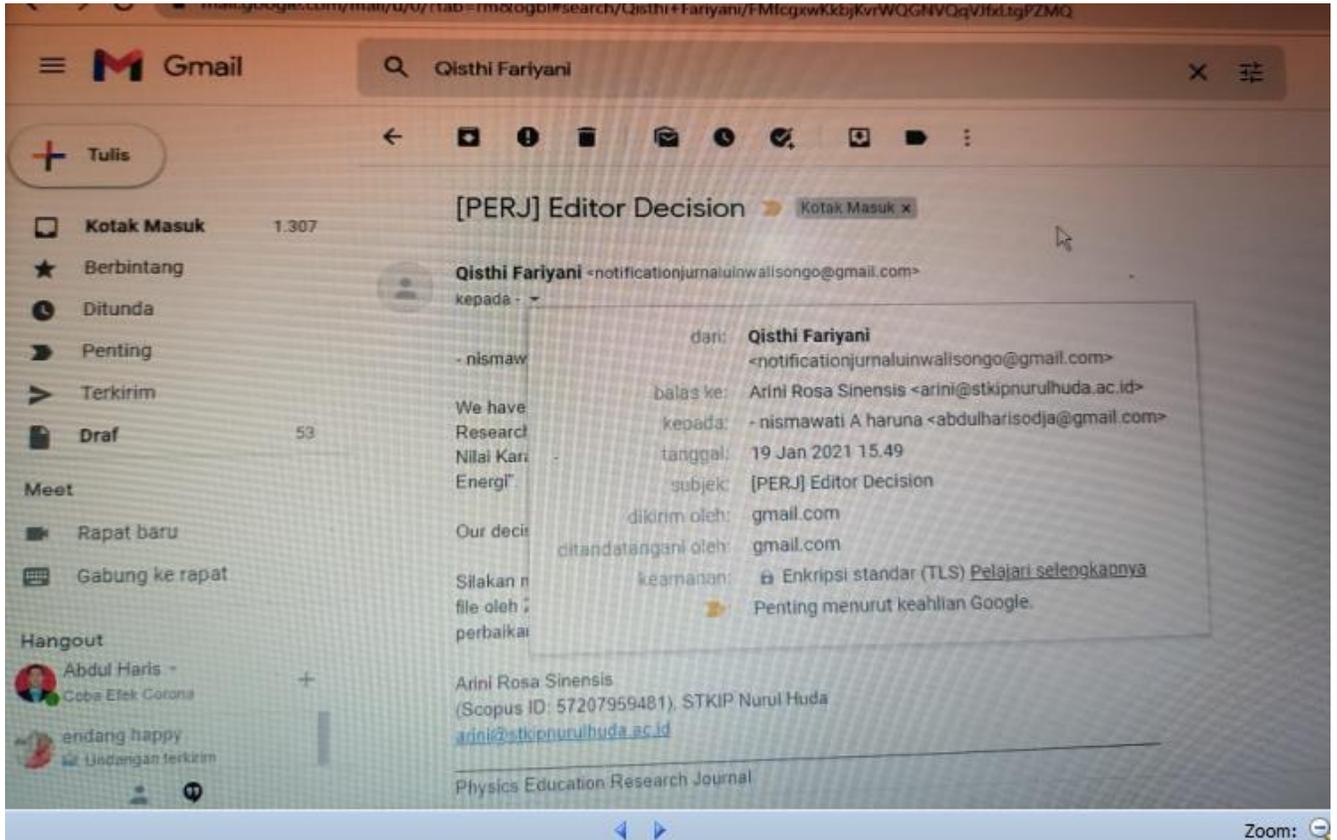


### 13. Penerapan E-Learning Menggunakan Media Edmodo dalam Pembelajaran Fisika Berbasis Nilai Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Konsep Usaha dan Energi”



Tulis

Kotak Masuk 1.307

Berbintang

Ditunda

Penting

Terkirim

Draf 59

Rapat baru

Gabung ke rapat

out

Abdul Haris

Joba Elek Corona

indang happy

Undangan terbaru

[PERJ] Submission Acknowledgement Kotak Masuk x

**Qisthi Fariyani** <notificationjurnaluinwalisongo@gmail.com>

kepada -

**Qisthi Fariyani**  
<notificationjurnaluinwalisongo@gmail.com>  
kepada: - nismawati A haruna <abduharisodja@gmail.com>  
tanggal: 7 Nov 2020 17.17  
subjek: [PERJ] Submission Acknowledgement  
dikirim oleh: gmail.com  
ditaridatangani oleh: gmail.com  
keamanan: Enkripsi standar (TLS) Pelajari selengkapnya  
Penting menurut keahlian Google.

Manuscript URL:

<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/author/submission/5737>

Username: nismawati

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this

## Penerapan *E-Learning* Menggunakan Media Edmodo Berbasis Nilai Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Konsep Usaha dan Energi

Nismawati A. Haruna<sup>1</sup>, Dewa Gede Eka Setiawan<sup>2</sup>, Abdul Haris Odja<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Fisika Fakultas Universitas Negeri Gorontalo (UNG)

<sup>2</sup> Pendidikan Fisika Fakultas Universitas Negeri Gorontalo (UNG)

\* Email: [abdulharisodja@gmail.com](mailto:abdulharisodja@gmail.com)

Received: March 16<sup>th</sup>, 2019. Accepted: June 2<sup>nd</sup>, 2019. Published: August 29<sup>th</sup>, 2019 (Book Antiqua 8pt)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan *e-learning* menggunakan media edmodo dalam pembelajaran fisika berbasis nilai karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis *pretest* dan *posttes* yang terdiri dari 12 nomor soal untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *e-Learning* dengan menggunakan media edmodo. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan *e-learning* dalam pembelajaran fisika pada materi usaha dan energi.

### Abstract

This study aims to see how the application of *e-Learning* using edmodo media in learning physics based on character values to improve student learning outcomes on business material and energy. instruments used in this study in the form of a *pretest* and *posttes* written test consisting of 12 question numbers to see the improvement student learning outcomes using *e-Learning* using edmodo. Media are based on the results of hypothesis testing conducted that there is an increase in student learning outcomes by using the

**Dikomentari [a1]:** Format penulisan sesuaikan dengan template jurnal dan sistematika penulisan sesuaikan dengan guideline

application of *e-Learning* in learning physics on business materials and energy.

