

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TYPE JIGSAW DALAM RANGKA PENINGKATAN MOTIVASIDAN PRESTASI PELAJARAN MATEMATIKAPADA SISWA KELAS VII MTSN YOGYAKARTA ITAHUN PELAJARAN 2015/2016,

IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING TYPE JIGSAW LEARNING MODEL IN THE FRAMEWORK OF INCREASING MOTIVATIONS OF ACHIEVEMENT OF MATH STATEMENTS STUDENTS OF CLASS VII MTSN YOGYAKARTA ITS LESSON 2015/2016

Sirojul Huda, Samsi Haryanto, Chaerun
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta
sirojuhuda68@yahoo.co.id

Abstrak

Model Pembelajaran Cooperative learning Tipe Jigsawdi kelas VIIMTSN Yogyakarta I Mlati Sleman tahun pelajaran 2015/2016SD bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika materi bangun datar segi empat. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan oleh peneliti sebagai guru kelas dan guru matematika kelas 9 sebagai observer. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus., subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII semester II MTsN Yogyakarta I Mlati Sleman tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 33 siswa. Teknik analisis data digunakan analisis perbandingan,. Dari prosentase dideskripsikan kearah kecenderungan tindakan guru dan reaksi serta hasil belajar siswa.Prestasi belajar sebelum tindakan kelas rata-rata 69,58 ketuntasan individual sebanyak 22siswa(66,7%).Setelah tindakan kelas pada siklusI nilai rata-rata 73,75 dengan ketuntasan individual28siswa (84,84%), siklus II nilai rata-rata mencapai 77,33 dengan ketuntasan individual 33siswa (100%).Pada akhir PTK motivasi belajar siswa dalam kriteria tinggi (84,48). Hasil penelitian membuktikan penggunaan Model Pembelajaran Cooperative learning Tipe Jigsawmeningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika materi bangun datar segi empatsiswa kelas VII semester II MTsN Yogyakarta I Mlati Sleman tahun pelajaran 2015/2016 dan dapat dijadikan prediktor yang baik. Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika dapat diterapkan Model Pembelajaran Cooperative learning Tipe Jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan prestasi materi bangun datar segi empat.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Model Jigsaw, Pelajaran Matematika.

Abstract

Learning Model Cooperative Learning Type Jigsawdi class VIIMTSN Yogyakarta I Mlati Sleman 2015 / 2016SD lesson year aims to improve motivation and achievement of learning mathematics material wake rectangular flat. Classroom Action Research is done by the researcher as a classroom teacher and grade 9 mathematics teacher as an observer. The research was conducted in two cycles, the subjects of this study were the second grade students of second semester of MTsN Yogyakarta I Mlati Sleman 2015/2016 academic year amounted to 33 students. Data analysis techniques used comparative analysis. From the percentage is described towards the tendency of teacher action and reactions and student learning outcomes.Prestasi learning before the class action an average of 69.58 individual completeness as much as 22 students (66.7%).After class action on the cycleI average score of 73.75 with mastery Individual students (84.84%), cycle II average score reached 77.33 with individual completeness 33 students (100%) At the end of TOD the students' learning motivation in high criterion (84,48) The research results proved the use of Learning Model Cooperative Learning Type Jigsawmend the motivation and achievement of learning mathematics of building the rectangular building of class VII second semester of MTsN Yogyakarta I Mlati Sleman of academic year 2015/2016 and can be a good predictor. Therefore, in the learning of mathematics can be applied Learning Model Cooperative learning Type Jigsaw to improve motivation and achievement of building of rectangular flat.

Keywords: Learning Motivation, Jigsaw Model, Math Lesson.

Pendahuluan

Berdasarkan data lapangan di MTsN Yogyakarta I tampak bahwa metode yang sering digunakan adalah metode konvensional. Menurut pengamatan peneliti pembelajaran yang digunakan masih berpusat di guru. Model yang digunakan bersifat komunikasi satu arah. Strategi yang digunakan guru menyampaikan pengetahuan siswa menerima pengetahuan, bagaikan orang yang mengisi botol kosong. Metode konvensional dengan ciri hanya satu arah. Hal ini membuat siswa pasif, tak termotivasi sehingga prestasinya rendah.

Secara khusus hasil pembelajaran di MTsN Yogyakarta I juga memprihatinkan. Nilai rata-rata perolehan siswa hanya mencapai 68 di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Dengan demikian untuk meningkatkan rata-rata nilai siswa di atas KKM harus diatasi dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang lebih efektif. Guru di sekolah sudah memahami pembelajaran kooperatif, namun pembelajaran kooperatif jigsaw masih jarang digunakan. Dengan menggunakan metode kooperatif model jigsaw diharapkan hasil belajar siswa meningkat dan nantinya akan diterapkan di MTsN Yogyakarta I.

