

## ABSTRAK

**Muhammad Rakha Fauzan**, *Penerapan Media Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian kuasi eksperimen terhadap siswa kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Banjar)*

Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh keterangan bahwa pembelajaran PAI di kelas XII MIPA 2 seperti yang dilakukan sebelumnya belum pernah menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo dan terus mengandalkan materi pembelajaran nonkonkret atau hanya buku pegangan membuat guru mata pelajaran PAI cenderung kurang puas dengan hasil belajar tersebut. Ditemukan juga bahwa guru yang mengajar belum sepenuhnya memanfaatkan efek penggunaan media pembelajaran. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa memiliki kesadaran dan semangat belajar. Peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran Edmodo yang diasumsikan dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajarannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini untuk 1) Untuk mengetahui desain pembelajaran dengan media Edmodo 2) Untuk mendeskripsikan proses penerapan dalam pembelajaran menggunakan media Edmodo 3) Untuk mengetahui pengaruh media Edmodo terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Banjar.

Berdasarkan teori bahwa peningkatan hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran Edmodo pada mata pelajaran PAI yang diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Kelebihan Edmodo ini dapat melaksanakan pembelajaran daring dan cara pegoprasianya sangat familiar layaknya media sosial *facebook* sehingga tidak perlu waktu lama untuk beradaptasi.

Langkah-langkah penelitian ini adalah: 1) pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. 2) subjek dalam penelitian ini adalah kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 3 Banjar sebanyak 33 orang sebagai kelas eksperimen. 3) instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa tes yang dilakukan sebanyak dua kali, observasi, dan studi dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) desain pembelajaran berbasis Edmodo dilakukan daring dengan memaksimalkan fitur yang ada di Edmodo, mulai dari absensi menggunakan *'Wellness check'*, pemberian materi dalam *'Agenda'*, pencatatan materi di fitur *'Library'*, diskusi dalam forum kelas, dan pengerjaan tugas dan tes menggunakan fitur *Quiz*. 2) proses penggunaan media pembelajaran Edmodo berada pada kategori baik berdasarkan rata-rata hasil observasi guru sebesar 80,5%. angka tersebut ada pada interval 80-100%. 3) Peningkatan hasil belajar kognitif kelas eksperimen berada pada kategori rendah berdasarkan hasil N-Gain dengan skor 0,24. Kemudian berdasarkan hasil uji "t" paired sample test dengan taraf signifikansi 0,000 menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran Edmodo.