**Keywords:** *e-Learning*; Learning Outcome

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional memiliki tujuan dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki etika, berakal, imajinatif, mandiri, dan membentuk anggota negara yang memiliki sikap demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, sudah jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang termasuk Sekolah Menengah Atas (SMA) perlu diselenggarakan secara sistematis untuk menggapai suatu tujuan. Hal tersebut memiliki kaitan dalam pembentukan karakter peserta didik sehingga terbentuklah sikap yang mampu bersaing, etika yang baik, memiliki moral, serta sikap beradab dan santun dalam jalinan dengan masyarakat atau dengan siapapun.

Sekolah SMA merupakan salah satu bentuk pendidikan nasional, yaitu pendidikan pada tingkat sekolah menengah atas yang harus mampu menanamkan pendirian karakter sehingga mampu bersaing, memiliki budi pekerti, bermoral, sopan santun dan mampu menjalin hubungan yang baik dengan masyarakat.

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi informasi zaman sekarang kebanyakan anak-anak

atau siswa-siswa di sekolah suka dengan yang namanya gadget dan bahkan mereka sampai membawa gadget mereka ke sekolah, Sehingga kebanyakan siswa biasanya salah dalam menyalahgunakan teknologi informasi dimana yang biasa dan lebih dominan digunakan oleh siswa adalah gadget, bisa dikatakan mereka lebih banyak menggunakan gadget ke hal yang negatif dibandingkan positif. Contoh penyalahgunaan gadget ke hal-hal negatif adalah siswa lebih memanfaatkan gadget mereka untuk bermain game, dan tidak hanya bermain game saja tetapi dalam membuka media sosial juga, diantaranya itu facebook, instagram, whatsapp, dan media sosial lainnya. Biasanya siswa itu senang dengan membuka video yang berada di youtube baik itu video dalam hal positif ataupun negatif.

Tentunya hal ini sangat melanggar nilai karakter, dengan adanya gadget juga bisa membuat motivasi dan hasil belajar siswa menjadi menurun karena dipengaruhi berbagai hal-hal yang berada di dalam gadget tersebut padahal gadget juga bisa digunakan kedalam hal-hal positif, contohnya mengaplikasikan gadget pada proses pembelajaran dan sebagai sarana untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. sehingga disini saya

sangat mengharapkan dalam penggunaan teknologi informasi (gadget) untuk anak sekolah itu sebaiknya lebih dimanfaatkan oleh anak-anak sekolah ke dalam hal-hal yang positif, yaitu dengan menggunakan gadget dalam proses pembelajaran dan sebagai sarana untuk mencari sumber informasi dan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, dengan memanfaatkan berbagai aplikasi seperti ruang guru, google classroom, dan edmodo yang akan membuat hasil belajar siswa bisa meningkat.

Penyebab menurunnya hasil belajar siswa itu biasanya diakibatkan dari model pembelajaran, maka tak jarang apabila siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang terpusat hanya pada satu arah saja sehingga nantinya akan mempengaruhi motivasi siswa untuk mempelajari materi. Apalagi dalam pembelajaran fisika yang didominasi oleh rumus-rumus. Sekarang sejak terjadinya pandemi Covid-19 yang menyerang seluruh dunia sehingga menyebabkan seluruh aktivitas pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka, dan diharuskan untuk melaksanakan pembelajaran secara Online, dimana pembelajaran online menurut Nurhadi (2006) merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya, sehingga

siswa dapat belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:45) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka harus adanya alternatif yang digunakan pada proses pembelajaran. Alternatif yang bisa digunakan disini adalah dengan menggunakan metode berbasis e-learning dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis e-learning dapat dilakukan pada jarak jauh atau tidak dilakukan dalam suatu ruangan kelas, dalam hal ini peran guru yang biasanya melakukan pembelajaran di dalam kelas sebagai pemberi materi akan digantikan dengan e-learning yang telah siap dengan simulasi materi yang akan dipelajari, seperti yang dikemukakan oleh Numiek (2013) bahwa e-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

E-learning merupakan kalimat yang berasal dari kata "e" dan "learning". "e" adalah singkatan dari electronic dan learning. Jadi secara harfiah E-learning diartikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik, seperti perangkat computer, dan gadget (Intan Mutia dan Leonard, 2013: 2).

Pemanfaatan teknologi informasi e-learning yang salah satunya melalui web ataupun aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran akan membawa perubahan yang sangat baik dalam pembelajaran, aplikasi yang digunakan misalnya seperti edmodo sebagai media dalam pembelajaran e-learning. Edmodo merupakan sebuah platform pembelajaran social yang di desain khusus untuk dunia pendidikan dengan tampilan mirip facebook yang praktis, mudah dan dapat digunakan langsung oleh dosen/guru, siswa dan mahasiswa maupun untuk orang tua/ wali. Edmodo tersedia berbagai macam fitur yang dapat membantu terlaksananya proses belajar. Dengan penggunaan e-learning dalam proses pembelajaran diharapkan sebagai alternatif agar supaya siswa bisa belajar dengan mandiri, karena memungkinkan siswa untuk mencari informasi dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas di dunia internet sehingga menimbulkan kreativitas siswa untuk mempelajari ilmu pengetahuan, dengan pembelajaran e-learning juga diharapkan pengetahuan siswa terhadap hasil belajar dapat meningkat (Usman, 2016). Menurut Rasaya marimutu dkk (2017), Edmodo sebagai platform pembelajaran kolaboratif online. Oleh karena itu, Penerapan *e-learning* dalam pembelajaran fisika pada konsep usaha dan energi dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitaian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan design One Group Pretest-posttest design, dan menggunakan instrumen tes untuk pengambilan data. Teknik analisis data yaitu dengan Uji Normalitas, Uji gain, dan Uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

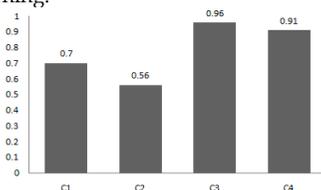
Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa

Tes	Nilai Ideal	Nilai Maks	Nilai Min	Rata-rata	<math>\langle \mathbb{Q} \rangle</math>	
					Nilai	kriteria
pretest	100	47.2	1.95	25	0.82	Tinggi
posttest	100	98.88	52.23	76		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran e-learning hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan oleh nilai rata-rata dari posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pretest yang diperoleh adalah 25, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa posttest yang diperoleh adalah 76. Dari data tersebut dapat diperoleh nilai gain yang ternormalisasi adalah sebesar 0.82 yang termasuk dalam kriteria tinggi.