Berdasarkan paparan di atas akan diangkat menjadi penelitian tindakan kelas dengan judul “implementasi Model Pembelajaran *Cooperative learning* Tipe Jigsaw Dalam Rangka Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas VII MTsN Yogyakarta I tahun Ajaran 2015/2016”.

Banyak faktor-faktor atau variabel yang dapat dikaji untuk ditindaklanjuti dalam penelitian ini. Namun karena bidang cakupan serta adanya keterbatasan yang ada diantaranya waktu, dana ataupun jangkauan penulis sehingga dalam penelitian ini tidak semua dapat ditindaklanjuti.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana mengimplementasikan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa pada mata pelajaran matematika kelas VII MTsN Yogyakarta I tahun pelajaran 2015/2016
- b. Sejauh mana efektifitas model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* dapat meningkatkan Motivasi dan pembelajaran matematika.
- c. Bagaimana kelebihan dan kelemahan penggunaan pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* pada pembelajaran matematika.

Landasan Teori

Motivasi

Motivasi adalah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar (Djamarah, 2011: 114). Sedangkan pendapat lain menyatakan motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Adapun motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Mc. Donald dalam Oemar Hamalik, 1995: 106).

Adapun indikator motivasi diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat

belajar dengan baik. (Hamzah B. Uno, 2007: 23)

Prestasi Belajar Matematika

1. Pengertian Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai pengalaman dan latihan Logan dalam Sia Tjunjing (2001: 70). Pendapat senada dengan hal tersebut disebutkan bahwa belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaktif aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. (Winkel, 1999: 193).

Di dalam belajar, siswa mengalami sendiri dari proses tidak tahu menjadi tahu, "Belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan dalam mengalami itu pelajar memergunakan pancaindera. Pancaindera tidak terbatas hanya indra penglihatan saja, tetapi juga berlaku bagi indera yang lain" (Sumadi Suryabrata, 2006: 231).

Belajar dapat dikatakan berhasil jika terjadi perubahan dalam diri siswa, namun tidak semua perubahan perilaku dapat dikatakan belajar, karena perubahan tingkah laku akibat belajar memiliki ciri-ciri perwujudan yang khas (Muhbbidin Syah, 2000: 116). "Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya" (Ali Muhammad, 2004: 14).

2. Prestasi Belajar Matematika

Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat dicapai. Tujuan pembelajaran tersebut merupakan hasil belajar yang telah ditetapkan baik menurut aspek isi maupun aspek perilaku. Proses belajar menghasilkan perubahan di pihak siswa, dimana perubahan tersebut berupa kemampuan di berbagai bidang yang sebelumnya tidak dimiliki siswa. Kemampuan-kemampuan itu digolongkan atas kemampuan dalam hal informasi verbal, kemahiran intelektual, pengaturan kegiatan kognitif, kemampuan motorik, dan sikap. Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan kemampuan internal yang harus dinyatakan dalam suatu prestasi. Prestasi belajar yang diberikan oleh siswa, berdasarkan kemampuan internal yang

diperolehnya sesuai dengan tujuan instruksional dan menampakkan hasil belajar. (Gagne dalam Winkel, 1999: 482). Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007: 895).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian prestasi belajar dan pengertian matematika di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar matematika adalah hasil belajar yang dicapai dalam proses belajar matematika atau tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar tentang cabang ilmu tentang bilangan, kalkulasi, penalaran logis, fakta-fakta kuantitatif, masalah ruang dan bentuk, aturan-aturan yang ketat dan pola keteraturan serta tentang struktur yang terorganisasi yang ditunjukkan dengan angka nilai tes yang diberikan oleh guru. Di dalam penelitian ini prestasi belajar matematika yang diperoleh siswa dinyatakan dalam bentuk angka.

3. Pembelajaran Matematika SMP

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SMP/MTs meliputi aspek-aspek sebagai berikut: bilangan, aljabar, geometri dan pengukuran, statistika, dan peluang.

Pembelajaran matematika di SMP dilaksanakan agar para siswa dapat memahami konsep matematika untuk digunakan dalam memecahkan permasalahan. Dengan pembelajaran matematika (Erman Suherman, dkk, 2001: 56),

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. (Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2008)

Penelitian ini bertempat di Madrasah Tsanawiyah Negeri Yogyakarta I Mlati Kabupaten Sleman. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2015/2015. Penelitian dilakukan pada guru dan siswa

kelas VII semester II yang berjumlah 33siswa yang terdiri dari 14siswa laki-laki dan 19siswa perempuan. Objek penelitian yang digunakan adalah kemampuan Pelajaran Matematika materi pokok Bangun Datar Segi Empat.

