik bagi peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan membuat peserta didik dapat belajar dengan semangat sehingga dapat menunjang tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis multimedia dengan animasi.

Djahir, (2015:101) mengemukakan bahwa pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar, film dan audio yang semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Sementara itu menurut Barbara Schroeder (Dikutip Arifin dkk, 2015:7) ada sejumlah alasan menggunakan multimedia dalam kelas pengajaran, yaitu diantaranya adalah pengajar dapat menarik perhatian pelajar, menjelaskan materi yang sulit dengan lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Multimedia pembelajaran hendaknya dipilih secara tepat karena dapat memberi manfaat yang sangat besar bagi guru dan peserta didik. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi kepada guru ekonomi di MA Nurul Hilal Senuro yaitu bapak Humaidi, M.Pd. pada hari sabtu, 26 September 2020 yang dilakukan di MA Nurul Hilal Senuro diketahui dalam proses pembelajaran seringkali ada hambatan komunikasi yang terjadi, salah satu contohnya sikap pasif peserta didik yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Hambatan yang terdapat dalam proses pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar nantinya. Untuk itu perlu dicari solusi supaya hambatan dalam pembelajaran tersebut dapat diatasi. Selanjutnya hasil dari wawancara dan observasi itu diketahui juga bahwa LCD sebagai salah satu alat penunjang pembelajaran khususnya untuk presentasi di kelas belum sering dimanfaatkan, guru dalam proses pembelajaran lebih sering memanfaatkan media buku dan papan tulis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media animasi yang outputnya berbentuk video dan bukan berbentuk *slide* sebagaimana pada *microsoft powerpoint*.

Peserta didik kelas XI di MA Nurul Hilal Senuro umumnya lebih suka menonton film kartun dengan animasi yang tayang di stasiun televisi. Hal ini dibuktikan berdasarkan tanya jawab dengan peserta didik kelas XI pada hari minggu, 20 September 2020 dan hari senin, 21 September 2020 yang dilakukan melalui media sosial *whatsapp* diketahui bahwa mayoritas menjawab lebih sering menonton film kartun dengan animasi. Hal ini diketahui dari tanya jawab dengan peserta didik kelas XI A, dari 28 orang peserta didik sebanyak 19 orang yang suka menonton film kartun seperti *doraemon*, *upin dan ipin*, *spongebob*, dan lain-lain, 7 orang lebih suka menonton sinetron, dan sisanya 2 orang tidak merespon. Dan untuk kelas XI B, dari 24 orang peserta didik sebanyak 15 orang yang suka menonton film kartun, 5 orang lebih suka menonton film sinetron, dan sisanya 4 orang tidak merespon. Dan media *edmodo* merupakan salah satu media animasi sehingga dapat menarik minat belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Di masa pandemi seperti sekarang, membuat kegiatan banyak terhambat dan dituntut untuk mencari solusi terbaik supaya kegiatan tersebut tetap bisa dilaksanakan. Tidak terkecuali di dalam dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh atau belajar dari rumah. Di MA Nurul Hilal Senuro juga diterapkan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan hasil tanya jawab dengan 5 orang peserta didik pada hari Selasa, 22 September 2020 yaitu Ifan Apriadi (XI A), Fitri Kurnia (XI A), Padhli Ramadhan (XI A), Ihdan Silpiadi (XI B), dan Ari Triadi (XI B), khususnya di mata pelajaran ekonomi diketahui pembelajaran lebih dominan dengan pemberian tugas dari guru melalui media sosial *whatsapp* untuk dikerjakan para peserta didik di rumah. Sehingga keadaan ini membuat para peserta didik kurang dapat menyerap pembelajaran yang dilakukan. Dan diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media Edmodo belum pernah diterapkan di MA Nurul Hilal Senuro.

