# PENGARUH PENGGUNAAN WEB APLIKASI *EDMODO* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMAN 2 TILATANG KAMANG

## SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat GunaMencapai Gelar Sarjana (S1)*
*Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dalam Jurusan Tarbiyah*




**Oleh :**

**DEFI TRIANA**
**2514.130**

Acc. u. munaqasyah
3-08-2018

**Pembimbing I**

**Mindani, M.Ag**
NIP. 19710806 200710 1 002

Acc. u/ munaqasyah
02/08/'18
lanjut Pemb. 1

**Pembimbing II**

**Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom**
NIP. 19750128 200801 2 012

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN) BUKITTINGGI**
**2018 M/ 1439 H**

## ABSTRAK

**Defi Triana, NIM 2514.130 " Pengaruh Penggunaan Web Aplikasi Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMAN 2 Tilatang Kamang.** Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Bukittinggi. 2018

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang terjadi dilapangan yaitu siswa kurang antusias dalam proses belajar mengajar, guru lebih banyak menggunakan metode konvesional dalam mengajar sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik, kurang nya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat siswa jenuh dalam proses pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung akan berdampak pada kualitas hasil belajar yang dicapai pada siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar TIK adalah dengan penerapan pembelajaran menggunakan *Edmodo*. Aplikasi *Edmodo* merupakan pembelajaran *e-learning,* guru dapat memasukkan media pembelajaran dan materi pelajaran pada aplikasi ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *edmodo* dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

Jenis penelitian yang dilakukan kuantitatif yang berbentuk eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 2 Tilatang Kamang. Sampel ditentukan dengan teknik *simpe random sampling* yaitu kelas XI IPS 1 kelas kontrol dan XI IPS 2 kelas eksperimen.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 20 butir soal yang telah diuji cobakan. Hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil tes akhir siswa dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *Edmodo* (74,75) lebih tinggi dari pembelajaran konvesional (53,33). $t_{hitung}$ yang diperoleh adalah 14,55, sedangkan $t_{tabel}$ pada derajat kebebasan 36 dengan taraf nyata 0,05 adalah 0,127. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel,}$ maka $H_o$ ditolak $H_1$ diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar TIK siswa dengan aplikasi *Edmodo* lebih tinggi dari pada hasil belajar menggunakan pembelajaran konvesional.



Kata Kunci : *Edmodo*, Hasil Belajar TIK, Media Pembelajaran.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skiripsi dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Web Aplikasi EDMODO Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMAN 2 Tilatang Kamang"**, yang disusun oleh **Defi Triana, Nim. 2514.130,** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk dimunaqasahkan.

Bukittinggi, Agustus 2018

| **Pembimbing I** | **Pembimbing II** |
| --- | --- |
| **Mindani, M.Ag** | **Liza Efrivanti, S.Si, M.Kom** |
| **Nip. 19710806 200710 1 002** | **Nip: 19750128 200801 2 0012** |

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama / NIM : **DEFI TRIANA / 2514.130**

Tempat/Tempat Lahir : Bukittinggi / 2 Agustus 1994

Jurusan/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Web Aplikasi Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMAN 2 Tilatang Kamang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicopot hingga batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2018

Saya yang menyatakan,

**DEFI TRIANA**

**NIM. 2514.130**

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Web Aplikasi *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMAN 2 Tilatang Kamang".** Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi.

Dalam penyelesaian Skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih dengan segala kerendahan hati kepada :

1. Ibu Rektor dan Bapak Ibu Wakil Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
2. Bapak Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan (FTIK) IAIN Bukittinggi, serta Ketua Prodi PTIK.
3. Bapak Mindani, M.Ag selaku pembimbing I dan Ibu Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
4. Bapak Supriadi, S.Ag, M.Pd selaku Penasehat Akademik yang telah meluangkan waku untuk memberikan bantuan, dorongan, arahan dan

bimbingan dengan penuh perhatian dan kesabaran hingga selesainya Skripsi ini.

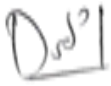
5. Kepustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
6. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/i Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama diperguruan tinggi ini.
7. Kepala sekolah yang telah member penulis untuk melakukan penelitian di SMAN 2 Tilatang Kamang.
8. Ibuk Nur Asmi, S.Pd sebagai guru didang studi TIK yang telah membantu dalam penelitian yang penulis lakukan.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritik dan saran untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis sampaikan Do'a kepada Allah SWT, semoga amal baik, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat ganda di sisi-Nya. Amin Yaa Robbal A'lamin.

Bukittinggi, 2018

Penulis



**Defi Triana**

**2514.130**

## Daftar Isi

Abstrak
Halaman Persetujuan
Surat Pernyataan
Kata Pengantar ..... i
Daftar Isi..... iv

**BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 4
C. Batasan Masalah..... 4
D. Rumusan Masalah ..... 5
E. Tujuan Penelitian ..... 5
F. Manfaat Penelitian ..... 5
G. Penjelasan Judul ..... 6

**BAB II LANDASAN TEORI**

A. *E-Learning* ..... 8
   1. Pengertian *E-Learning* ..... 8
   2. Karakteristik *E-Learning* ..... 8
   3. Keuntungan *E-Learning*..... 9
   4. Kekurangan *E-Learning*..... 9
B. *Blended Learning*..... 10
   1. Pengertian *Blended Learning*..... 10
   2. Kelebihan *Blended Learning* ..... 11
   3. Kekurangan *Blended Learning* ..... 11
C. *Edmodo* ..... 11
   1. Pengertian *Edmodo* ..... 11
   2. Manfaat *Edmodo*..... 13
   3. Fitur – Fitur *Edmodo*..... 13
D. Hasil Belajar..... 19

1. Pengertian Hasil Belajar ..... 19
2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar ..... 23
E. Pembelajaran Konvesional ..... 32
F. Penelitian Yang Relevan ..... 33
G. Kerangka Konseptual Penelitian ..... 35
H. Hipotesis Penelitian ..... 36

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Waktu dan Tempat Penelitian ..... 37
B. Jenis Penelitian ..... 37
C. Desain Penelitian ..... 3
D. Populasi dan Sampel ..... 38
E. Variabel Penelitian ..... 45
F. Jenis dan Sumber Data ..... 46
G. Prosedur Penelitian ..... 46
H. Instrumen Penelitian ..... 48
I. Teknik Pengumpulan Data ..... 52
J. Teknik Analisis Data ..... 53

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian ..... 58
1. Deskripsi Data ..... 58
2. Analisi Data ..... 60
B. Pembahasan ..... 67

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 72
B. Saran ..... 73

**DAFTAR KEPUSTAKAAN**

**LAMPIRAN**

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Kemajuan teknologi saat ini telah membawa perubahan yang signifikan bagi perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran dimana peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sejalan dengan adanya hal itu menurut Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 dipaparkan bahwa

*Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.*[1]

Disamping itu seorang guru harus mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dapat dijadikan acuan agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa. Sejalan dengan perkembangan zaman, kegiatan pembelajaran juga mengalami perkembangan, mulai dari media pembelajaran, proses pembelajaran, atau metode pembelajaran secara mandiri.

[1] Nanang Purwanto,S.Pd, M.Pd, *Pengantar Pendidikan (* Yogyakarta: Graha Ilmu,2014) h.23

Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya beragam media pembelajaran yang bisa dipilih guru untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan *Edmodo. Edmodo* sebuah media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik berbasiskan teknologi informasi telah dikembangkan melalui jejaring sosial.

*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 . *Edmodo* membuat pembelajaran menjadi dapat diselenggarakan di mana 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.

Selain untuk menerima materi pelajaran dan mengumpulkan tugas *edmodo* juga bisa berfungsi untuk melakukan diskusi dengan anggota kelas, berdiskusi dengan guru mata pelajaran dan *mensharing file* antar sesama *group.*

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 2 Tilatang Kamang, penulis mengamati bahwa siswa kurang antusias dalam proses belajar mengajar. Saat proses pembelajaran yang dilakukan siswa adalah mendengarkan penjelasan dari guru (ceramah), siswa hanya mencatat dari apa yang ditampilkan oleh guru pada *power point,* cara ini kurang efisien karena keterbatasan waktu. Siswa merasa bosan dan kurang tertarik jika pembelajaran hanya dijelaskan lalu dicatat, siswa ingin adanya variasi baru dalam pembelajaran agar tidak merasa bosan.[2]

Dari segi belajar, saat guru menerangkan materi ada siswa yang masih berbicara dengan temannya, siswa yang asik dengan komputer sekolah yang mereka gunakan karna guru menerangkan di depan kelas sehingga siswa tidak terkontrol sepenuhnya dalam proses belajar mengajar. Dari segi suasana belajar mengajar kurang menarik sehingga siswa cepat merasa bosan. Karna kurangnya variasi dalam pengunaan media pembelajaran, sehingga siswa jenuh.