Pada penelitian ini menggunakan uji efektifitas dengan model Kirkpatrick. evaluasi terhadap efektifitas program pelatihan menurut Kirkpatrick mencakup 4 tahap yaitu :a)Komponen Reaksi, b)Komponen Proses, c)Komponen Produk, d)KompPonen Dampak.

Hasil dan Pembahasan

Secara keseluruhan penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa , yaitu tentang rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VII MTsN Yogyakarta I tahun ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar segi empat.

Hasil dan Pembahasan mengenai hasil penelitian ini disajikan sebagai berikut :

a. Pelaksanaan Tindakan

Hasil pencatatan (observasi) yang dilakukan oleh kolaborator terhadap guru dalam menggunakan model pembelajaran Cooperative learning Tipe Jigsaw dapat diamati pada aktivitas guru dalam kegiatan pendahuluan yakni guru memotivasi siswa, menyampaikan kompetensi dasar dan indikatorpembelajaran, Guru memberi apersepsi, dalam kegiatan inti yakni memberikan penjelasantentang kegiatan yangakan dilaksanakan,membentuk kelompok asal dan kelompok ahli terdiri atas 5 orang dan memberi bacaan materi pada kelompok ahli untuk didiskusikan setelah itu kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan hasil diskusi di kelompok ahli.Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja dan melakukan refleksi, Memberikan penghargaan kepada siswa. Guru bersama-sama dengan siswa membuat rangkuman/simpulan pelajaran; Dalam kegiatan penutup merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk memberikan tugas dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

b. Motivasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui motivasi belajar

siswa mengisi angket motivasi belajar..Adapun hasilnya

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa siklus 1

No	Interval	Frekuensi	Prosentase (%)	Kategori
1	91 -120	20	60,6	Tinggi
2	61 – 90	13	43,75	Sedang
3	30- 60			Rendah
Jumlah Total		33	100.00%	

Berdasarkan perolehan hasil skor menunjukkan bahwa setelah proses kegiatan belajar mengajar menggunakan pendekatan model *cooperative learning tipe jigsaw* pada siklus pertama motivasi siswa masih perlu ditingkatkan..

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa siklus 2

No	Interval	Frekuensi	Prosentase (%)	Kategori
1	91 -120	28	84,84	Tinggi
2	61 – 90	5	15,16	Sedang
3	30 – 60	-	-	Rendah
Jumlah Total		33	100.00%	

Berdasarkan perolehan hasil skor menunjukkan bahwa setelah proses kegiatan belajar mengajar menggunakan pendekatan model *tipe jigsaw* pada siklus kedua siswa sudah memiliki motivasi tinggi mencapai 84,84%.

c. Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil rekap penilaian terhadap siswa yang dilakukan oleh guru sebelum diadakannya tindakan dan setelah tindakan ,adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Rekap peningkatan kemampuan siswa kelas VII MTsN Yogyakarta I

No	Kriteria	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Jumlah siswa yang mendapat	22	28	33	Meningkat

	nilai \geq 70				
2	Prosentase siswa yang mendapat nilai \geq 70	66,66 %	84,84 %	100 %	Meningkat
3	Nilai rata-rata kelas	69,58	73,75	77,33	Meningkat

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II sudah memperlihatkan adanya peningkatan prestasi pelajaran matematika materi bangun datar segi empat karena secara umum nilai rata-rata kelas maupun prosentase siswa yang mendapat nilai \geq 70 sudah tercapai.

Dengan demikian ada beberapa tindakan yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw

Penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan:

a. Komponen Reaksi

Motivasi belajar siswa sebelum tindakan kelas dilakukan masih rendah. Setelah tindakan kelas dengan dua siklus terjadi peningkatan motivasi belajar, yakni pada siklus pertama motivasi belajar siswa setelah tindakan kelas menunjukkan kategori tinggi, dengan demikian penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap pelajaran matematika materi bangun datar segi empat.

b. Komponen Proses

Pendekatan kontekstual meningkatkan aktivitas baik peserta didik maupun guru. Siswa lebih bersikap aktif, siswa dapat membuat kolaboratif yang lebih tinggi dengan teman dan lingkungan sekitar.

c. Komponen Produk

Dengan model pembelajaran Cooperative learning Tipe jigsaw dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa dan kemampuan menyelesaikan soal-soal matematika.

d. Komponen Dampak

Setelah dilaksanakan tindakan dengan model pembelajaran Cooperative learning Tipe jigsaw ini muncul dampak yang positif. Peserta didik menjadi tertarik dan berminat dalam mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan materi bangun datar segi empat. Siswa menjadi termotivasi untuk menyelesaikan soal-soal yang menantang yang berhubungan dengan bangun datar segi empat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw dapat meningkatkan minat dalam mempelajari bangun datar segi empat.