Pada setiap level kognitif soal juga diuji menggunakan uji gain dengan membandingkan skor setiap level kognitif soal pada pretes dan

posttest pada pembelajaran e-learning,



Gambar 1. N-Gain Setiap Level Kognitif Soal

Pada pembelajaran e-learning itu semua bergantung bagaimana cara dalam mengolah pembelajaran online agar supaya bisa terlaksana dengan baik dengan memanfaatkan berbagai aplikasi ataupun web yang cocok untuk digunakan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wiwi Mulyati (2013) bahwa dengan memanfaatkan aplikasi Joomla untuk pembelajaran e-learning cocok digunakan. Selain kemudahan dalam instalasi dan pengolahannya juga dapat mengembangkan dan mengelola website secara cepat dengan tidak mengesampingkan fitur-fitur dan keindahan tampilan yang sangat beragam.

Pembelajaran e-learning dengan edmodo juga baik dan cocok digunakan untuk pembelajaran e-learning karena selain aplikasinya yang memiliki kemiripan seperti facebook sehingga pemula dapat menggunakan secara cepat, edmodo juga memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pembelajaran dan fitur tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Sesuai dengan pendapat Laksmi Mahendradi (2015), bahwa

dengan pemanfaatan edmodo selain untuk meningkatkan efisiensi, juga untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, beberapa kelemahan dari edmodo yang merupakan kelebihan pembelajaran tatap muka, yaitu komunitas antara guru dengan siswa terdapat pengawasan secara langsung. Penggunaan edmodo yang telah dimanfaatkan secara meluas guna dalam meningkatkan profesional guru, dan tak lepas dari kreativitas seorang guru untuk mengelola belajar mengajar virtual secara efektif.

Pada pembelajaran e-learning, siswa dapat belajar dari jarak jauh tidak hanya dilakukan dalam ruang kelas saja. Siswa juga bisa belajar setiap saat selain waktu yang sudah ditetapkan untuk melakukan pembelajaran secara bersamaan, artinya siswa dapat melakukan proses pembelajaran sesuai dengan keinginannya karena dalam pembelajaran e-learning telah disediakan video materi yang akan dipelajari sehingga siswa yang masih kurang paham akan materi bisa mempelajarinya dimanapun dan kapan saja, selain itu juga mereka bisa menambah wawasan mereka mengenai materi dengan melakukan browsing di google.

Pada pembelajaran e-learning dengan menggunakan media edmodo diberikan berupa soal-soal dan kuis untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka mengenai materi, dalam pemberian kuis dan soal siswa harus mampu mengerjakan secara mandiri karena

di setiap kuis dan soal sudah ditentukan waktu untuk mengerjakan sehingga siswa yang mengerjakan sudah lewat dari waktu yang ditentukan tidak bisa lagi mengerjakan karena soal dan kuis tersebut akan tertutup otomatis dan tidak bisa untuk di lihat lagi, sehingga disini siswa tidak bisa saling mencontek karena mereka berpacu dengan waktu, begitupun dalam mengerjakan soal pretes dan posttest.

Kondisi seperti ini berpengaruh dalam pembelajaran e-learning karena dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Suharyanto dan Adele (2016) bahwa E-learning merubah model pembelajaran tradisional menjadi visual sehingga guru dapat menyediakan bahan-bahan pelajaran untuk peserta didik (siswa), mengontrol materi yang diajarkan, mengeksplorasi kegiatan masing-masing peserta seperti absensi online, pengumpulan tugas online, dan lain-lain.

Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan e-learning menggunakan media edmodo dan sesudah menggunakan e-learning menggunakan media edmodo. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran e-learning menggunakan media edmodo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Nilai-nilai karakter yang ditanamkan pada saat pembelajaran yaitu pada saat pembukaan dengan

menuliskan salam (religius), kemudian pada saat pemberian bahan ajar (rasa ingin tahu dan tanggung jawab), pelaksanaan diskusi (toleransi dan tanggung jawab), kemudian pada saat pemberian kuis dan tugas (jujur, mandiri, disiplin dan tanggung jawab).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak, sedang kata berkarakter diterjemahkan sebagai mempunyai tabiat, mempunyai kepribadian, berwatak. Dalam kamus psikologi dinyatakan bahwa karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang. Biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat yang relative tetap (Jalil, 2018: 8).

Tujuan pendidikan karakter adalah penanaman nilai dalam diri siswa dan pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Pendidikan karakter juga bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh (Zuriah, 2018: 64-65).

Nilai-nilai karakter dapat dikembangkan berdasarkan sifat-sifat dalam diri sebagai kebiasaan setiap individu yang diterapkan dilingkungannya. Dengan demikian, nilai-nilai karakter yang

dikembangkan sebaiknya disesuaikan lingkungan dan kondisinya sehingga dapat mengantarkan ketepatan individu dalam berperilaku (Mumpuni, 2018: 16-17).

Nilai- nilai karakter bertujuan untuk menghasilkan siswa yang berperilaku baik. Kebaikan perilaku yang dimaksud yaitu mewujudkan kepribadian yang bijaksana, beretika, bermoral, bertanggung jawab, berorientasi masyarakat, dan disiplin diri. Selanjutnya, nilai-nilai tersebut dapat menjadi dasar pembentukan perilaku bagi setiap manusia. Nilai-nilai karakter terbentuk dari tiga hal yang saling berhubungan. Ketiga hal tersebut terdiri atas moral knowing, moral feeling, and moral action. Karakter diawali dari pengetahuan terhadap baik atau buruknya nilai, nilai yang baik akan dijaga dan terus dibina. Nilai-nilai yang diyakini kebaikannya diwujudkan dalam tindakan nyata hingga melekat dalam diri seseorang (Mumpuni 2018 : 16-17).