Selama ini pembelajaran berpusat pada pendidik *(Teacher Centered)* yang menyebabkan siswa tidak banyak terlibat dalam proses belajar mengajar dan siswa kurang mampu mengapresiasi ilmu pengetahuan, takut berpendapat dan tidak berani mencoba yang akhirnya cendrung menjadi siswa yang pasif. Guru dapat membuat siswa merasa tertarik dalam proses belajar salah satunya adalah dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi,

[2] Wawancara dengan siswa kelas XI, November 2017

sehingga dapat membantu proses belajar mengajar yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal di atas penulis ingin melakukan penelitian mengenai

**"Pengaruh Penggunaan Web Aplikasi *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMAN 2 Tilatang Kamang"**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik.
2. Siswa kurang antusias dalam proses belajar mengajar.
3. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa jenuh.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Melihat pengaruh penggunaan *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada SMAN 2 Tilatang Kamang
2. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas XI, pada materi TIK di SMAN 2 Tilatang Kamang ,tahun ajaran 2018/2019.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

"Bagaimana pengaruh penggunaan *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa di SMAN 2 Tilatang Kamang ?"

## E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMAN 2 Tilatang Kamang.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

   Sebagai tambahan informasi dan referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian tentang penggunaan *Edmodo* dalam pembelajaran

2. Praktis

   a. Bagi Guru

      Masukan bagi guru agar dapat memanfaatkan *Edmodo* sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran.

   b. Bagi Siswa

Agar siswa dapat mengunakan *Edmodo* dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa

c. Bagi Penulis

Untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK) di IAIN Bukittinggi. Dan dapat menggunakan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki dan diperoleh selama perkuliahan.

d. Bagi Sekolah

Masukan bagi pihak sekolah agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## G. Penjelasan Judul

1. Pengaruh : menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya yang ada atau yang timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut membetuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.[3]
2. *Edmodo* : *Edmodo* merupakan *platform* pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, murid sekaligus orang tua murid.[4]
3. Hasil Belajar : adalah kemempuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarannya.[5]

---

[3] Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.29
[4] http://www.nesabamedia.com/pengertian-manfaat-dan-fitur-edmodo/
[5] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,1999) h.22

4. Mata Pelajaran TIK : adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dimana TIK itu ialah teknologi informasi komunikasi.[6]

[6] Martalena, *"Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar TIK Siswa SMP Negeri 1 Tigo Nagari Kab. Pasaman",* Skripsi, (Bukittinggi: IAIN Bukittinggi, 2017), h.17

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## A. *E – Learning*

### 1. Pengertian *E-Learning*

*E-Learning* merupakan salah satu bentuk penerapan dari teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya *(cyber).* Definisi *E-Learning* sendiri sangat luas, bahkan sebuah portal informasi tentang suatu topic juga dapat tercakup dalam *E-Learning. E-Learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

*E-Learning* adalah pembelajaran jarak jauh *(distance learning)* yang memanfaatkan teknologi informasi, jaringan komputer dan internet. Pembelajaran berbasis *E-Learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer tanpa harus mengikuti pembelajaran di kelas.[1]

### 2. Karakteristik *E-Learning*

a. Memanfaatkan jasa teknologi, dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dengan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relative mudah.

b. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer *networks*).

---

[1] Susi Suryani, *"Pengaruh Penerapan E-Learning Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Banuhampu",* Skripsi, (Bukittinggi: IAIN Bukittinggi, 2017), h.32

c. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri *(self learning materials)* disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.

d. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.[2]

**3. Keuntungan *E – Learning***

Petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan jarak jauh, memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

a. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.

b. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.

c. Peserta didik dapat memiliki topik atau bahan ajar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.

d. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing peserta didik.

**4. Kekurangan *E – Learning***

Pemanfaatan internet untuk pembelajaran *e-learning* tidak terlepas dari berbagai kekurangan, diantaranya :

[2]Ibid., h.16

a. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar siswa itu sendiri.
b. Kecendrungan mengabaikan aspek psikomotorik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek komersial.
c. Proses pembelajaran cenderung kearah pelatihan dari pada pendidikan.
d. Berubahnya peran guru yang semula menguasai teknik pembelajaran konvesional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang berbasis pada ICT.[3]

## *B. Blended Learning*

### 1. Pengertian *Blended Learning*

*Blended learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online* secara harmonis. Perpaduan antara *training* konvesional dimana *trainer* dan *trainee* bertemu langsug dengan training *online* yang bisa diakses kapan saja, di mana saja 24 jam sehari, 7 hari seminggu.

Adapun bentuk lain dari *blended learning* adalah pertemuan virtual antara *trainer* dan *trainee.* Mereka mungkin saja berada di dua dunia berbeda, namun bisa saling member *feedback,* bertanya, atau menjawab. Semuanya dilakukan secara *real time.* Sebagian menyebutnya dengan *long distance instructed learning,* yang lain menyebutnya *virtual instruktor led training*, *training* yang dipandu oleh instruktur betulan

[3] Zamza Satria Edwar, *"Perancangan E-Learning Menggunakan Atutor Pada Mata Pelajaran KKPI Di SMK Paramitha Bukittinggi",* Skripsi, (Bukittinggi: IAIN Bukittinggi, 2017), h.16-17

secara virtual karena antara peserta dan instruktur berada di tempat yang berbeda. Apapun namanya, model pembelajaran ini memanfaatkan teknologi IT Lewat media *video conference, phone conference,* atau *chatting online.*

**2. Kelebihan *Blended Learning***

a. Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvesional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.

b. Pembelajaran lebih efektif dan efisien.

c. Meningkatkan aksebilitas. Dengan adanya *blended learning* maka peserta didik semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran.

**3. Kekurangan *Blended Learning***

a. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan bila sarana dan prasarana tidak mendukung.

b. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet.

c. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.[4]

## *C. Edmodo*

**1. Pengertian *Edmodo***

*Edmodo* adalah *platform microblogging* pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan mengutamakan privasi siswa. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan

[4] http://noviagilang.blogspot.com/2014/04/makalah-blended-learning.html?m=1

tugas untuk siswa dan dapat memutuskan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik.[5]

*Edmodo* adalah sebuah *platform* pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir *2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara* yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana siswa/mahasiswa menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah/kampus, untuk itulah maka *Edmodo* ada. *Edmodo* dibuat sebagai sebuah platform pembelajaran jejaring sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa, dan orang tua/wali.

*Edmodo* menggunakan desain yang mirip dengan *Facebook,* dan menyediakan guru/dosen dan siswa/mahasiswa tempat yang aman untuk menghubungkan, berkolaborasi dan berbagi konten. Guru/dosen juga dapat mengirim nilai, tugas dan kuis untuk siswa/mahasiswa. Siswa/mahasiswa dapat mengajukan pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka dan komentar guru/dosen mungkin telah diposting tentang tugas mereka. Guru/dosen juga dapat membuat jajak pendapat dan topik posting untuk diskusi di kalangan siswa/mahasiswa. Guru/dosen dapat

[5] https://aboutgirlsite.wordpress.com/2015/11/02/pengertian-fungsi-kegunaan-kelebihan-dan-kekurangan-edmodo/

membedakan dan menciptakan belajar mandiri melalui penciptaan sub-kelompok dalam kursus.

**2. Manfaat *Edmodo***

*Edmodo* mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut :

a. *Edmodo* merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para guru dan murid.
b. Dengan *Edmodo* siswa satu sama lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya.
c. *Edmodo* mempermudah komunikasi antara guru, murid sekaligus orang tua muridnya.
d. Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis.
e. Guru dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah. Selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut.
f. Dengan adanya *edmodo,* orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah.
g. Mempermudah guru dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.[6]

**3. Fitur – Fitur *Edmodo***

[6] http://kumpulantutorblog.blogspot.co.id/2016/02/pengertian-fungsi-manfaat-dan-fitur.html

Terdapat banyak sekali fitur-fitur yang ditawarkan *Edmodo* untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut fitur-fitur yang terdapat pada *Edmodo :*

1. *Polling*

   *Polling* merupakan salah satu fitur yang hanya dapat di gunakan oleh guru. Fitur ini biasanya digunakan oleh guru untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu. Fitur *Edmodo* yang satu ini merupakan cara yang sangat baik untuk mendapatkan *feedback* instan mengenai sebuah *event* yang baru saja terjadi, tugas, dan sebagainya. *Polling* dapat digunakan untuk membuat para murid memahami makna ilmu yang baru dipelajari.

