

BAB I

PENDAHUALUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu yang populer saat ini adalah pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembuatan media pembelajaran atau lebih dikenal dengan istilah media pembelajaran berbasis internet. Dengan adanya media pembelajaran berbasis internet supaya siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang maksimal melalui proses pembelajaran yang terstruktur yang bisa diakses kapan dan dimana saja, serta yang paling penting adalah tetap terkontrol oleh guru (Chris, 2010:32).

Hal tersebut sesuai dengan Hidayat dan Machali (2012:29) mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Penggunaan teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran 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. Dengan demikian, pembelajaran dengan terintegrasi teknologi informasi tidak dapat ditawar-tawar lagi untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar.

Pembelajaran ideal di tandai dengan interaksi antara guru dengan siswa. Karena guru dan siswa merupakan dua elemen yang berada pada lingkungan belajar dan memanfaatkan sumber belajar. Terkait interaksi antara guru dengan siswa, persepsi siswa terhadap kemampuan guru dalam mengajar dan menggunakan sumber belajar seperti media pembelajaran dapat dijadikan bahan umpan balik terhadap kualitas mengajar dan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran (Cahyadi, 2012:18).

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sarana penunjang yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas keberhasilan pembelajaran seperti yang diungkapkan Smaldino, et al. (2012:5) yaitu teknologi dan media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh siswa dan bisa membantu mereka meraih potensi tertinggi mereka. Selain itu, menurut Chris (2010:36) mengungkapkan bahwa media adalah salah satu alat yang dapat membantu siswa memahami konsep biologi yang bersifat abstrak. Kesulitan siswa memahami pelajaran biologi disebabkan oleh guru jarang menggunakan media atau alat peraga dalam pembelajarannya. Demikian pula, guru jarang mengajak siswa melihat berbagai fakta lewat praktikum laboratorium, menganalisis fakta, dan menggunakan analogi tertentu untuk menjelaskan fakta dalam rangka membangun pengetahuan sains.

Ini artinya media dan teknologi memiliki andil yang kontributif untuk dapat meningkatkan kualitas pengajaran di kelas dan juga dapat membangkitkan potensi terbaik dari siswa. Berdasarkan uraian-uraian di atas maka didapatkan simpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dengan karakteristik tertentu yang bisa disesuaikan tergantung konteks pelajaran yang diinginkan untuk menyampaikan pesan agar tercapai tujuan belajar secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu: 1) Sebagai sumber belajar; 2) Fungsi Semantik; 3) Fungsi Manipulatif; 4) Fungsi Psikologis; 5) Fungsi sosio-kultural (Munadi, 2013:37-48). Dari segi teori belajar, menurut Arsyad (2013:72) berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut: 1) Motivasi; 2) Perbedaan individual; 3) Tujuan pembelajaran; 4) Organisasi isi; 5) Persiapan sebelum belajar; 6) Emosi dan partisipasi; 7) Umpan balik; dan 8) Penguatan (*reinforcement*).

Model pembelajaran dan media erat kaitannya dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan beberapa uraian diatas dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran yang cocok ialah *Blended Learning*. Hal ini sejalan dengan Husamah (2014:35) *blended learning* adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda untuk menciptakan program pembelajaran yang maksimal dan berguna bagi peserta didik. *Blended learning* disini merupakan penggabungan

antara metode pembelajaran tradisional dan didukung dengan fasilitas elektronik yang lain.

Salah satu aplikasi yang mendukung proses pembelajaran *blended learning* ialah *Edmodo*. Sebuah media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik berbasis teknologi informasi telah dikembangkan oleh Jeff O'Hara sejak tahun 2008 melalui jejaring sosial pembelajaran yang dinamakan *edmodo*. *Edmodo* merupakan platform media sosial, seperti facebook yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas virtual yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Subiyantoro, 2013:22). *Edmodo* membuat pembelajaran menjadi dapat diselenggarakan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas ruang dan waktu. Penggunaan *edmodo* membuat siswa secara aktif dapat berpartisipasi karena belajar online menyediakan lingkungan belajar interaktif. Siswa dapat memperoleh informasi berupa dokumen elektronik untuk memperkaya studi mereka. Selain itu, siswa mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data dan audio video melalui *edmodo* dan interaksi yang dihasilkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.