Edmodo merupakan sebuah media yang digambarkan seperti *facebook*. Media ini akan dapat memudahkan guru dan peserta didik sebagai penunjang pembelajaran secara elektronik seiring dengan perkembangan zaman dan juga mengingat kondisi di masa pandemi sekarang ini. Platform yang disajikan hampir sama dengan fitur-fitur *facebook*, tetapi Edmodo menampilkan fitur yang didesain untuk penunjang pembelajaran berbasis internet. Menurut Putranti (dalam Sobron dkk, 2020:23) Edmodo adalah suatu pembelajaran yang berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan juga mengelola kelas virtual sehingga peserta didik dapat terhubung dengan teman sekelas dan juga guru kapan saja dan dimana saja. Selanjutnya menurut Patmanthara (2014:1) manfaat Edmodo dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan Edmodo sangatlah mudah, sangat baik serta berkesan terhadap peserta didik karena mereka mampu membina pengetahuan baru dan bermanfaat bagi mereka. Membuat peserta didik terlibat secara aktif dan dapat membina ingatan jangka panjang tentang suatu konsep, mengaitkan pengetahuan yang baru diterima dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

Usaha peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi pada aspek hasil belajar dan komunikasi antara peserta didik dengan guru sehingga peserta didik tidak lagi pasif, dan juga pembelajaran di masa pandemi sekarang ini dapat berjalan dengan optimal maka penelitian ini menjadi penting karena dapat menjadi masukan bagi guru ekonomi dalam memilih media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran inovatif dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di MA Nurul Hilal Senuro.

Penelitian tentang media animasi pernah dilakukan oleh Sitti Fatimah (2019) Universitas Muslim Maros dengan judul penelitian Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas VIII MTsN 1 Maros Kecamatan Lau Kabupaten Maros. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar biologi pada konsep sistem pernapasan peserta didik di kelas VIII MTsN 1 Maros. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada sasaran yang dituju. Penelitian di atas ditujukan untuk peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran biologi sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan ini ditujukan untuk peserta didik kelas XI A pada mata pelajaran ekonomi.

Selain itu penelitian tentang *Learning Management System (LMS)* dan Edmodo pernah dilakukan oleh Lorna Ichnatun, Muhammad Qaddafi dan Andi Ferawati (2019) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan *Learning Manajemen System Edmodo* Terhadap Hasil Belajar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar fisika peserta didik kelas X IPA SMA TRI Tunggal 45 Makassar yang diajar dan tidak diajar dengan model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan *Learning Management System (LMS)* Edmodo dan model konvensional pada pokok bahasan momentum dan impuls, dimana dapat dilihat dari uji t-2 sampel independen

dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,464 > 1,67$ ). Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada variabel bebasnya. Penelitian di atas variabel bebasnya adalah Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan *Learning Management System* (LMS) Edmodo sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan ini, variabel bebasnya adalah Media Animasi Berbantuan Edmodo.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media animasi berbantuan edmodo terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2014:74) desain penelitian ini merupakan desain penelitian yang diberikan *pre-test* pada awal penelitian dan diberikan *post-test* pada akhir penelitian, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MA Nurul Hilal Senuro yang terdiri atas 2 kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 52 orang. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *cluster random sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh kelas XI A sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro sebelum dan setelah penerapan media animasi berbantuan edmodo dengan materi pokok bahasan yaitu perdagangan internasional. Tes yang diberikan yaitu tes tertulis yang berbentuk soal pilihan ganda. Sebelum instrumen tes digunakan terlebih dahulu telah dilakukan pengujian validitas dan reliabilitasnya. Menurut Ridwan (2012:97) dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid (sahih). Selanjutnya observasi digunakan untuk mengetahui kesesuaian antara proses pembelajaran dengan rencana yang dibuat yaitu yang tertuang dalam RPP.