2. *Gradebook*

   Fitur *gradebook* mirip seperti catatan nilai siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada siswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang guru untuk memanajemen penilaian hasil belajar dari seluruh siswa. Penilaian tersebut juga dapat di export menjadi file .csv. Pada fitur *Gradebook,* guru memegang akses penuh pada fitur ini sedangkan siswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

   Fitur *gradebook* sangat membantu untuk membuat catatan nilai yang terorganisir dengan cepat. Guru dapat dengan mudah

menambahkan periode penilaian pada *Progress Book*, menambahkan tugas dan nilai menggunakan komputer, dan kemudian memantau nilai-nilai dari tiap murid dengan mudah. Data yang terorganisir juga membuat guru lebih mudah memantau progress tiap-tiap murid, kemajuannya dalam proses belajar, serta peringkat murid di sebuah kelas.

3. *File and Links*

Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan note dengan lampiran file dan link. Biasanya file tersebut ber-ekstensi .doc, .ppt, .xls, .pdf dan lain-lain. Sewaktu-waktu, ketika menjelaskan sesuatu, terkadang guru membutuhkan tambahan materi seperti gambar agar murid dapat lebih memahami pelajaran yang diberikan. Disinilah gunanya fitur *File* dan *Links* yang ada pada *Edmodo.* Hanya dalam waktu singkat, guru dapat mengunggah gambar, video, teks, atau apapun yang menurutnya dapat meningkatkan rasa keingintahuan murid ketika belajar.

Jika suatu tambahan materi tersebut sudah tersimpan di dalam komputer, maka guru dapat menggunakan fitur *file* untuk mengunggahnya agar dapat dilihat murid. Sementara jika tambahan materi tersebut masih berada di dalam *website* tertentu dan ukurannya cukup besar untuk diunduh, guru dapat

memberikan *link* yang dapat diakses siswa untuk memahami suatu pelajaran.

4. *Quiz*

Fitur *Quiz* hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa tidak mempunyai akses untuk membuat *quiz.* Mereka hanya bisa mengerjakan soal *quiz* yang diberikan oleh guru. *Quiz* digunakan oleh guru untuk memberikan evaluasi *online* kepada siswa berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian.

Dengan menggunakan *edmodo, quiz* pun terasa lebih mengikuti perkembangan zaman, karena guru dapat membuat sebuah *quiz* dengan menyisipkan gambar atau bahkan video sebagai bahan pelengkap pertanyaan *quiz.* Guru juga dapat menyimpan pertanyaan *quiz* dalam *Library* pada *edmodo,* sehingga di kemudian hari dapat digunakan lagi di kelas selanjutnya. Setelah mengerjakan *quiz,* murid pun dapat mengetahui hasilnya dengan cepat dan dapat melakukan *retake quiz* jika dirasa nilainya masih kurang.

5. *Library*

Dengan fitur ini, guru dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai *file* dan *link* yang dimiliki oleh guru maupun murid.

Fitur *library* ini sangat berguna untuk para guru yang kewalahan memiliki ratusan *file* di komputer sekolah, atau daftar *bookmark* panjang untuk halaman web yang berguna sebagai materi pembelajaran. *Library Edmodo* menyediakan kapasitas tanpa batas yang membuat setiap guru mampu menyimpan, mengurutkan, membagi, dan mengorganisir berbagai macam dokumen hanya dalam satu akun. Dokumen yang terdapat dalam *Library* virtual ini kemudian juga dapat diakses dimanapun dan dibagikan dengan guru-guru lainnya.

6. *Assignment*

Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada murid secara *online.* Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu *deadline*, fitur *attach file* yang memungkinkan siswa untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk *file document* (pdf, doc, xls, ppt), dan juga tombol "*Turn in*" pada kiriman *assignment* yang berfungsi menandai bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka.

Di bagian *feature* inilah guru juga dapat lebih dimudahkan perannya. *Assignment* atau tugas yang sebelumnya pernah diberikan pada murid di periode sebelumnya, bisa kembali diberikan pada murid di periode berikutnya. Tugas untuk murid ini bisa disimpan di *Library* untuk digunakan kembali di masa

depan, sehingga tidak terbuang atau tercecer begitu saja. Sesama guru juga dapat saling berbagi materi tugas yang diberikan pada murid sehingga tugas lebih bervariasi.

7. *Award Badge*

   Untuk memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup, biasanya guru menggunakan fitur *award badges* ini. *Badge* yang diberikan tentunya akan menunjukkan *track record* positif murid. Guru dapat dengan mudah menyediakan *badge* untuk murid-murid berprestasi yang telah mengerjakan *quiz* dan tugas lainnya dengan hasil sangat baik.

   *Badge* ini juga dapat menjadi motivasi bagi murid untuk mengerjakan berbagai tugas dengan baik. Adanya penghargaan membuat seseorang lebih bersemangat untuk mengerjakan sesuatu. Guru pun dapat mengatur juga untuk memberikan *badge* untuk beberapa murid sekaligus. Sayangnya, *badge* hanya dapat diberikan dari guru oleh murid, tidak untuk sesama guru lainnya. Walaupun begitu, beberapa *Badge Edmodo* diberikan otomatis kepada guru, misalnya jika guru tersebut adalah guru pertama dari suatu sekolah yang bergabung dengan *Edmodo.*

8. *Group*

   Merupakan cara untuk bergabung dalam suatu kelas yang akan di pelajari, dengan cara klik icon plus (+) maka siswa

dapat bergabung atau join kelas dalam suatu mata pelajaran, sebelum join siswa harus mengetahui kode atau sejenis pin yang dibuat oleh guru agar siswa dapat bergabung dalam mata pelajaran di kelas yang telah dibuat.[7]

## D. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

a. Hasil

Menurut Djamarah , hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh–sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimisme dirilah yang mampu untuk mancapainya.[8]

b. Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan

[7] Jurnal Fitri Trisnawati, *"Keefektifan Penggunaan Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Mata Pelajaran TIK SMP Negeri 25 Semarang",* F.Trisnawati,2015

[8] http://duniabaca.com/pengertian-belajar-dan-hasil-belajar.html

hidupnya. Perubahan – perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.[9]

Pengertian belajar menurut para ahli yaitu :

1. Menurut Hilgard dan Bower, mengemukakan belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).
2. Menurut Gagne, menyatakan bahwa belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.
3. Menurut Morgan, mengemukakan belajar adalah setiap perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.
4. Menurut Witherington, mengemukakan belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri

[9] Slameto, *Belajar dan Faktor Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), Cet. Ke-3, h.2

sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.[10]

Dari berbagai definisi belajar yang telah dikemukakan para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada hakikatnya belajar adalah proses penguasan sesuatu yang dipelajari. Penguasaan itu dapat berupa memahami (mengerti), merasakan, dan dapat melakukan sesuatu. Di dalam diri yang belajar terjadi kegiatan psikis atau motorik (gerakan-gerakan otot-otot saraf). Sebagai hasil belajar adalah penguasaan sejumlah pengetahuan dan sejumlah keterampilan baru dan sesuatu sikap baru ataupun memperkuat sesuatu yang telah dikuasai sebelumnya, termasuk pemahaman dan penguasan nilai-nilai.

Dapat pula dinyatakan bahwa belajar adalah usaha sadar dari individu untuk memahami dan menguasai pengertahuan dan keterampilan; sikap-sikap dan nilai-nilai, guna meningkatkan kualitas tingkah lakunya dalam rangka mengembangkan kepribadiannya.[11]

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Individu yang

[10] Drs. M. Ngalim Purwanto, MP, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2000), Cet. Ke-16, h.84

[11] Purwa Almaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2014), Cet. Ke-2, h.229

belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Pengertian hasil belajar menurut para ahli yaitu :

1. Arikunto mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati,dan dapat diukur.
2. Nasution mengemukakan bahwa hasil adalah suatu perubahan pada diri individu. Perubahan yang dimaksud tidak halnya perubahan pengetahuan, tetapi juga meliputi perubahan kecakapan, sikap, pengertian, dan penghargaan diri pada individu tersebut.[12]
3. Purwanto menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan.
4. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar adalah interaksi tindakan belajar dan mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil

[12] http://duniabaca.com/pengertian-belajar-dan-hasil-belajar.html

belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Jadi berdasarkan uraian yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran. Disamping itu, hasil belajar juga meliputi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang telah dikemukakan oleh Bloom, Krathwohl, dan Simpson.[13]

**2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Adapun faktor-faktor itu, dapat kita bedakan menjadi dua golongan :

a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual. Faktor yang termasuk kedalam faktor individual antara lain:

1) Kematangan / Pertumbuhan

Mengajarkan sesuatu yang baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkannya, dalam arti potensi-potensi jasmani dan rohaninya telah matang untuk itu.