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan penerapan e-learning menggunakan media edmodo pada pembelajaran fisika.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu sampai terselaskannya penyusunan artikel ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Mahendrati, Laksmi. 2015. Memanfaatkan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. Prosiding Seminar Nasional
- Mumpuni, Atiska. 2012. Integrasi Nilai Karakter Dalam Buku Pelajaran Analisis konten Buku Teks Kurikulum 2018. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Suharyanto, dkk. 2016. Penerapan e-learning sebagai alat bantu mengajar dalam dunia pendidikan. Jurnal Ilmiah (Vol.3 No.4) ISSN :2337-6686
- Mutia, I dan Leonard. 2013. Kajian peenerapan e-learning dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. (Vol. 6 No. 4) ISSN :1979-276X
- Usman, Bv. 2016. E-learning berbasis edmodo dalam pengajaran bahasa inggris. Jurnal Eksis. (Vol.12 No. 1) ISSN: 0216-6437
- Waryanto, Hadi Nur. 2006. On-Line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. (Nomor ISSN : 1978-4538 Vol. 2 No.1)
- Hanum, Sulistyio Numiek. 2013. Keefektifan e-learning

**Dikomentari [a2]:** Referensi bersumber dari 80% jurnal ilmiah mutakhir 5 tahun terakhir dan tata penulisan referensi menggunakan Mendeley

sebagai media pembelajaran  
(studi evaluasi model  
pembelajaran e-learning).  
Jurnal Pendidikan vokasi.  
Vol. 3

- Abdul, Jalil. 2012. Karakter pendidikan untuk membentuk pendidikan karakter. jurnal pendidikan islam (Nomor ISSN : 1979-1739) Hal. 4
- Marimuthu, Rasaya. 2017. Fostering Better Student Performance Through Online Collaborative Learning. International Academic Research Journal Of Social Science. (ISSN: 2289-8441)
- Nurul, Zuriah. 2008. Pendidikan Moral Dan Budi Pekerti Dalam Perspektifperubahan. Jakarta: Bumi Aksara
- Wiwi, Mulyati. 2013. Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls Dan Momentum. Skripsi.
- Dimiyati dan Mudjono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta

## Penerapan *E-Learning* Menggunakan Media Edmodo Berbasis Nilai Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Konsep Usaha dan Energi

Nismawati A. Haruna<sup>1</sup>, Dewa Gede Eka Setiawan<sup>2</sup>, Abdul Haris Odja<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Fisika Fakultas Universitas Negeri Gorontalo (UNG)

<sup>2</sup> Pendidikan Fisika Fakultas Universitas Negeri Gorontalo (UNG)

\* Email: [abdulharisodja@gmail.com](mailto:abdulharisodja@gmail.com)

Received: March 16<sup>th</sup>, 2019. Accepted: June 2<sup>nd</sup>, 2019. Published: August 29<sup>th</sup>, 2019 (Book Antiqua 8pt)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan *e-learning* menggunakan media edmodo dalam pembelajaran fisika berbasis nilai karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis *pretest* dan *posttes* yang terdiri dari 12 nomor soal untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *e-Learning* dengan menggunakan media edmodo. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan *e-learning* dalam pembelajaran fisika pada materi usaha dan energi.

### Abstract

This study aims to see how the application of *e-Learning* using edmodo media in learning physics based on character values to improve student learning outcomes on business material and energy. instruments used in this study in the form of a *pretest* and *posttes* written test consisting of 12 question numbers to see the improvement student learning outcomes using *e-Learning* using edmodo. Media are based on the results of hypothesis testing conducted that there is an increase in student learning outcomes by using the

**Dikomentari [a1]:** Tambahkan Metode Penelitian yang digunakan, Sampel Penelitian dan Teknik Analisis data yang digunakan

**Dikomentari [a2]:** Jika ada temuan lain dapat disebutkan secara singkat

application of *e-Learning* in learning physics on business materials and energy.

**Keywords:** *e-Learning*; Learning Outcome

**Dikomentari [a3]:** Edmodo media, Character values

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional memiliki tujuan dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki etika, berakal, imajinatif, mandiri, dan membentuk anggota negara yang memiliki sikap demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, sudah jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang termasuk Sekolah Menengah Atas (SMA) perlu diselenggarakan secara sistematis untuk menggapai suatu tujuan. Hal tersebut memiliki kaitan dalam pembentukan karakter peserta didik sehingga terbentuklah sikap yang mampu bersaing, etika yang baik, memiliki moral, serta sikap beradab dan santun dalam jalinan dengan masyarakat atau dengan siapapun.

Sekolah SMA merupakan salah satu bentuk pendidikan nasional, yaitu pendidikan pada tingkat sekolah menengah atas yang harus mampu menanamkan pendirian karakter sehingga mampu bersaing, memiliki budi pekerti, bermoral, sopan santun dan mampu menjalin hubungan yang baik dengan masyarakat.

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi informasi zaman sekarang kebanyakan anak-anak

atau siswa-siswa di sekolah suka dengan yang namanya gadget dan bahkan mereka sampai membawa gadget mereka ke sekolah, Sehingga kebanyakan siswa biasanya salah dalam menyalahgunakan teknologi informasi dimana yang biasa dan lebih dominan digunakan oleh siswa adalah gadget, bisa dikatakan mereka lebih banyak menggunakan gadget ke hal yang negatif dibandingkan positif. Contoh penyalahgunaan gadget ke hal-hal negatif adalah siswa lebih memanfaatkan gadget mereka untuk bermain game, dan tidak hanya bermain game saja tetapi dalam membuka media sosial juga, diantaranya itu facebook, instagram, whatsapp, dan media sosial lainnya. Biasanya siswa itu senang dengan membuka video yang berada di youtube baik itu video dalam hal positif ataupun negatif.