Menurut Yulistiana (2014:158) mengemukakan bahwa biologi merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk dan struktur-struktur yang abstrak dan hubungannya dengan pemahaman. Kemajuan ilmu dan teknologi sebagai hasil dari karya sumber daya manusia yang handal, tidak dapat dipisahkan dari peran penting aplikasi Biologi. Melalui kemampuan yang dimiliki dalam biologi, membuat seseorang

mengekplorasi segala kemampuan dan kreativitasnya melalui berpikir logis, analitis, sistimatis, dan kritis. Penemuan-penemuan dari hasil eksplorasi kemampuan manusia dalam bidang biologi telah bermanfaat dalam menjawab kebutuhan manusia. Biologi dapat membuat ilmu dan teknologi mengalami perkembangan yang dapat mensejahterakan kehidupan umat manusia.

Kontribusi media dalam proses pembelajaran, diantaranya: 1) penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih terstandar; 2) pembelajaran dapat lebih menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; 5) sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran dan materi dapat ditingkatkan, dan 6) peran guru menjadi lebih terbantu. Media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih konkrit melalui penyajian audiovisual adalah media pembelajaran dengan bantuan computer (Utama, 2014:30)

Penerapan media pembelajaran dengan *Blended Learning* sudah diterapkan di beberapa lembaga pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Daulay (2016:266) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh *blended learning* terhadap hasil belajar siswa. Hal serupa diungkapkan oleh Martini (2016:96) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model *Blended Learning* untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Saraf Manusia” yang menyimpulkan bahwa penerapan model *Blended Learning* dapat membantu hasil belajar siswa secara signifikan pada materi sistem saraf manusia.

Penelitian lain yang juga mendapatkan tanggapan positif dari siswa, salah satunya Citrasukmawati (2012:47) yang mengemukakan bahwa siswa SMPN 22 Surabaya memiliki pandangan positif terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi Macromedia Flash pada bidang studi biologi. Selain itu, menurut Sandi (2012:249) dalam penelitiannya di Kelas X SMAN 5 Denpasar Provinsi Bali terdapat perbedaan hasil belajar kimia antara siswa yang mengikuti *blended learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung. Rerata skor hasil belajar kimia siswa yang mengikuti *blended learning* lebih tinggi dari rerata skor hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran langsung. Hal serupa diungkapkan oleh (Cahyadi, 2012:21) yang menyatakan bahwa *Blended Learning* dalam pembelajaran biologi dapat diterapkan pada siswa kelas XI IPA 4 Putra SMA RSBI Pondok Pesantren Modern Islam Assalaam Sukoharjo tahun pelajaran 2011/2012.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MA Negeri 1 Bekasi melalui wawancara dengan pihak sekolah yang diwakili guru bidang studi Biologi, peserta didik lebih antusias jika proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media bergambar atau bahkan video serta mencari informasi melalui akses internet. MA Negeri 1 Bekasi memang termasuk sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai, memiliki laboratorium komputer serta fasilitas *Wifi* yang cukup memudahkan akses internet di sekolah. Selain itu ketersediaan fasilitas serupa diluar sekolah juga turut menunjang sehingga siswa dapat memanfaatkan waktu luang untuk belajar melalui media yang menarik dan mudah diakses agar siswa berusaha untuk

tidak melakukan hal-hal negatif saat mengakses internet. Namun sampai tahun 2016, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Blended Learning* belum terlaksana sebagai proses pembelajaran di MAN 1 Bekasi untuk mencapai hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Ketuntasan hasil belajar tersebut berdasarkan nilai KKM mata pelajaran Biologi sebesar 76 yang harus dicapai siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sebelum dilakukan penelitian, rata-rata nilai siswa kelas XI MIPA 1 dan 2 yaitu 76,03 berdasarkan nilai UAS dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 75%.

Berdasarkan data hasil studi pendahuluan mengenai kurang maksimalnya penggunaan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Hidayat dan Imam (2015:72) yaitu faktor yang menyebabkan ketidakpuasan pelanggan terhadap pelayanan di suatu lembaga pendidikan, antara lain tidak sesuai harapan kenyataan yang dialami, ketidakpuasan dalam pelayanan selama proses menikmati jasa, perilaku personel yang kurang memuaskan, suasana dan kondisi lingkungan yang tidak menunjang serta biaya/ ongkos terlalu tinggi, baik karena jarak, waktu, maupun biaya pendidikan.