2) Kecerdasan dan Inteligensi

Selain kematangan, dapat tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dengan baik ditentukan oleh taraf

[13] http://muliashabri.blogspot.co.id/2016/06/pengertian-belajar-dan-hasil-belajar.html

kecerdasan. Jelas kiranya bahwa dalam belajar kecuali kematangan, intelijensi pun turut memegang peranan.

3) Latihan dan Ulangan

Karena terlatih, karena sering mengulangi sesuatu, maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi makin dikuasai dan makin mendalam. Sebaliknya, tanpa latihan pengalaman-pengalaman yang telah dimilikinya dapat menjadi hilang atau berkurang.

4) Motivasi

Motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Motif intrinsik dapat mendorong seseorang sehingga akhirnya orang itu menjadi spesialis dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu.

5) Sifat-sifat Pribadi Seseorang

Sifat-sifat kepribadian yang ada pada seseorang itu sedikit banyaknya turut pula mempengaruhi sampai di manakah hasil belajarnya dapat dicapai. Termasuk ke dalam sifat-sifat kepribadian ini ialah faktor fisik kesehatan dan kondisi badan.

b. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Faktor yang termasuk faktor sosial antara lain sebagai berikut:

1) Keadaan Keluarga

Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam menentukan bagaimana dan sampai di mana belajar dialami dan dicapai oleh anak-anak.

2) Guru dan Cara Mengajar

Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya, turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dapat dicapai anak.

3) Alat-alat Pelajaran

Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya, kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

4) Motivasi Sosial

Karena belajar itu suatu proses yang timbul dari dalam, maka motivasi memegang peranan penting pula. Jika guru atau orang tua dapat memberikan motivasi yang baik pada anak-anak timbul lah dalam diri anak itu dorongan dan hasrat untuk belajar lebih baik.

5) Lingkungan dan Kesempatan

Pengaruh lingkungan dan kesempatan untuk belajar juga dapat mempengaruhi belajarnya.[14]

Pendapat lain yang mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu sebagai berikut:

A) Faktor Intern

Adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.

Faktor intern meliputi tiga faktor, yaitu :

1. Faktor Jasmaniah

a) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kesehatan keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan cacat juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.

2. Faktor Psikologis

a) Inteligensi

[14] Drs. M. Ngalim Purwanto. Op.Cit., h. 102-105

Adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek.

c) Minat

Adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar.

d) Bakat

Bakat (*aptitude*) menurut Hilgard adalah *"the captacity to learn".* Dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata seseudah belajar atau berlatih.

e) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat

disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.

f) Kematangan

Adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

g) Kesiapan

Adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi.

3. Faktor Kelelahan

a) Kelelahan Jasmani

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu.

b) Kelelahan Rohani

Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

B) Faktor Ekstern

Adalah faktor yang ada di luar individu.

Faktor intern meliputi tiga faktor, yaitu :

1. Faktor Keluarga

a) Cara Orang Tua Mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya.

b) Relasi Antar Anggota Keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak.

c) Suasana Rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar.

d) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis-menulis, buku-buku dan lain-lain.

e) Pengertian Orang Tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua.

f) Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar.

2. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3. Faktor Masyarakat

a) Kegiatan Siswa Dalam Masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat terlalu banyak, belajarnya akan terganggu. Perlulah kiranya membatasi kegiatan siswa dalam masyarakat.

b) *Mass* Media

*Mass* media yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Sebaliknya mass media yang jelek juga berpengaruh jelek terhadap terhadap siswa. Yang termasuk dalam mass media adalah

bioskop, radio, TV, surat kabar, majalah, buku-buku, komik-komik, dll.

c) Teman Bergaul

Pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga. Maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik.

d) Bentuk Kehidupan Masyarakat

Kehidupan masayarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar, akan berpengaruh jelek kepada anak (siswa) yang berada disitu. Sebaliknya jika lingkungan anak adalah orang-orang yang terpelajar yang baik-baik, anak (siswa) juga terpengaruh ke hal-hal yang dilakukan oleh orang-orang lingkungannya. Pengaruh itu dapat mendorong semangat anak/siswa untuk belajar lebih giat lagi.[15]

[15] Slameto. Op.Cit., h.54-71

## E. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.

Pembelajaran pada metode konvensional, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada peserta didik. Yang sering digunakan pada pembelajaran konvensional antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode penugasan. Metode lainnya yang sering digunakan dalam metode konvensional antara lain adalah ekspositori. Metode ekspositori ini seperti ceramah, dimana kegiatan pembelajaran terpusat pada guru sebagai pemberi informasi (bahan pelajaran). Guru berbicara pada awal pelajaran, menerangkan materi dan contoh soal disertai tanya jawab. Peserta didik tidak hanya mendengar dan membuat catatan. Guru bersama peserta didik berlatih menyelesaikan soal latihan dan peserta didik bertanya kalau belum mengerti.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pembelajaran konvensional dapat disimpulkan sebagai pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke peserta didik,

metode pembelajaran lebih pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi.[16]

## F. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai bahan pertimbangan terhadap penelitian atau karya ilmiah yang ada, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang ada sebelumnya. Selain itu telaah pustaka juga mempunyai informasi yang ada sebelumnya dalam teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik, maka penulis berusaha menemukan teori-teori, hasil-hasil penelitian dan penemuan-penemuan berupa skripsi, jurnal, buku, maupun hasil penelitian yang lain. Berikut ini beberapa karya yang peneliti dapatkan antara lain:

1. Japrinal (2008) berjudul "Pengaruh *Media Social Network For Education Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di Kelas XI IPS SMAN 1 Kecamatan Payakumbuh". Dalam penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Edmodo* dan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Hasil penelitian yang ditunjukkan dalam penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun rata-rata hasil belajar TIK siswa pada kelas sampel setelah

[16] http://magister-pendidikan.blogspot.co.id/p/pembelajaran-konvensional.html

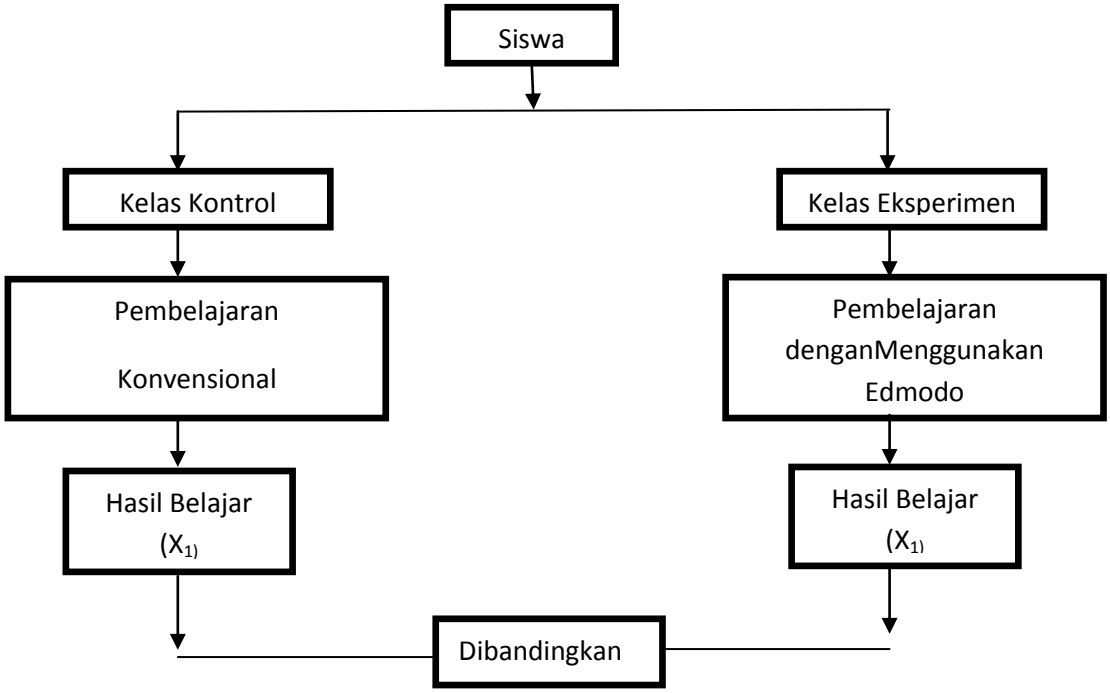
digunakan media *edmodo* dalam pembelajaran TIK adalah 83,45 dengan ketuntasan ≥70 adalah 95,8% (23 orang) dan ≤71 adalah 4,17% (1 orang). Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa sebelum digunakan media tersebut adalah 65,71 dengan ketuntasan ≥71 adalah 37,5% dan 62,5%.