Tentunya hal ini sangat melanggar nilai karakter, dengan adanya gadget juga bisa membuat motivasi dan hasil belajar siswa menjadi menurun karena dipengaruhi berbagai hal-hal yang berada di dalam gadget tersebut padahal gadget juga bisa digunakan kedalam hal-hal positif, contohnya mengaplikasikan gadget pada proses pembelajaran dan sebagai sarana untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. sehingga disini saya

**Dikomentari [a4]:** Tambahkan referensi pada potensi pendidikan yang dijabarkan ini

**Dikomentari [a5]:** Sebutkan sumber hasil survey ini

sangat mengharapkan dalam penggunaan teknologi informasi (gadget) untuk anak sekolah itu sebaiknya lebih dimanfaatkan oleh anak-anak sekolah ke dalam hal-hal yang positif, yaitu dengan menggunakan gadget dalam proses pembelajaran dan sebagai sarana untuk mencari sumber informasi dan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, dengan memanfaatkan berbagai aplikasi seperti ruang guru, google classroom, dan edmodo yang akan membuat hasil belajar siswa bisa meningkat.

Penyebab menurunnya hasil belajar siswa itu biasanya diakibatkan dari model pembelajaran, maka tak jarang apabila siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang terpusat hanya pada satu arah saja sehingga nantinya akan mempengaruhi motivasi siswa untuk mempelajari materi. Apalagi dalam pembelajaran fisika yang didominasi oleh rumus-rumus. Sekarang sejak terjadinya pandemi Covid-19 yang menyerang seluruh dunia sehingga menyebabkan seluruh aktivitas pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka, dan diharuskan untuk melaksanakan pembelajaran secara Online, dimana pembelajaran online menurut Nurhadi (2006) merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya, sehingga

siswa dapat belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:45) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka harus adanya alternatif yang digunakan pada proses pembelajaran. Alternatif yang bisa digunakan disini adalah dengan menggunakan metode berbasis e-learning dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis e-learning dapat dilakukan pada jarak jauh atau tidak dilakukan dalam suatu ruangan kelas, dalam hal ini peran guru yang biasanya melakukan pembelajaran di dalam kelas sebagai pemberi materi akan digantikan dengan e-learning yang telah siap dengan simulasi materi yang akan dipelajari, seperti yang dikemukakan oleh Numiek (2013) bahwa e-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

E-learning merupakan kalimat yang berasal dari kata "e" dan "learning". "e" adalah singkatan dari electronic dan learning. Jadi secara harfiah E-learning diartikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik, seperti perangkat computer, dan gadget (Intan Mutia dan Leonard, 2013: 2).

**Dikomentari [a9]:** Hasil belajar dalam bentuk apa saja yang diukur dalam penelitian ini

**Dikomentari [a6]:** Tambahkan kelebihan edmodo sebagai platform yang digunakan dalam pembelajaran dari penelitian sebelumnya

**Dikomentari [a7]:** Tambahkan sumber hasil observasi ini

**Dikomentari [a10]:** Tambahkan potensi keunggulan e-learning dalam memberikan fasilitas simulasi materi dan pembelajaran jarak jauh dari penelitian sebelumnya

**Dikomentari [a8]:** Tambahkan referensi yang relevan terkait pembelajaran yang diselenggarakan daring.

Pemanfaatan teknologi informasi e-learning yang salah satunya melalui web ataupun aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran akan membawa perubahan yang sangat baik dalam pembelajaran, aplikasi yang digunakan misalnya seperti edmodo sebagai media dalam pembelajaran e-learning. Edmodo merupakan sebuah platform pembelajaran social yang di desain khusus untuk dunia pendidikan dengan tampilan mirip facebook yang praktis, mudah dan dapat digunakan langsung oleh dosen/guru, siswa dan mahasiswa maupun untuk orang tua/ wali. Edmodo tersedia berbagai macam fitur yang dapat membantu terlaksananya proses belajar. Dengan penggunaan e-learning dalam proses pembelajaran diharapkan sebagai alternatif agar supaya siswa bisa belajar dengan mandiri, karena memungkinkan siswa untuk mencari informasi dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas di dunia internet sehingga menimbulkan kreativitas siswa untuk mempelajari ilmu pengetahuan, dengan pembelajaran e-learning juga diharapkan pengetahuan siswa terhadap hasil belajar dapat meningkat (Usman, 2016). Menurut Rasaya marimutu dkk (2017), Edmodo sebagai platform pembelajaran kolaboratif online. Oleh karena itu, Penerapan e-learning dalam pembelajaran fisika pada konsep usaha dan energi dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan design One Group Pretest-posttest design, dan menggunakan instrumen tes untuk pengambilan data. Teknik analisis data yaitu dengan Uji Normalitas, Uji gain, dan Uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa

Tes	Nilai Ideal	Nilai Maks	Nilai Min	Rata-rata	<math>\langle g \rangle</math>	
					Nilai	kriteria
pretest	100	47.2	1.95	25	0.82	Tinggi
posttest	100	98.88	52.23	76		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran e-learning hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan oleh nilai rata-rata dari posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pretest yang diperoleh adalah 25, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa posttest yang diperoleh adalah 76. Dari data tersebut dapat diperoleh nilai gain yang ternormalisasi adalah sebesar 0.82 yang termasuk dalam kriteria tinggi.