Simpulan dan Rekomendasi

Simpulan

Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw pada peserta didik kelas VII A MTsN Yogyakarta I semester genap tahun ajaran 2015/2016 dalam kegiatan pembelajaran Matematika dengan materi pokok bangun datar segi empat, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa implementasi model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan pemahaman materi bangun datar segi empat pada peserta didik kelas VII A MTsN Yogyakarta I Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari motivasi belajar peserta didik sebelum tindakan kelas dilakukan masih belum maksimal yang ditunjukkan persentase kategori tinggi (60,6 %) dan memiliki motivasi kategori sedang (39,4%). Motivasi belajar peserta didik setelah tindakan kelas menunjukkan kategori tinggi (84,84%), yang memiliki motivasi kategori sedang (15,16%), dan tidak ada yang termasuk kategori rendah.
2. Bahwa efektivitas penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw dapat meningkatkan kemampuan menjelaskan pengertian bangun

datar segi empat, menyebutkan sifat-sifatnya dan menerapkan materi tersebut pada soal-soal cerita pada peserta didik kelas VII A MTsN Yogyakarta I yaitu terlihat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas yang pada tes awal dilakukan sebesar 69,98 meningkat menjadi 73,75 pada siklus I dan mencapai optimal pada siklus ke II sebesar 77,33. Sedangkan untuk ketuntasan belajar peserta didik menurut standar KKM yaitu 70, pada tes awal baru mencapai 67% dapat meningkat pada siklus I menjadi 84,84%, dan pada siklus II menjadi 100%. Selain terjadi peningkatan pada nilai hasil belajar peserta didik.

3. Penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw meningkatkan peserta didik lebih bersikap aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat membuat kolaboratif yang lebih tinggi dengan teman. Dalam proses pembelajaran, peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi serta dapat meningkatkan daya kreatifitas dalam menuangkan ide-ide mereka. Dalam proses pembelajaran, peserta didik mampu meningkatkan pengetahuan dan pengalaman yang lebih beragam dengan cara melakukan sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya yang telah diperolehnya. Serta mampu bekerja sama dengan teman sejawat.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti perlu memberikan rekomendasi kepada sekolah dan pihak-pihak lain yang terkait yaitu:

1. Penggunaan model pembelajaran *Cooperative learning Tipe jigsaw* harus dikembangkan dan dilaksanakan agar pembelajaran di kelas efektif.
2. Pada setiap proses pembelajaran para siswa harus diberi kesempatan untuk berkreasi mempresentasikan pendapat dan karyanya di depan kelas untuk ditanggapi oleh teman.
3. Pendekatan pembelajaran kontekstual dengan konsep konstruktivisme harus diterapkan dalam Matematika
4. Sekolah hendaknya mengupayakan

pelatihan bagi guru untuk dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif, inspiratif dan kreatif.

5. Sebaiknya guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative learning Tipe jigsaw* sesuai dengan materi dan kompetensi dasarnya.
6. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan penelitian ini, perlu diupayakan adanya penelitian lain agar peneliti lain mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan penerapan metode, teknik atau model pembelajaran sebagai salah satu alternatif meningkatkan kemampuan belajar siswa.
7. Bagi peneliti lain hendaknya lebih cermat dan lebih mengupayakan pengkajian teori-teori yang lebih mendalam berkaitan dengan model pembelajaran *Cooperative learning Tipe jigsaw*.
8. Kepada para peneliti disarankan untuk meneliti lebih lanjut bidang-bidang yang belum terjamah dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Ali Muhammad. 2004. *Penelitian Pendidikan Prosedur Dan Strategi*. Bandung : Bumi Aksara
- Djamarah, S., (2000), *Guru dan Anak Didik Dalam Interaktif Edukatif*, Rineka
- Erman Suherman, dkk. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA Cipta Jakarta
- Hamzah B. Uno.(2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Pustaka Ramadhan.
- Muhbidin Syah. 2000. *Psikologi Pendidikan Dengan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik, U.(1995). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, .(2008). *Penelitian Tindakan Kelas*, Bumi Aksara.

Suryabrata, Sumadi.2006.*Psikologi Kepribadian*.
Jakarta: Rajawali Pers.

Team Penyusun Pusat Kamus (2007), *Kamus
Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka

Tjundjing, S. (2001). *Hubungan Antara IQ, Eq,
Dan QA Dengan Prestasi Studi Pada
Siswa SMU*. Jurnal Anima Vol.17 no.1.

Winkel, W.S. (1999). *Psikologi Pengajaran*.
Jakarta. Gramedia