2. Siti Hajir (2011) berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *E-Learning* Dengan *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Basis Data di Jurusan PTIK IAIN Bukittinggi. Dalam Penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Edmodo* dan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Hasil penelitian yang ditunjukkan dalam penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 78, jumlah mahasiswa yang tuntas ada 24 orang atau 86% dari 28 mahasiswa. Sedangkan rata-rata pada kelas control adalah 73, siswa yang tuntas ada 15 orang atau 50% dari 30 mahasiswa.
3. Skripsi Fitri Trisnawati Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Semarang dengan judul Keefektifan Penggunaan Media *Edmodo* Sebagai Penunjang Pembelajaran Mata Pelajaran TIK SMP Negeri 25 Semarang. Hasil penelitian yang ditunjukkan dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan nilai dengan

rata-rata diatas KKM yang telah ditentukan. Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen adalah 80,10 sedangkan nilai KKM adalam 75.

## G. Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep lainnya dari masalah yang ingin diteliti.




Berdasarkan kerangka konseptual diatas dapat dijelaskan bahwa:

Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Kerangka ini didapatkan dari konsep ilmu / teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang didapatkan dibab tinjauan pustaka. Setelah dilakukan penelitian maka didapatkan hasil dari dua kelas. Hasil yang didapatkan dari kelas tersebut dibandingkan untuk

mendapatkan apakah *Edmodo* yang kita gunakan pada kelas tersebut berhasil atau tidak.

## H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

$H_0$ = Tidak terdapat pengaruh pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMAN 2 Tilatang Kamang

$H_1$ = Terdapat pengaruh pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMAN 2 Tilatang Kamang

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019, dimana penulis mengumpulkan data siswa, dan data nilai siswa. Kemudian diolah dan dilakukan penelitian agar dapat mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa menggunakan Media *Edmodo.*

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Tilatang Kamang. Pemilihan tempat penelitian ini didasarkan atas pertimbangan sebagaimana yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah. Untuk itu perlu dilakukan sebuah penelitian agar guru dapat memilih media pembelajaran yang baik agar hasil belajar siswa menjadi baik pula sehingga siswa dan guru sama-sama aktif dalam proses belajar mengajar.

## B. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif, dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[1] Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, dapat diartikan sebagai metode penelitian yang

[1] *Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung:Alfabeta,2009),cet ke-8,h.14*

digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.[2]

## C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control Group Only Design*. Dalam rancangan ini sekelompok subjek yang diambil dari populasi tertentu dikelompokkan secara rambang menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.[3] Kelompok eksperimen dikenai variabel tertentu yaitu menggunakan media *edmodo* dalam jangka waktu tertentu, lalu kedua kelompok itu dikenai pengukuran yang sama.

**Tabel 3.1 : Desain Penelitian *Randomized Control Group Only Design*[4]**

| | *Pretest* | *Treatment* | *Test* |
|---|---|---|---|
| Eksperimen | | X | $T_2$ |
| Kontrol | | | $T_2$ |

Sumber: Sumadi Suryabrata

Keterangan:

X : Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Media *Edmodo.*

T : Nilai tes hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control

## D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

[2] Ibid., h.107

[3] Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), Cet.ke-22, h. 104

[4] Ibid., h. 104

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.[5] Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 2 Tilatang Kamang. Jumlah siswa kelas XI IPS SMA Negeri I Kecamatan Payakumbuh sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Data Siswa Kelas XI SMAN 2 Tilatang Kamang tahun ajaran 2018/2019**

| Kelas | Jumlah Siswa |
|---|---|
| XI IPA | 12 |
| XI IPS1 | 21 |
| XI IPS 2 | 20 |
| **Jumlah** | 53 |

Sumber : Guru TIK SMAN2 Tilatang Kamang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.[6] Adapun teknik pengambilan sampel terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut :

a. Memilih Populasi

[5] *V. Wiratna Sujarweni Poly Endrayanto, Statistika untuk Penelitian, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), Cet.ke 1, h.13*

[6] Ibid., h.13

Proses awal ialah menentukan populasi yang menarik untuk dipelajari. Suatu populasi yang baik ialah mencakup rancangan eksplisit semua element yang terlibat biasanya meliputi empat komponen, yaitu : elemen, unit *sampling*, keluasan skop dan waktu.

b. Memilih Unit-Unit *Sampling*

Unit-unit *sampling* adalah unit analisis dari mana sampel diambil atau berasal. Karena kompleksitas penelitian dan banyaknya desain sampel, maka pemilihan unit-unit *sampling* harus dilakukan dengan seksama.

c. Memilih Kerangka *Sampling*

Pemilihan kerangka *sampling* merupakan tahap yang penting karena jika kerangka *sampling* yang dipilih secara memadai tidak mewakili populasi, maka generalisasi hasil penelitian meragukan.

d. Memilih Desain Sampel

Desain sampel merupakan tipe metode atau pendekatan yang digunakan untuk memilih unit-unit analisis studi.

e. Memilih Ukuran Sampel

Ukuran sampel tergantung beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya ialah : homogenitas unit-unit sampel, kepercayaan, presisi, kekuatan statistik, prosedur analisis, biaya, waktu dan personil.

f. Memilih Rancangan *Sampling*

Rancangan *sampling* menentukan prosedur operasional dan metode untuk mendapatkan sampel yang diinginkan.

g. Memilih Sampel

Tahap akhir pada proses ini adalah penentuan sampel untuk digunakan pada proses penelitian berikutnya, yaitu koleksi data.[7]

Dan pada penelitian ini teknik *sampling* yang dilakukan adalah teknik *simple random sampling*, yaitu setiap unsur dari keseluruhan populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih. Caranya ialah dengan menggunakan undian, ordinal, tabel bilangan *random*, atau komputer.[8]

Langkah-langkah penarikan sampel :

1) Mengumpulkan nilai TIK siswa kelas XI SMAN 2 Tilatang Kamang tahun pelajaran 2018/2019 yang merupakan populasi dari penelitian ini.
2) Melakukan Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Adapun langkah-langkah Yang dilakukan adalah Uji Lilliefors sebagai berikut :

[7] Jonathan Sarwono, Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h.112-114

[8] Dr. Husaini Usman, R. Purnomo Setiady Akbar, Pengantar Statistika, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2008), Cet. Ke-2, h.183

a) Menyusun skor hasil belajar siswa dengan mengurutkan skor (nilai) dari terendah sampai skor (nilai) tertinggi.

b) Menggunakan rata-rata dari masing-masing kelas sampel dengan menggunakan rumus :

$$x = \frac{\sum fxi}{n}$$

Keterangan :

$\overline{x}$ = Rata-rata nilai siswa masing-masing kelas

N = jumlah siswa pada masing-masing kelas

$fx_i$ = jumlah seluruh nilai siswa

c) Menghitung simpangan baku standar (SD) untuk masing-masing kelas sampel. Rumus yang digunakan adalah

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f\,(X^2)}{n-1}}$$

d) Nilai $X_1$, $X_2$, $X_3$, .., Xn dijadikan nilai baku : $Z_1$, $Z_2$, $Z_{3,}\ldots,Z_n$

Rumus:

$$\overline{Z}_i = \frac{Xi-x}{SD}$$

Keterangan : Z = Skor data sampel

$X_i$ = Skor nilai belajar

$\overline{X}$ = rata-rata dari masing kelas

s = simpangan baku

e) Menghitung peluang $F(Z_i)$ untuk simpangan baku dengan menggunakan daftar normal kuantitatif.

f) Menghitung proposisi $Z_1$, $Z_2$, $Z_{3,}\ldots,Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan $Z_i$ yang dijadikan dengan $S(Z_i)$,Maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyak } Z_1,\ Z_2,\ Z_{3,}\ldots,Z_n \text{ yang} \leq Z_1}{n}$$

g) Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ Kemudian ditentukan harga mutlaknya. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut dan diberi simbol $L_0$ dengan kriteria :

Bila $L_0 < L_1$ maka gejala yang diselidiki terdistribusi normal

Bila $L_0 > L_1$ maka gejala yang diselidiki tidak terdistribusi normal.

3) Melakukan Uji Homogenitas

Uji homogenitas tujuannya adalah untuk mengetahui apakah populasi mempunyai variansi homogeny atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan Uji Barlett dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Menghitung variansi masing-masing kelompok

b) Menghitung variansi gabungan dan populasi menggunakan rumus :

$$\frac{\Sigma\ (ni-1)\ Si2}{\Sigma\ (ni-1)}$$

c) Menghitung harga satuan barlett dengan rumus B =(log $s^2$ ) Σ(ni-1)

d) Menghitung harga satuan chi-kuadrat ($x^2$) dengan rumus :

$x^2 = (\ 1n\ 10)\ \{B - n_1 - 1) \log Si^2\}$

e) Membandingkan $X^2$ hitung dengan $X^2$ tabel dengan kriteria bila $X^2$ hitung < $X^2$ tabel untuk taraf nyata ($\alpha = 0{,}05$) maka terima $H_0$ artinya populasi homogeny.