Biologi banyak mengandung konsep-konsep abstrak dan fenomena yang memerlukan observasi, sehingga siswa harus melihat apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, para siswa menyatakan bahwa dalam pembelajaran Biologi, jika guru menggunakan media visual, baik pengajaran maupun pembelajaran biologi dapat menjadi lebih efektif. Keefektifan tersebut terlihat dari siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan

memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Siswa melakukan usaha atau upaya untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar sehingga mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Disamping itu motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap jalan. Untuk menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran di sekolah formal (lokasi penelitian) yang menggunakan teknik pembelajaran tatap muka, maka model pembelajaran yang digunakan adalah *blended learning*. Penelitian ini tidak membatasi metode atau model yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran tatap muka (Yulistiana, 2014:158).

Kemudian berdasarkan penelitian B.Sjukur (2012:376) melaporkan bahwa berdasarkan penelitiannya tentang keberhasilan *Blended Learning* pada hasil belajar siswa dalam aspek kognitif yakni rata-rata skor hasil belajar yang diukur sebelum pembelajaran *blended learning* sebesar 39,35. Kemudian setelah diberi pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* sebanyak lima kali pertemuan, hasil belajar diukur lagi dan diperoleh rata-rata hasil belajar 77,58 yang artinya ada peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 38,23. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahman (2015) menyimpulkan bahwa implementasi media *Edmodo* dalam pembelajaran PAI dinyatakan dapat meningkatkan prestasi belajar PAI siswa kelas X. Prestasi belajar yang peneliti ukur hanya ranah kognitif yang dibuktikan dari hasil penilaian melalui ulangan harian mengalami peningkatan dari tiap siswa kelas XC dan XD. Hal

serupa mengenai penerapan media diungkapkan oleh Utama (2014:38) menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran biologi SMA berorientasi model *Direct Instruction* ternyata penerapan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun berbeda halnya dengan Rahmawati (2014) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa tidak ada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dengan sesudah pembelajaran menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online*.

Berdasarkan penelitian lain terdapat aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran serta diperuntukkan untuk siswa dan guru ialah *Edmodo*. Menurut Chee (2014:22) *In addition, teachers can post assignments, grades, conduct polls and post any item in the Edmodo public domain at any convenient time. Edmodo likewise has offers that permit scholars to view their evaluations, take an interest in online exchanges and correspond with their educators.*

Pembelajaran *blended learning* dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan delapan tahapan sesuai Woodall & Hovis (2010) yaitu: 1) *prepare me*; 2) *tell me*; 3) *show me*; 4) *let me*; 5) *coach me*; 6) *connect me*; 7) *support me*; dan 8) *check me* (Cahyadi, 17:2012). Media yang cocok dalam mendukung model pembelajaran *blended learning* yakni aplikasi *Edmodo* yang dapat diterapkan pada materi sistem indera serta materi lain dalam mata pelajaran biologi yang memerlukan visualisasi dalam membentuk pemahaman siswa pada materi yang akan disampaikan di dalam kelas ataupun di luar kelas.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti mencoba mengaplikasikan kembali penerapan media ini dengan cara yang berbeda saat

pembelajaran tatap muka di kelas serta memanfaatkan lebih banyak *tool* yang terdapat dalam aplikasi *Edmodo* tersebut.

Terdapat hubungan yang erat antara prestasi atau hasil belajar kognitif siswa dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Edmodo* karena dari media tersebut siswa dapat melatih kemandirian dalam mengolah waktu belajar di lingkungan sekolah saat tidak dapat dilakukan pembelajaran langsung di kelas serta siswa dapat dengan mudah memahami materi sistem indera yang divisualisasikan dalam bentuk gambar maupun video dengan tersedianya *link* pada *tool library* di *Edmodo*. Media pembelajaran yang menarik, memanfaatkan sarana dan fasilitas sekolah serta belum pernah diterapkan dapat memberikan rasa senang dan semangat dalam pembelajaran sistem indera sehingga terciptanya kualitas psikologis siswa yang baik. Hal tersebut sejalan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, ialah: 1) Faktor internal yang mencakup faktor fisiologis dan psikologis. Sedangkan 2) Faktor eksternal mencakup faktor lingkungan dan instrumental yang berupa kurikulum, sarana dan fasilitas (media pembelajaran) serta guru (Munadi, 2013:32).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka judul penelitian ini adalah **“Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo Berbasis *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Indera”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran biologi dengan aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning* pada materi sistem indera ?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa menggunakan aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning* pada materi sistem indera ?
3. Bagaimana kelayakan aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning* pada materi sistem indera ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran biologi dengan aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning* pada materi sistem indera.
2. Untuk menganalisis hasil belajar kognitif siswa menggunakan aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning* pada materi sistem indera.
3. Untuk membuktikan kelayakan aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning* pada materi sistem indera.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dapat menambah wawasan untuk mengembangkan proses pendidikan dan pengajaran.