Teknik analisis data tes dari hasil belajar peserta didik diperoleh melalui hasil *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata pada saat *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan kriteria penilaian hasil tes dari MA Nurul Hilal Senuro. Sedangkan analisis data observasi diperoleh dari hasil observasi observer ketika proses pembelajaran berlangsung, dilakukan dengan menghitung masing-masing indikator, skor 1 jika deskriptor tampak dan skor 0 jika deskriptor tidak tampak dalam pembelajaran. Selanjutnya menghitung hasil yang diperoleh dari hasil observasi dan diberikan kriteria berdasarkan tabel interpretasi persentase pelaksanaan pembelajaran.

Uji prasyarat dilakukan dengan menggunakan uji normalitas data, digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah telah terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *chi kuadrat*. Uji hipotesis dilakukan dengan dengan beberapa rumus, yaitu:

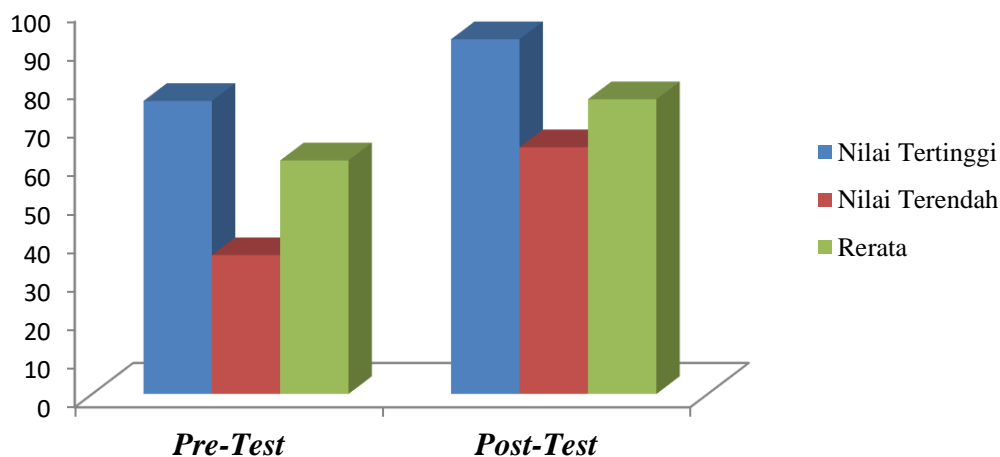
1. Korelasi *Pearson Product Moment*, digunakan untuk mengetahui seberapa kuat derajat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.
2. Koefisien Determinan, digunakan untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y.
3. Uji-t, digunakan untuk mencari makna adakah pengaruh penggunaan media animasi berbantuan edmodo terhadap hasil belajar peserta didik pada mata

pelajaran ekonomi kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro. Uji signifikansi tersebut menggunakan uji hitung *test sample related*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diuraikan sebagai berikut: Berdasarkan nilai hasil belajar *pre-test* dan *post-test* peserta didik terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen untuk data *pre-test* dan *post-test*. Pada data *pre-test* nilai tertinggi sebesar 76 dan nilai terendah sebesar 36 dengan nilai rerata 60,571. Sedangkan pada data *post-test* nilai tertinggi sebesar 92 dan nilai terendah sebesar 64 dengan nilai rerata 76,429. Dilihat dari nilai tes keduanya mengalami peningkatan sebesar 15,858. Kemudian untuk mengetahui perbedaan pada data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada diagram berikut ini.

**Diagram 1. Perbedaan hasil belajar peserta didik**



Berdasarkan diagram 1 di atas diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen data *post-test* lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen data *pre-test*. Hal tersebut berarti nilai yang diperoleh peserta didik yang diterapkan media animasi berbantuan edmodo lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai yang diperoleh peserta didik yang tidak diterapkan media animasi berbantuan edmodo.

Selanjutnya berikut merupakan nilai aktivitas pembelajaran yang dilakukan peneliti pada kelas eksperimen yaitu kelas XI A yang diberikan perlakuan berupa penerapan media animasi berbantuan edmodo pada pertemuan ke-2, ke-3, dan ke-4 dengan guru mata pelajaran ekonomi sebagai observernya.