4) Uji Kesamaan Rata-rata

Adapun langkah-langkah dalam menguji kesamaan rata-rata populasi adalah :

a) Membuat hipotesis

$H_0$ : $\mu_1$-$\mu_2$-$\mu_3$-$\mu_4$

$H_1$ : sekurang-kurangnya dua rata-rata tidak sama

b) Menentukan taraf nyata ($\alpha$)

c) Menentukan wilayah kriterianya dengan menggunakan rumus :

f>$\alpha$ [k-1, N-K]

d) Menentukan perhitungan dengan bentuk tabel

e) Keputusannya

5) Pemilihan Sampel

Berdasarkan perhitungan diperoleh populasi berdistribusi normal, homogen serta memiliki kesamaan rata-rata, maka

pengambilan sampel dapat dilakukan secara acak, pemilihan sampel yang penulis gunakan adalah *Simple Random Sampling* (acak).Adapun langkah-langkah pengambilan sampel yang penulis lakukan adalah menulis nama kelas dan memasukkan ke dalam botol, kemudian penulis undi. Kertas yang pertama terambil merupakan kelas kontrol, sedangkan pada pengambilan yang kedua merupakan kelas eksperimen. Jumlah sampel dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.3 Sampel penelitian kelas XI SMAN 2 Tilatang Kamang tahun ajaran 2018/2019**

| Kelas | Jumlah Siswa | Perlakuan |
|---|---|---|
| XI IPS1 | 21 | Kontrol |
| XI IPS 2 | 20 | Eksperimen |
| **Jumlah** | 53 | |

Sumber : Guru TIK SMAN2 Tilatang Kamang.

## E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi, kemudian ditarik kesimpulannya.[9] Variabel dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Variabel bebas

[9] Prof. Dr. Sugiyono, Op.Cit., h.60

Variabel bebas dalam penelitian berupa perlakuan dengan media pembelajaran menggunakan *edmodo* pada kelas eksperimen.

2. Variabel terikat

Variabel terikatnya berupa hasil belajar TIK siswa di kelas sampel.

## F. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Data dalam penelitian ini peneliti mengambil data dari hasil tes belajar. Dimana data hasil belajar tersebut didapat setelah melakukan treatmen atau ekperimen.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh langsung dari siswa SMAN 2 Tilatang Kamang yaitu siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang terdaftar pada tahun ajaran 2018/2019.

## G. Prosedur Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan, disusun prosedur yang sistematis. Secara umum prosedur penelitian dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian.

1. Tahap Persiapan
    a. Merancang perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas control.
    b. Membuat kisi-kisi soal tes
    c. Menyusun soal tes berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat
2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilakukan proses pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi dengan materi yang sama sebagaimana tercantum pada tabel berikut ini:

| Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|---|---|
| A. Pendahuluan<br>1. Salam<br>2. Membaca do'a<br>3. Tadarus Al-Qur'an<br>4. Literasi<br>5. Absensi siswa<br>6. Motivasi<br>7. Apersepsi<br>8. Menyampaikan tujuan pembelajaran | A. Pendahuluan<br>1. Salam<br>2. Membaca do'a<br>3. Tadarus Al-Qur'an<br>4. Literasi<br>5. Absensi siswa<br>6. Motivasi<br>7. Apersepsi<br>8. Menyampaikan tujuan pembelajaran |
| B. Kegiatan Inti<br>a. Eksplorasi<br>1. Guru menjelaskan materi pelajaran menggunakan *edmodo*<br>2. Siswa menyimak yang diinformasikan | B. Kegiatan Inti<br>a. Eksplorasi<br>1. Guru menjelaskan materi pelajaran dan siswa mencatat<br>2. Siswa menyimak dan mencatat yang di informasikan |
| b. Elaborasi<br>1. Guru memberikan tugas melalui *edmodo* dan siswa menjawab melalui *edmodo* | b. Elaborasi<br>1. Siswa mengerjakan soal latihan tanpa media *edmodo* |
| c. Konfirmasi<br>1. Guru memeriksa jawaban siswa dan memberikan jawaban yang benar dari soal yang tidak terjawab oleh | c. Konfirmasi<br>1. Guru memeriksa jawaban siswa dan memberikan jawaban yang benar dari soal yang tidak terjawab oleh |

| | |
|---|---|
| siswa<br><br>C. Penutup<br>1. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan materi yang sudah dipelajari<br>2. Mengingatkan materi minggu depan<br>3. Membaca do'a<br>4. Salam | siswa<br><br>C. Penutup<br>1. Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan materi yang sudah dipelajari<br>2. Mengingatkan materi minggu depan<br>3. Membaca do'a<br>4. Salam |

3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah:

a. Mengadakan tes hasil belajar pada kedua kelas sampel setelah penelitian berakhir guna mengetahui hasil perlakuan yang diberikan.

b. Mengolah data dari kedua kelas sampel, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dan menarik kesimpulan dari hasil yang diperoleh sesuai dengan teknis analisis yang digunakan.

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupuan sosial yang diamati.[10] Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument tes, untuk mengukur prestasi belajar siswa.

1. Validitas

Sebuah tes disebut valid apabila tes itu dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur. Suharsimi arikunto menjelaskan bahwa validitas

[10] Prof. Dr. Sugiyono, Op.Cit., h.148

adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

Untuk menetukan indeks validitas tes digunakan rumus teknik korelasi product moment,[11] adalah

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$ = validitas yang dicari

N = Jumlah butir soal

X = Skor yang diperoleh

Y = Skor total

Dengan kriteria :

0,80 – 1,00 : sangat tinggi

0,60 – 0,80 : tinggi

0,40 – 0,60 : cukup

0,20 – 0,40 : rendah

0,00 – 0,20 : sangat rendah

2. Reliabilitas

Relibilitas tes berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap.

[11] Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta : Bumi Aksara, 1997), cet.ke-13, h. 67

Untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus Kuder-Richardson KR-20,[12] yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2}\right)$$

Keterangan:

$r_{11}$ = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes

Dengan kriteria :

0,80 - 1,00 : sangat tinggi

0,60 - 0,80 : tinggi

0.40 - 0,60 : cukup

0.20 - 0,40 : rendah

0,00 – 0,20 : sangat rendah

3. Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya, sebaliknya soal

[12] Ibid., h. 98

yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya.

Untuk melihat besarnya bilangan indeks ini maka digunakan rumus:[13]

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Dengan kriteria :

0,00 – 0,30 : soal sukar

0,30 – 0,70 : soal sedang

0,70 – 1,00: soal mudah

4. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).

Rumus menentukan daya pembeda digunakan sebagai berikut :[14]

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

[13] Ibid., h. 212
[14] Ibid., h. 218

Keterangan :

D = Daya Pembeda

J = jumlah peserta tes

$J_A$ = banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$ = banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$ = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

$B_B$ = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

Dengan kriteria :

0,00 – 0,20 : jelek *(poor)*

0,20 – 0,40 : cukup *(satisfactory)*

0,40 – 0,70 : baik *(good)*

0,70 – 1,00 : baik sekali *(excellent)*

**I. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan tes. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa yang menjadi sampel penelitian ini. Tes dilakukan pada akhir pelajaran pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Soal tes yang diberikan tersebut telah diuji cobakan terlebih dahulu pada kelas uji coba. Soal yang telah dianalisis dan dinyatakan valid dan signifikan perbedaannya itulah yang diberikan sebagai soal evaluasi pada kedua kelas sampel.

Jenis data, dalam penelitian dan pengembangan data diperoleh dengan mengalami, mengerjakan, menanyakan, dan mengamati. Data dapat berupa data primer dan data sekunder.