2. Dapat memacu motivasi belajar siswa sehingga tertarik untuk memahami materi di bidang biologi.
3. Sumber belajar dalam aplikasi *Edmodo* mampu memvisualisasikan hal-hal yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret/nyata.
4. Sebagai ajakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dari pada media pembelajaran klasik.
5. Dapat digunakan sebagai bahan masukan agar dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan hasil belajar pada mata pelajaran biologi, yaitu dengan cara pihak sekolah menjadi fasilitator dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.
6. Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran biologi di SMA/MA.
7. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman terkait pemilihan dan penerapan media pembelajaran biologi sehingga menjadi bekal dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang.
8. Dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan untuk penelitian lebih lanjut.

E. Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dari tujuan penelitian serta mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka penelitian ini di batasi dalam hal:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas XI MIPA MAN 1 BEKASI
2. Penerapan media pembelajaran yang digunakan yakni aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning*.
3. Konsep yang diberikan mengenai sistem indera yaitu materi kelas XI semester genap.
4. Indikator yang diukur adalah hasil belajar aspek kognitif serta kelayakan aplikasi *Edmodo* sebagai media pembelajaran.
5. Variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada aspek kognitif tingkat C1 sampai C5.

F. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, tidak terkecuali materi pelajaran biologi.
2. Pembelajaran dengan menggunakan *Edmodo* berbasis *Blended Learning* dalam pembelajaran biologi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gabungan pembelajaran biologi menggunakan aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning* yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri, mengunduh materi pelajaran, melihat serta mengerjakan kuis dengan sistem pembelajaran tatap muka. Pembelajaran dengan menggunakan *Edmodo* berbasis *Blended Learning* dapat diakses siswa pada saat jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran.

3. Hasil belajar siswa sebagai perubahan tingkah laku siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotor setelah melakukan proses belajar-mengajar. Dalam penelitian ini berfokus pada sisi kognitif.
4. Sistem Indera

Peneliti memilih materi pokok sistem koordinasi dikarenakan materi tersebut akan lebih menarik jika divisualisasikan sehingga dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dalam aspek kognitif dan motivasi belajar siswa. Sistem koordinasi terbagi menjadi 3, yakni sistem saraf, sistem indera dan sistem hormon. Sistem Indera diantaranya indera penglihatan, indera pendengaran, indera peraba, indera pengecap dan indera penciuman.