Pada setiap level kognitif soal juga diuji menggunakan uji gain dengan membandingkan skor setiap level kognitif soal pada pretes dan

**Dikomentari [a12]:** Sebutkan treatment yang digunakan ini

**Dikomentari [a13]:** Berikan penjelasan singkat mengenai desain ini

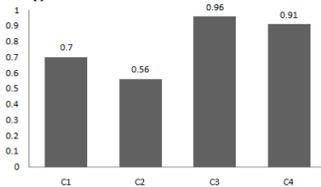
**Dikomentari [a14]:** Tambahkan bentuk tes, berapa soal dan untuk mengukur apa

**Dikomentari [a15]:** Tabel 1.

**Dikomentari [a16]:** Tambahkan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penjelasan data ini.

**Dikomentari [a11]:** Tambahkan penjelasan singkat mengenai bagian/menu pada edmodo yang digunakan dalam pembelajaran. Misalkan: penyajian materi, Kuis, Tugas, forum diskusi atau apa saja.

posttest pada pembelajaran e-learning,



Gambar 1. N-Gain Setiap Level Kognitif Soal

Pada pembelajaran e-learning itu semua bergantung bagaimana cara dalam mengolah pembelajaran online agar supaya bisa terlaksana dengan baik dengan memanfaatkan berbagai aplikasi ataupun web yang cocok untuk digunakan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wiwi Mulyati (2013) bahwa dengan memanfaatkan aplikasi Joomla untuk pembelajaran e-learning cocok digunakan. Selain kemudahan dalam instalasi dan pengolahannya juga dapat mengembangkan dan mengelola website secara cepat dengan tidak mengesampingkan fitur-fitur dan keindahan tampilan yang sangat beragam.

Pembelajaran e-learning dengan edmodo juga baik dan cocok digunakan untuk pembelajaran e-learning karena selain aplikasinya yang memiliki kemiripan seperti facebook sehingga pemula dapat menggunakan secara cepat, edmodo juga memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pembelajaran dan fitur tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Sesuai dengan pendapat Laksmi Mahendradi (2015), bahwa

dengan pemanfaatan edmodo selain untuk meningkatkan efisiensi, juga untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, beberapa kelemahan dari edmodo yang merupakan kelebihan pembelajaran tatap muka, yaitu komunitas antara guru dengan siswa terdapat pengawasan secara langsung. Penggunaan edmodo yang telah dimanfaatkan secara meluas guna dalam meningkatkan profesional guru, dan tak lepas dari kreativitas seorang guru untuk mengelola belajar mengajar virtual secara efektif.

Pada pembelajaran e-learning, siswa dapat belajar dari jarak jauh tidak hanya dilakukan dalam ruang kelas saja. Siswa juga bisa belajar setiap saat selain waktu yang sudah ditetapkan untuk melakukan pembelajaran secara bersamaan, artinya siswa dapat melakukan proses pembelajaran sesuai dengan keinginannya karena dalam pembelajaran e-learning telah disediakan video materi yang akan dipelajari sehingga siswa yang masih kurang paham akan materi bisa mempelajarinya dimanapun dan kapan saja, selain itu juga mereka bisa menambah wawasan mereka mengenai materi dengan melakukan browsing di google.

Pada pembelajaran e-learning dengan menggunakan media edmodo diberikan berupa soal-soal dan kuis untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka mengenai materi, dalam pemberian kuis dan soal siswa harus mampu mengerjakan secara mandiri karena

**Dikomentari [a17]:** Tambahkan penjelasan singkat mengenai perbedaan yang diperoleh setiap level kognitif. Mengapa C3 lebih tinggi dibandingkan dengan C1 dan C2.

**Dikomentari [a18]:** Dapat ditambahkan screenshot fitur-fitur yang menarik pada konten edmodo yang dikembangkan. Misal, upload materi, kuis, tugas, diskusi dan lainnya.

di setiap kuis dan soal sudah ditentukan waktu untuk mengerjakan sehingga siswa yang mengerjakan sudah lewat dari waktu yang ditentukan tidak bisa lagi mengerjakan karena soal dan kuis tersebut akan tertutup otomatis dan tidak bisa untuk di lihat lagi, sehingga disini siswa tidak bisa saling mencontek karena mereka berpacu dengan waktu, begitupun dalam mengerjakan soal pretes dan posttest.

Kondisi seperti ini berpengaruh dalam pembelajaran e-learning karena dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Suharyanto dan Adele (2016) bahwa E-learning merubah model pembelajaran tradisional menjadi visual sehingga guru dapat menyediakan bahan-bahan pelajaran untuk peserta didik (siswa), mengontrol materi yang diajarkan, mengeksplorasi kegiatan masing-masing peserta seperti absensi online, pengumpulan tugas online, dan lain-lain.

Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan e-learning menggunakan media edmodo dan sesudah menggunakan e-learning menggunakan media edmodo. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran e-learning menggunakan media edmodo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Nilai-nilai karakter yang ditanamkan pada saat pembelajaran yaitu pada saat pembukaan dengan

menuliskan salam (religius), kemudian pada saat pemberian bahan ajar (rasa ingin tahu dan tanggung jawab), pelaksanaan diskusi (toleransi dan tanggung jawab), kemudian pada saat pemberian kuis dan tugas (jujur, mandiri, disiplin dan tanggung jawab).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak, sedang kata berkarakter diterjemahkan sebagai mempunyai tabiat, mempunyai kepribadian, berwatak. Dalam kamus psikologi dinyatakan bahwa karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang. Biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat yang relative tetap (Jalil, 2018: 8).

Tujuan pendidikan karakter adalah penanaman nilai dalam diri siswa dan pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu. Pendidikan karakter juga bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh (Zuriah, 2018: 64-65).

Nilai-nilai karakter dapat dikembangkan berdasarkan sifat-sifat dalam diri sebagai kebiasaan setiap individu yang diterapkan dilingkungannya. Dengan demikian, nilai-nilai karakter yang

**Dikomentari [a19]:** Tambahkan referensi yang memperkuat integrasi nilai karakter

dikembangkan sebaiknya disesuaikan lingkungan dan kondisinya sehingga dapat mengantarkan ketepatan individu dalam berperilaku (Mumpuni, 2018: 16-17).

Nilai-nilai karakter bertujuan untuk menghasilkan siswa yang berperilaku baik. Kebaikan perilaku yang dimaksud yaitu mewujudkan kepribadian yang bijaksana, beretika, bermoral, bertanggung jawab, berorientasi masyarakat, dan disiplin diri. Selanjutnya, nilai-nilai tersebut dapat menjadi dasar pembentukan perilaku bagi setiap manusia. Nilai-nilai karakter terbentuk dari tiga hal yang saling berhubungan. Ketiga hal tersebut terdiri atas moral knowing, moral feeling, and moral action. Karakter diawali dari pengetahuan terhadap baik atau buruknya nilai, nilai yang baik akan dijaga dan terus dibina. Nilai-nilai yang diyakini kebaikannya diwujudkan dalam tindakan nyata hingga melekat dalam diri seseorang (Mumpuni 2018 : 16-17).