## J. Teknik Analisa Data

Analisa terhadap data penelitian dilakukan bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan atau ditolak. Untuk menguji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas variansi kedua kelompok data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk melihat apakah data sampel terdistribusi normal atau tidak untuk digunakan uji lilliefors. Jika $L_0 \leq L_{tabel}$, maka sampel berdistribusi normal sebaliknya jika $L_0 \geq L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi tidak normal. Langkah untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak sesuai sebagai berikut:

a. Menyusun skor hasil belajar siswa dalam satu tabel dengan mengurutkan skor (nilai) dari terendah sampai skor (nilai) tertinggi.
b. Menggunakan rata-rata dari masing-masing kelas sampel dengan menggunakan rumus :

$$x = \frac{\sum fxi}{n}$$

Keterangan :

$\overline{x}$ = Rata-rata nilai siswa masing-masing kelas

N = jumlah siswa pada masing-masing kelas

$fx_i$ = jumlah seluruh nilai siswa

c. Menghitung simpangan baku standar (SD) untuk masing-masing kelas sampel. Rumus yang digunakan adalah

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f\,(X^2)}{n-1}}$$

d. Nilai $X_1$, $X_2$, $X_3$, .., Xn dijadikan nilai baku : $Z_1$, $Z_2$, $Z_{3,}\ldots,Z_n$

Rumus:

$$Z_i = \frac{Xi-\overline{x}}{SD}$$

Keterangan : Z = Skor data sampel

$X_i$ = Skor nilai belajar

$\overline{X}$ = rata-rata dari masing kelas

s = simpangan baku

e. Menghitung peluang $F(Z_i)$ untuk simpangan baku dengan menggunakan daftar normal kuantitatif.

f. Menghitung proposisi $Z_1$, $Z_2$, $Z_{3,}\ldots,Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan $Z_i$ yang dijadikan dengan $S(Z_i)$,Maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyak } Z_1,\ Z_2,\ Z_{3,}\ldots,Z_n \text{ yang} \leq Z_1}{n}$$

g. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ Kemudian ditentukan harga mutlaknya. Ambil harga yang

paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut dan diberi simbol $L_0$ dengan kriteria :

Bila $L_0 < L_1$ maka gejala yang diselidiki terdistribusi normal

Bila $L_0 > L_1$ maka gejala yang diselidiki tidak terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel homogen atau tidak. Uji homogenitas variansi dilakukan dengan uji F:

$$F = \frac{Variansi\ \ besar}{variansi\ \ kecil}$$

Dengan :

$S_1^2$ = Varians hasil belajar kelas eksperimen

$S_2^2$ = Varians hasil belajar kelas kontrol

Kriteria pengujian dimana $H_0$ diterima jika :

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka tolak $H_0$ dan terima $H_1$

$F_{hitung} > F_{tabel}$ maka terima $H_0$ dan terima $H_1$

Keterangan :

$H_0$ : Data terdistribusi Homogen

$H_1$ : Data tidak terdistribusi Homogen

3. Uji hipotesis

Tes “t” atau *“t” Test,* adalah salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa dianatara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama. Hipotesis yang akan diuji adalah $H_0$: $\mu_1 = \mu_2$dan $H_1$:

$\mu_1 > \mu_2$dengan $\mu_1$ merupakan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan $\mu_2$ merupakan rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Untuk uji hipotesis digunakan uji t-test yaitu : jika data berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan :

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan $S^2 = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1{}^2 + (n_2-1)S_2{}^2}{(n_1+n_2)-2}}$

Dengan :

$\overline{X}_1$ = Nilai rata-rata kelas eksperimen

$\overline{X}_2$ = Nilai rata-rata kelas control

S = simpangan baku kedua kelompok data

$n_1$ = Jumlah siswa kelas eksperimen

$n_2$ = Jumlah siswa kelas kontrol

$S_1$ = Simpangan baku kelas eksperimen

$S_2$ = Simpangan baku kelas kontrol

Kriteria pengujiannya adalah ;

1. Terima $H_o$ jika $< t_{(1 - \alpha)}$ dimana $t_{(1 - \alpha)}$ didapat dari daftar distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 – 2)$ dan peluang $(1 – \alpha)$, dan
2. Tolak $H_o$ jika $t > t_{(1 - \alpha)}$ dimana $t_{(1 - \alpha)}$ didapat dari daftar distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 – 2)$ dan peluang $(1 – \alpha)$.

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Data

Data yang diperoleh terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan menggunakan pembelajaran *Edmodo* dan pembelajaran yang bersifat konvensional.

**a) Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan *Edmodo***

Dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *edmodo* diperoleh hasil belajar siswa kelas XI IPS2 SMA N 2 Tilatang Kamang. Data tersebut dari hasil tes akhir setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *edmodo,* dengan jumlah siswa 20 orang.

Berdasarkan tes yang dilakukan, nilai yang tertinggi diperoleh siswa adalah 95 sedangkan nilai terendah adalah 55. Dari skor yang diperoleh siswa diketahui bahwa jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan sebanyak 10 orang siwa, sedangkan yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 10 orang dengan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan 76.

**b) Hasil Belajar TIK Kelas Kontrol Dengan Menggunakan Pembelajaran Konvesional**

Dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvesional diperoleh hasil belajar siswa kelas XI IPS1 SMA N 2

Tilatang Kamang. Data tersebut dari hasil tes akhir setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran konvesional dengan jumlah siswa 18 orang.

Pada kelas XI IPS 1 diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20, dari skor yang diperoleh siswa dapat diketahui bahwa siswa yang berhasil mencapai nilai ketuntasan adalah 2 orang siswa dan yang belum tuntas 16 orang siswa dengan kriteria ketuntasan 76.

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data tes akhir yang diperoleh melalui perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians dari skor nilai siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 2 Tilatang Kamang.

Untuk hasil perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians tes akhir dari kedua kelas sampel dapat digambarkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**
**Perhitungan Rata-Rata, Standar Deviasi dan Varians Tes Akhir dengan SPSS**

**Statistics**

| | | Eksperimen | Kontrol |
|---|---|---|---|
| N | Valid | 20 | 18 |
| | Missing | 0 | 2 |
| Mean | | 74.75 | 53.33 |
| Std. Deviation | | 12.083 | 19.778 |
| Variance | | 145.987 | 391.176 |
| Sum | | 1495 | 960 |

Dari perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians tes akhir pada tabel di atas maka dapat dilihat Standar Deviasi kelas Eksperimen yaitu

12,083 dengan rata-rata nilai siswa 74,75 sedangkan pada kelas kontrol standar deviasinya yaitu 19,778 dan rata-rata nilai siswa 53,33.

**2. Analisis Data**

Sebelum melakukan analisa data, terlebih dahulu diadakan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap skor data tes akhir.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data sampel terdistribusi normal atau tidak, maka untuk melakukan uji normalitas digunakan uji liliefors, utuk melakukan uji normalitas makan dilakukan tabulasi data penelitian terhadap nilai tes siswa pada kelas eksperimen dan kelas control untuk menghitung rata-rata, standar deviasi, dan varians kedua kelas sampel.

**Tabel 4.2**
**Tabulasi Data Penelitian Kelas XI IPS 2 (Kelas Eksperimen)**

| No | Skor | Nilai |
|---|---|---|
| 1 | 14 | 70 |
| 2 | 17 | 85 |
| 3 | 17 | 85 |
| 4 | 16 | 80 |
| 5 | 12 | 60 |
| 6 | 14 | 70 |
| 7 | 12 | 60 |
| 8 | 16 | 80 |
| 9 | 19 | 95 |

| | | |
|---|---|---|
| 10 | 18 | 90 |
| 11 | 17 | 85 |
| 12 | 17 | 85 |
| 13 | 16 | 80 |
| 14 | 12 | 60 |
| 15 | 13 | 65 |
| 16 | 14 | 70 |
| 17 | 11 | 55 |
| 18 | 13 | 65 |
| 19 | 18 | 90 |
| 20 | 13 | 65 |

Setelah nilai tes siswa di tabulasi, maka dilakukan perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians hasil tes akhir pada kelas eksperimen sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

**Perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians hasil tes akhir Kelas Eksperimen dengan SPPS**

**Statistics**

eksperimen

| | | |
|---|---|---|
| N | Valid | 20 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 74.75 |
| Std. Deviation | | 12.083 |
| Variance | | 145.987 |
| Sum | | 1495 |

**Tabel 4.4**

**Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dengan SPSS**

**Tests of Normality**

| | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| eksperimen | .168 | 20 | .141 | .931 | 20 | .161 |

a. Lilliefors Significance Correction

Dari kolom diatas terlihat kelas eksperimen **Terdistribusi Normal.**

Pada kelas sampel lain yaitu kelas kontrol juga dilakukan tabulasi data terhadap nilai tes akhir yang telah dilakukan,yang dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.5**
**Tabulasi Data Penelitian Kelas XI IPS 1 (Kelas Kontrol)**

| No | Skor | Nilai |
|---|---|---|
| 1 | 15 | 75 |
| 2 | 12 | 60 |
| 3 | 14 | 70 |
| 4 | 10 | 50 |
| 5 | 13 | 65 |
| 6 | 12 | 60 |
| 7 | 11 | 55 |
| 8 | 4 | 20 |
| 9 | 8 | 40 |
| 10 | 5 | 25 |
| 11 | 16 | 80 |
| 12 | 12 | 60 |

| | | |
|---|---|---|
| 13 | 4 | 20 |
| 14 | 8 | 40 |
| 15 | 13 | 65 |
| 16 | 6 | 30 |
| 17 | 13 | 65 |
| 18 | 16 | 80 |