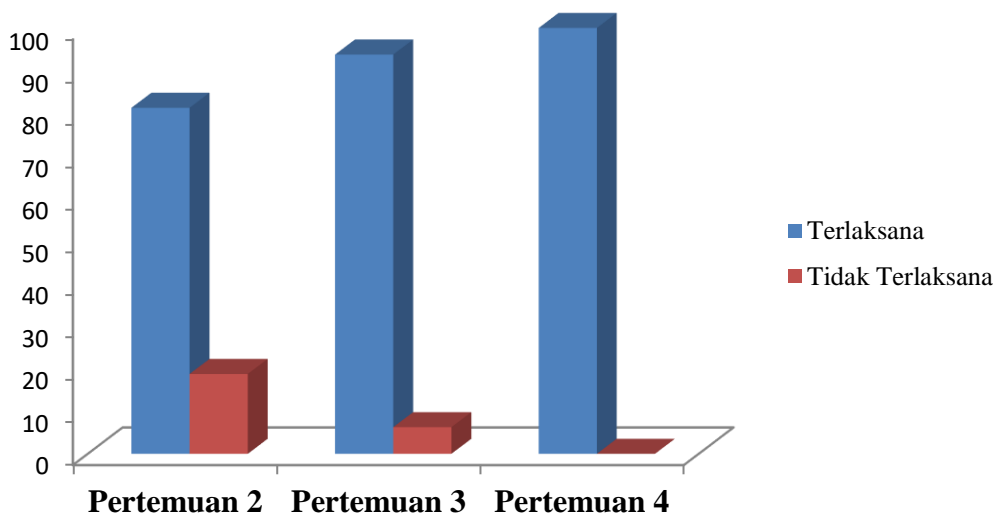
**Tabel 1. Persentase hasil observasi**

Pertemuan	Persentase Tidak Terlaksana	Persentase Terlaksana	Kriteria Interpretasi Persentase Terlaksana
2	18,75%	81,25%	Sangat Sesuai (A)
3	6,25%	93,75%	Sangat Sesuai (A)
4	0%	100%	Sangat Sesuai (A)
<b>Rerata</b>		<b>91,67%</b>	Sangat Sesuai (A)

Sumber: Data Peneliti diolah Juni 2021

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbantuan edmodo yang digunakan pada kelas XI A diperoleh nilai rerata sebesar 91,67% dengan kriteria interpretasi sangat sesuai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian di kelas XI A telah dilaksanakan sesuai dengan RPP. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

**Diagram 2. Hasil observasi**



Berdasarkan diagram 2 di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbantuan edmodo. Untuk pertemuan 2 mendapatkan hasil sebesar 81,25% ini berarti ada tiga deskriptor yang tidak terlaksana dalam pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya untuk pertemuan 3 mengalami peningkatan menjadi 93,75% ini berarti ada satu deskriptor yang tidak terlaksana dalam pelaksanaan pembelajaran. Dan untuk pertemuan 4 juga mengalami peningkatan menjadi 100% ini berarti keseluruhan deskriptor yang berjumlah 16 deskriptor semuanya terlaksana dalam pelaksanaan pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan rumus *chi kuadrat* sehingga didapat nilai *pre-test*  $x^2_{hitung} = 3,22$  dan nilai *post-test*  $x^2_{hitung} = 9,49$  sedangkan  $x^2_{tabel} = 11,070$ , itu berarti  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  maka dapat ditarik kesimpulan data *pre-test* dan data *post-test* terdistribusi normal. Kemudian setelah hasil data berdistribusi normal maka dilakukan uji hipotesis dengan rumus korelasi *pearson product moment* dan didapat hasil  $r_{xy} = 0,9878$ . Nilai tersebut menunjukkan korelasi yang positif dan menunjukkan tingkat hubungan yang sangat kuat. Selanjutnya hasil dari perhitungan koefisien determinan menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbantuan edmodo memberikan kontribusi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro adalah sebesar 97,57% dan sisanya sebesar 2,43% dipengaruhi oleh variabel lain. Selanjutnya hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dua pihak diperoleh  $t_{hitung} = 51,15$  dan  $t_{tabel} = 2,0063$ . Dan ternyata setelah dibandingkan berdasarkan kriteria pengujian dua pihak, jika:  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga didapatlah  $-2,0063 \leq 51,15 \geq 2,0063$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga  $H_a$  yang menyatakan Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro **Diterima**, dan  $H_0$  yang menyatakan Tidak

Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro **Ditolak**. Dengan demikian berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan setelah diterapkannya media animasi berbantuan edmodo.

Hal tersebut sesuai dengan Nurdyansyah (2019:64-65) kualitas pembelajaran dapat dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas. Menurut Arifin, dkk (2015:106) keuntungan dalam penggunaan animasi adalah Dapat membuat proyek multimedia lebih menarik dan mempunyai perhatian yang lebih jika dibandingkan dengan elemen multimedia lainnya, dapat menampilkan suatu tindakan yang nyata yang tidak terlihat, dapat meningkatkan minat atau ketertarikan, serta dapat memungkinkan tampilan hubungan antara tampilan visual dan objek yang bergerak.

Selanjutnya menurut Sobron dkk (2020:25-26) edmodo menyediakan lingkungan mengajar dan belajar dapat menghasilkan kegembiraan bagi peserta didik, peserta didik menjadi lebih mandiri tanpa melupakan standar pengukuran keberhasilan peserta didik. Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik akan menyukai pembelajaran dengan menggunakan edmodo ini, dan ketika peserta didik merasa senang keinginan mereka untuk dapat mengatasi materi baru dan sulit akan meningkat sehingga akan berpengaruh terhadap meningkatnya kualitas hasil belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media animasi berbantuan edmodo terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan sebesar 15,858 dan hasil uji-t sebesar 51,15. Salah satu hambatan yang dihadapi peneliti adalah dalam membuat media animasi membutuhkan jaringan internet yang stabil dan durasi maksimal video yang dapat dibuat hanya 2 menit sehingga untuk membuat satu media animasi untuk satu pertemuan dibuat lebih dari satu video, baru setelah itu beberapa video tersebut digabungkan. Hal tersebut membutuhkan kemauan dan kesabaran dalam pembuatannya. Selanjutnya sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan diperlukan waktu dan arahan sebelumnya kepada peserta didik dalam pembuatan akun edmodo dan juga bimbingan bagaimana dalam menggunakan edmodo. Hal tersebut akan membutuhkan waktu dalam pelaksanaannya.

## REFERENSI

- Arifin, Y., Michael, Y. R., & Violitta, Y. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: Bina Nusantara PT. Widia Inovasi Nusantara.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Djahir, Y. HB. (2015). *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.
- Fatimah, S. (2019). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas VIII MTsN 1 Maros Kecamatan Lau Kabupaten Maros*. *Jurnal Binomial Pendidikan Biologi*. P-ISSN: 2623-0143. Vol. 2. No. 2.



- Ichnatun, L., Muhammad, Q. & Andi, F. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Learning Manajemen System Edmodo Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Fisika*. P-ISSN: 2355-5785. E-ISSN: 2550-0325. Vol. 7. No. 2.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurhidayah, A. P. (2020). *Keefektifan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal. Skripsi*. Tegal: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang 2020.
- Patmanthara, S. (2014). *Pembelajaran Online*. Malang: Lembaga Pengembangan Pendidikan Pembelajaran.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ridwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta cv.
- Sobron, dkk. (2020). *Panduan Daring Learning (Penerapan Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar)*. Jawa Tengah: Oase Pustaka.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.