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan penerapan e-learning menggunakan media edmodo pada pembelajaran fisika.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu sampai terselaskannya penyusunan artikel ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Mahendrati, Laksmi. 2015. Memanfaatkan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. Prosiding Seminar Nasional
- Mumpuni, Atiska. 2012. Integrasi Nilai Karakter Dalam Buku Pelajaran Analisis konten Buku Teks Kurikulum 2018. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Suharyanto, dkk. 2016. Penerapan e-learning sebagai alat bantu mengajar dalam dunia pendidikan. Jurnal Ilmiah (Vol.3 No.4) ISSN :2337-6686
- Mutia, I dan Leonard. 2013. Kajian peenerapan e-learning dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. (Vol. 6 No. 4) ISSN :1979-276X
- Usman, Bv. 2016. E-learning berbasis edmodo dalam pengajaran bahasa inggris. Jurnal Eksis. (Vol.12 No. 1) ISSN: 0216-6437
- Waryanto, Hadi Nur. 2006. On-Line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. (Nomor ISSN : 1978-4538 Vol. 2 No.1)
- Hanum, Sulistyio Numiek. 2013. Keefektifan e-learning

**Dikomentari [a20]:** Tambahkan temuan pendukung sebagai uraian hasil belajar selain pembukian hipotesis, seperti hasil analisis tiap level kognitif dan uraian hasil kuantitatif dan kualitatif dari penelitian ini. Dapat menambahkan keunggulan dan keterbatasan dalam penelitian ini.

sebagai media pembelajaran  
(studi evaluasi model  
pembelajaran e-learning).  
Jurnal Pendidikan vokasi.  
Vol. 3

- Abdul, Jalil. 2012. Karakter pendidikan untuk membentuk pendidikan karakter. jurnal pendidikan islam (Nomor ISSN : 1979-1739) Hal. 4
- Marimuthu, Rasaya. 2017. Fostering Better Student Performance Through Online Collaborative Learning. International Academic Research Journal Of Social Science. (ISSN: 2289-8441)
- Nurul, Zuriah. 2008. Pendidikan Moral Dan Budi Pekerti Dalam Perspektifperubahan. Jakarta: Bumi Aksara
- Wiwi, Mulyati. 2013. Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls Dan Momentum. Skripsi.
- Dimiyati dan Mudjono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta

# Physics Education Research Journal

[Home](https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/index/) / [User](https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/user/) / [Author](https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/author/) / [Submissions](https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/author/) / [#6737](https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/author/submission/6737/) / [Summary](https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/author/submission/6737/)

## #6737 Summary

[Summary](https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/author/submission/6737/) | [Review](https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/author/submissionReview/6737/) | [Editing](https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/author/submissionEditing/6737/)

## Submission

Authors	Nismawati A Haruna, Dewa Gede Eka Setiawan, Abdul Haris Odja
Title	Penerapan E-Learning Menggunakan Media Edmodo dalam Pembelajaran Fisika Berbasis Nilai Karakter untuk Meningkatkan Hasil
Original file	<a href="https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/author/downloadFile/6737/20776/1">6737-20776-1-SM.docx</a> 2020-11-07
Supp. files	None
Submitter	- Abdul Haris Odja <a href="https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/user/email?to%5B%5D=-%20Abdul%20Haris%20Odja%20%3Cabdul.haris.odja%40gmail.com%3E&amp;redirectUrl=https%3A%2F%2Fjournal.walisongo.ac.id%2Findex.php%2FLearning%20Menggunakan%20Media%20Edmodo%20dalam%20Pembelajaran%20Fisika%20Berbasis%20Nilai%20Karakter%20untuk%20Me">_</a>
Date submitted	November 7, 2020 - 04:07 PM
Section	Articles
Editor	Arini Sinensis <a href="https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/user/email?to%5B%5D=Arini%20Sinensis%20%3Carini%40stkipnurulhuda.ac.id%3E&amp;redirectUrl=https%3A%2F%2Fjournal.walisongo.ac.id%2Findex.php%2FLearning%20Menggunakan%20Media%20Edmodo%20dalam%20Pembelajaran%20Fisika%20Berbasis%20Nilai%20Karakter%20untuk%20Me">_</a>
Abstract Views	143

## Status

Status	Published Vol 3, No 1 (2021)
Initiated	2021-03-23
Last modified	2021-06-22

## Submission Metadata

### Authors

Name	Nismawati A Haruna <a href="https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/user/email?redirectUrl=https%3A%2F%2Fjournal.walisongo.ac.id%2Findex.php%2Fperj%2Fauthor%2Fsubmission%2F6737&amp;to%5B%5D=Nismawati%20A%20Learning%20Menggunakan%20Media%20Edmodo%20dalam%20Pembelajaran%20Fisika%20Berbasis%20Nilai%20Karakter%20untuk%20Me">_</a>
Affiliation	Universitas Negeri Gorontalo
Country	Indonesia
Bio Statement	Pendidikan Fisika Universitas Negeri Gorontalo
Name	Dewa Gede Eka Setiawan <a href="https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/user/email?redirectUrl=https%3A%2F%2Fjournal.walisongo.ac.id%2Findex.php%2Fperj%2Fauthor%2Fsubmission%2F6737&amp;to%5B%5D=Dewa%20Gede%20Learning%20Menggunakan%20Media%20Edmodo%20dalam%20Pembelajaran%20Fisika%20Berbasis%20Nilai%20Karakter%20untuk%20Me">_</a>
URL	<a href="https://scholar.google.com/citations?user=a-B5mMAAAAAJ&amp;hl=en&amp;oi=ao">https://scholar.google.com/citations?user=a-B5mMAAAAAJ&amp;hl=en&amp;oi=ao</a> ( <a href="https://scholar.google.com/citations?user=a-B5mMAAAAAJ&amp;hl=en&amp;oi=ao">https://scholar.google.com/citations?user=a-B5mMAAAAAJ&amp;hl=en&amp;oi=ao</a> )
Affiliation	Universitas Negeri Gorontalo
Country	Indonesia
Bio Statement	<ul style="list-style-type: none"> <li>Profile in Sinta (<a href="https://sinta.ristekbrin.go.id/authors/detail?id=6036501&amp;view=overview">click here (https://sinta.ristekbrin.go.id/authors/detail?id=6036501&amp;view=overview.)</a>)</li> </ul>
Name	Abdul Haris Odja <a href="https://journal.walisongo.ac.id/index.php/perj/user/email?redirectUrl=https%3A%2F%2Fjournal.walisongo.ac.id%2Findex.php%2Fperj%2Fauthor%2Fsubmission%2F6737&amp;to%5B%5D=Abdul%20Haris%20Learning%20Menggunakan%20Media%20Edmodo%20dalam%20Pembelajaran%20Fisika%20Berbasis%20Nilai%20Karakter%20untuk%20Me">_</a>
ORCID iD	<a href="https://orcid.org/0000-0002-6557-3366">https://orcid.org/0000-0002-6557-3366</a> ( <a href="https://orcid.org/0000-0002-6557-3366">https://orcid.org/0000-0002-6557-3366</a> )