G. Kerangka Pemikiran

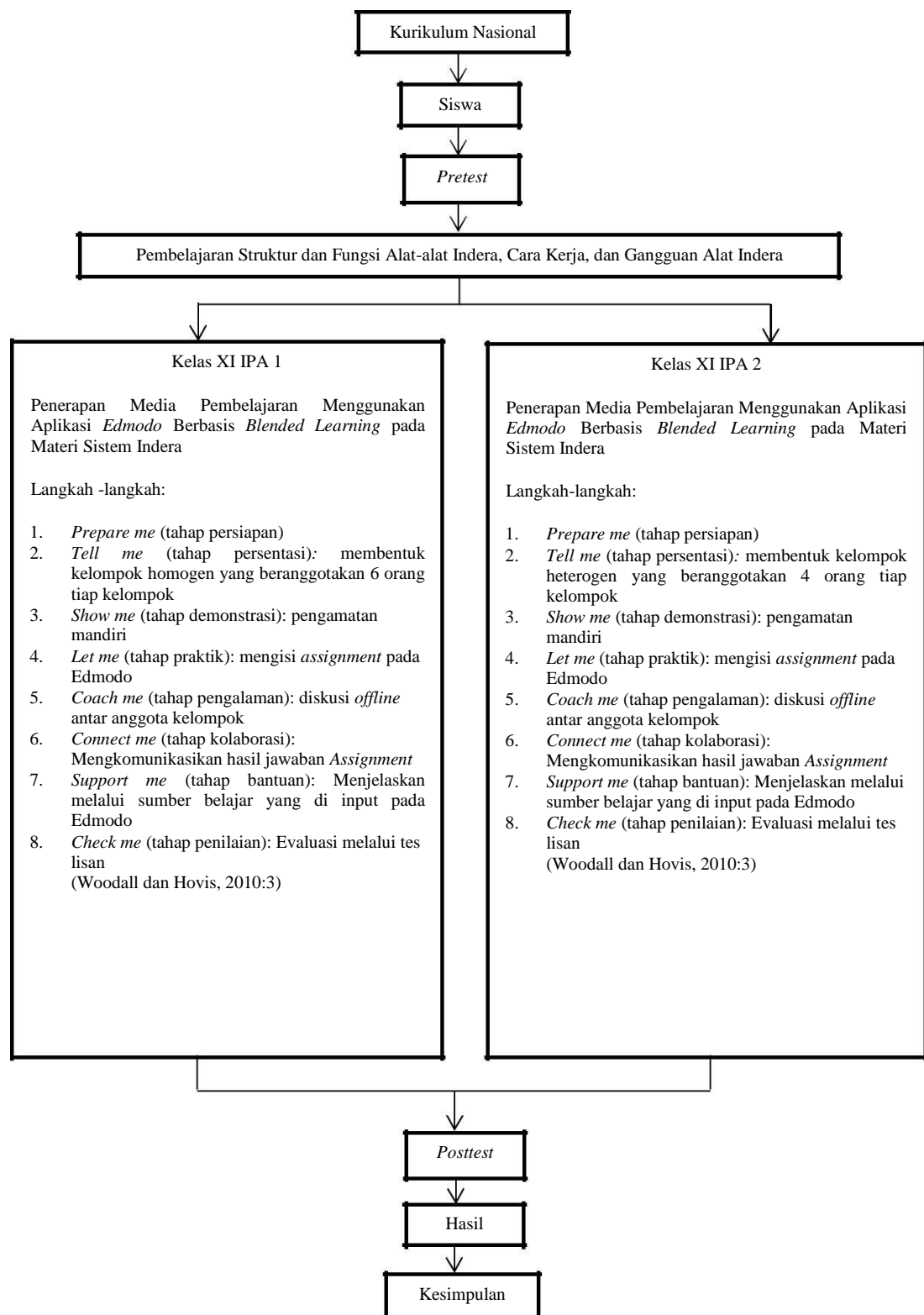
Proses kegiatan belajar mengajar mengacu pada kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum Nasional (Kurikulum 2013 Revisi). Pada Kurikulum Nasional materi sistem regulasi membahas tiga sub pokok bahasan, yaitu sistem saraf, hormon, dan alat indera manusia. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari indikator pembelajaran biologi dalam silabus kelas XI semester genap yang tersusun dalam Kurikulum Nasional (Kurikulum 2013 Revisi), diantaranya struktur dan fungsi alat-alat indera, cara kerja susunan alat-alat indera, gangguan alat-alat indera.

Peranan media pembelajaran ini sebagai media untuk menciptakan proses belajar mengajar dikelas sehingga tercipta interaksi edukatif dan

komunikatif. Dalam interaksi ini, guru berperan sebagai pembimbing, sedangkan siswa adalah yang di bimbing.

Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning* sebagai model pembelajaran atau langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan media yang digunakan. Berikut adalah langkah-langkah penerapan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* berbasis *blended learning*: 1) *Prepare me*: guru mengkondisikan siswa; 2) *Tell me*: guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok sesuai dengan kelas homogen atau heterogen; 3) *Show me*: siswa melakukan pengamatan, sehingga siswa dapat memahami topik yang dibahas; 4) *Let me*: siswa mengisi LKS *online* yang telah di *posting*; 5) *Coach me*: guru membimbing siswa untuk berdiskusi dalam kelompok kecil dan membawanya dalam diskusi secara *offline*; 6) *Connect me*: guru membimbing siswa untuk mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok kecil di depan kelas; 7) *Support me*: guru memberikan konfirmasi kepada siswa agar tidak terjadi salah konsep; dan 8) *Check me*: guru memberikan penugasan kepada siswa untuk mengaitkan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya dan melakukan diskusi *online* diluar kelas.

Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Hasil belajar diukur melalui tes hasil belajar untuk mengetahui keefektifan penerapan media pembelajaran, tes hasil belajar berbentuk *pretest* (tes awal) dan soal *posttest* yang digunakan identik dengan soal *pretest*.



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan yang diajukan (Sugiyono, 2015:96). Hipotesis statistiknya maka dapat digambarkan sebagai berikut:

$H_0: H_1: H_2$

Penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning* tidak membantu terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem indera.

$H_0: H_1: H_2$

Penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Edmodo* berbasis *Blended Learning* membantu terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem indera.