Setelah nilai tes siswa di tabulasi, maka dilakukan perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians hasil tes akhir pada kelas kontrol sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

**Perhitungan rata-rata, standar deviasi dan varians hasil tes akhir Kelas Kontrol dengan SPSS**

**Statistics**

kontrol

| | | |
|---|---|---|
| N | Valid | 18 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 53.33 |
| Std. Deviation | | 19.778 |
| Variance | | 391.176 |
| Sum | | 960 |

**Tabel 4.7**

**Uji Normalitas Kelas Kontrol dengan SPSS**

**Tests of Normality**

| | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| kontrol | .188 | 18 | .094 | .919 | 18 | .123 |

a. Lilliefors Significance Correction

Dari kolom diatas terlihat kelas eksperimen **Terdistribusi Normal.**

**Tabel 4.6**
**Hasil Uji Normalitas**

| **No** | **Kelas Sampel** | **N** | **A** | **$L_0$ (L hitung)** | **$L_1$ ( L tabel)** | **Keterangan** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Eksperimen | 20 | 0,05 | 0,161 | 0,190 | Normal |
| 2 | Kontrol | 18 | 0,05 | 0,123 | 0,200 | Normal |

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa kedua kelas sampel **Terdistribusi Normal,** karena dari kedua kelas sampel terlihat $L_0 < L_1$ yaitu pada kelas eksperimen didapatkan $L_0$ ($L_{hitung}$)= 0,161 dan $L_1$ ($L_{tabel)}$ = 0,190 dan pada kelas kontrol didapatkan $L_0$ ($L_{hitung}$) = 0,123 dan $L_1$($L_{tabel}$) = 0, 200

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah kedua sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak, dengan menggunakan uji F yaitu dengan melakukan pembagian antara varians terbesar dengan varians terkecil dari kedua kelas sampel. Dari tabel perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan varians dari pengujian hasil tes akhir siswa kelas XI IPS SMAN 2 Tilatang Kamang yang telah digambarkan pada tabel sebelumnya, maka akan dilakukan perhitungan data sebagai berikut :

**Tabel 4.6**
**Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS**

**Test of Homogeneity of Variance**

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| Hasil belajar siswa | Based on Mean | 5.040 | 1 | 36 | .031 |
| | Based on Median | 2.213 | 1 | 36 | .146 |
| | Based on Median and with adjusted df | 2.213 | 1 | 22.034 | .151 |
| | Based on trimmed mean | 4.786 | 1 | 36 | .035 |

Dari hasil perhitungan homogenitas antara dua kelas sampel data di atas, maka kedua kelas sampel tersebut **Homogen**.

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dalam pembelajaran *Edmodo*

Uji Hipotesis dihitung dari perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan uji t-tes akhir sebagai berikut:

$$t = \frac{X1 - X2}{\sqrt{\frac{S1}{n_1} + \frac{S2}{n_2}}}$$

$$= \frac{74,75 - 55,84}{\sqrt{\frac{12,08}{20} + \frac{19,49}{18}}}$$

$$= \frac{18,91}{\sqrt{0,604 + 1,083}}$$

$$= \frac{18,91}{\sqrt{1,687}}$$

$$= \frac{18,91}{1,30}$$

$$= 14,55$$

Derajat kebebasan = dk = $n_1 + n_2 - 2$

$= 20 + 18 - 2$

$= 36$

Hipotesis yang akan digunakan adalah

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$

Keterangan :

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

$H_1$ : Terdapat pengaruh pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

$\mu_1$ : Nilai rata-rata kelas eksperimen

$\mu_2$ : Nilai rata-rata kelas kontrol

Dari perhitungan data di atas diperoleh $t_{hitung}$ adalah 14,55, sedangkan $t_{tabel}$ pada derajat kebebasan 36 dengan taraf nyata 0,05 adalah 0,127. Dengan membandingkan hasil $t_{hitung}$ dengan $t_{tabel}$ didapat bahwa $t_{hitung}$ lebih besar dari $t_{tabel}$. Jadi dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($H_1 : \mu_1 > \mu_2$) maka $H_1$ diterima yaitu **Hipotesis kerja diterima**. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

## B. Pembahasan

Pada pelaksanaan penelitian jumlah waktu pembelajaran yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama. Jadi perlakuan yang berbeda hanya pada media pembelajaran yang digunakan. Pada kelompok eksperimen pembelajaran menggunakan aplikasi *edmodo,* sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvesional.

Pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi *edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas eksperimen sehingga hipotesis yang

menyatakan bahwa menggunakan aplikasi *edmodo* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap hasis belajar TIK siswa diterima

Meskipun nilai pengaruh tidak terlalu besar, akan tetapi pembelajaran dengan aplikasi *edmodo* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar tes akhir kelas eksperimen sebesar 74,75 sedangkan kelas kontrol 53,33. Tingginya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dapat disebabkan oleh pembelajaran dengan aplikasi edmodo, karena peserta didik menjadi tertarik dan dapat memusatkan perhatian pada pembelajaran.

Lebih rendahnya nilai kelas kontrol bila dibandingkan dengan kelas eksperimen juga dapat disebabkan karena pada kelas kontrol peserta didik kurang menggali informasi melalui alat atau sumber lain. Peserta didik merasa informasi yang didapat dari guru sudah cukup. Peserta didik menjadi bosan sehingga hanya sedikit peserta didik yang berkonsentrasi pada pelajaran dan mencatat penjelasan guru dengan lengkap. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik kelas kontrol kurang termotivasi untuk belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu lebih rendah dari pada kelas eksperimen.

*Blended learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online*. Dimana kelebihan *blended learning* adalah meningkatkan aksebilitas dan peserta didik semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran. *Edmodo* adalah sebuah *platform*

pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa. *Edmodo* merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk guru dan murid, dengan *edmodo* siswa satu sama lainnya dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung guru. Guru juga dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah. Selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut.

Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis , yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Pengalaman belajar yang dilakukan siswa memperoleh hasil belajar sesuai dengan tingkatan pengetahuannya. Hasil belajar merupakan suatu gambaran prestasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya. Tentunya hasil belajar dapat dipengaruhi beberapa faktor yakni; faktor internal dan faktor eksternal.

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *edmodo* lebih baik dari kelas kontrol, terlihat bahwa hasil belajar TIK siswa dengan pembelajaran menggunakan aplikasi dapat meningkat. Peningkatan yang dicapai lebih besar dari pada pembelajaran konvesional. Hal ini berarti hipotesis diterima, yaitu terdapat pengaruh berarti penggunaan *edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMAN 2 Tilatang Kamang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kesamaan dengan penelitian relevan. Dimana hasil penelitian menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Jadi terdapat kesamaan yaitu peningkatan nilai pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan aplikasi *edmodo*.

# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *Edmodo* (kelas eksperimen) dengan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah (kelas kontrol). Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang telah peneliti lakukan.
   a. Hasil dari pengujian normalitas untuk kedua kelas menunjukkan bahwa data terdistribusi normal karena $L_{tabel} > L_{hitung}$ pada taraf signifikansi 0,05.
   b. Hasil dari pengujian homogenitas untuk kedua kelas menunjukkan bahwa data homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05
2. Berdasarkan hasil perhitungan dari hasil tes akhir kedua kelas sampel, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 74,75 dengan standar deviasi (SD) 12,08 dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 55,84 dengan standar deviasi (SD) 19,49.
3. Hasil dari uji hipotesis yang telah peneliti lakukan, diperoleh $t_{hitung}$ = 14,55 dan $t_{tabel}$ = 0,127 pada taraf signifikansi 0,05. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis penelitian hasil belajar kelas eksperimen yang

menggunakan pembelajaran *Edmodo* secara keseluruhan memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Maka **$H_1$ diterima** artinya terdapat perbedaan yang signifikan diantara kedua metode pembelajaran yaitu metode dengan pembelajaran *Edmodo* dengan metode pembelajaran konvensional atau ceramah . Dengan demikian dalam penelitian ini **$H_0$ ditolak.**

## B. Saran

Data hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan pembelajaran *Edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dalam hal ini ada beberapa saran yang peneliti ajukan yaitu :

1. Sebagai masukan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menerapkan metode *Edmodo* sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal dan hasil belajar menjadi meningkat lebih baik.
2. Guru dalam mengajar hendaknya melibatkan siswa secara aktif agar siswa merasa lebih dihargai dan diperhatikan sehingga akan meningkatkan perilaku pembelajaran yang baik.
3. Dalam meningkatkan pembelajaran hendaknya sswa dimotivasi untuk mampu mengungkapkan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari,

sehingga siswa akan mampu mengkonstruksikan pengalamannya ke dalam konsep pelajaran yang sedang dipelajarinya.