<b>URL</b>	<a href="https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57191481341">https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57191481341</a> ( <a href="https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57191481341">https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57191481341</a> )
<b>Affiliation</b>	Universitas Negeri Gorontalo
<b>Country</b>	Indonesia
<b>Bio Statement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profile in Sinta (<a href="https://sinta.ristekbrin.go.id/authors/detail?id=5992950&amp;view=overview">click here (https://sinta.ristekbrin.go.id/authors/detail?id=5992950&amp;view=overview)</a>.)</li> <li>• Profile in Google Scholar (<a href="https://scholar.google.com/citations?hl=en&amp;user=sugMh60AAAAJ">click here (https://scholar.google.com/citations?hl=en&amp;user=sugMh60AAAAJ)</a>.)</li> </ul>
<b>Principal contact for editorial correspondence.</b>	

## Title and Abstract

<b>Title</b>	Penerapan E-Learning Menggunakan Media Edmodo dalam Pembelajaran Fisika Berbasis Nilai Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Konsep Usaha dan Energi
<b>Abstract</b>	This study aims to test the application of e-learning using edmodo media in learning physics based on character values to improve student learning outcomes in work and energy materials. This type of research is an experiment, using the One Group Pretest-Posttest Design design. The instrument used in this study was a pretest and posttest questions consisting of 12 question numbers to test the improvement of student learning outcomes using e-learning using edmodo media. The pretest value data normality test using the Kolmogorov-Smirnov test resulted in 0.035, and for the posttest value obtained 0.457. The results showed an increase in student learning outcomes with an average gain value of 0.82 which is included in the high criteria. The results of the data hypothesis analysis were obtained from the pretest and posttest values based on the output "statistical test" known to Asymp. Sig (2-tailed) is 0.00. (<0.05). Based on the results of the hypothesis test, it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes by using e-learning using edmodo media in physics learning based on character values on business and energy materials.

## Indexing

<b>Academic discipline and sub-disciplines</b>	physics education
<b>Subject classification</b>	physics learning
<b>Keywords</b>	e-Learning; edmodo media; character value; learning outcomes
<b>Geo-spatial coverage</b>	–
<b>Chronological or historical coverage</b>	–
<b>Research sample characteristics</b>	–
<b>Type, method or approach</b>	quasy experiment
<b>Language</b>	id

## Supporting Agencies

<b>Agencies</b>	–
-----------------	---

## References

## References

- Arota, A. S., Mursalin, & Odja, A. H. 2020. The effectiveness of e-learning based on SETS to improve students' critical thinking skills in optical instrument material. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/2/022061>
- Dwiharja, L. M. 2015. Memanfaatkan Edmodo sebagai media pembelajaran akuntansi. *Seminar Nasional*, 332–344.
- Fariyani, Q., & Kusuma, H. H. 2021. Development of Test Instruments to Analyze Higher-Order Thinking Skills Through Science-Based Literacy Learning. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 6(1), 76. <https://doi.org/10.26737/jipf.v6i1.1886>
- Hadjarati, Y. A., Arota, A. S., Mursalin, & Odja, A. H. 2020. Effectiveness of edmodo to improve senior high school students' creative thinking skills in momentum and impulse topics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/2/022065>
- Hanum, N. S. 2013. Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Jalil, A. 2016. Karakter Pendidikan untuk Membentuk Pendidikan Karakter. *Nadwa*, 6(2), 175. <https://doi.org/10.21580/nw.2012.6.2.586>
- Karimah, S., Utami, R., & Hidayah, N. 2018. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.30734/jpe.v5i2.132>
- Marimuthu, R., Shun Chone, L., Teck Heng, L., Terng, H. F., Mara, U. T., & Pinang, C. P. 2017. Fostering Better Student Performance Through Online Collaborative Learning via Edmodo Article Information. *International Academic Research Journal of Social Science*, 3(1), 2017–2053.
- Mumpuni, A. 2012. Integrasi Nilai Karakter dalam Buku Pelajaran Analisis Konten Buku Teks Kurikulum 2018. CV Budi Utama.
- Mutia, I., & Leonard. 2013. Kajian penerapan e-learning dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. *Faktor Exacta*, 6(4), 278–289.
- Putri, S. R., Wahyuni, S., & Suharso, P. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 11(1), 111–116.
- Rulviana, V. 2018. Implementasi Media Edmodo Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 205–208. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2361>
- Suharyanto, & Mailangkay, adele B. L. 2016. Penerapan E-Learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Widya*, 3, 17–21. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.02.001>
- Usman, B. 2016. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. *Jurnal EKSIS*, 12(1), 3295–3298.
- Waryanto, N. H. 2006. Online Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. In *Pythagoras* (Vol. 2, Issue 1, pp. 10–23).
- Zuriah, N. 2008. Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam perspektif perubahan. Bumi Aksara.