

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDMODO DENGAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL
DI SMK NEGERI 1 GOMBONG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Disusun oleh :
Muhhamad Azyes Herlambank
10520241006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo
Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital
di SMK Negeri 1 Gombong**

Disusun oleh :
Muhhamad Azyes Herlambank
10520241006

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilakukan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 16 April 2015

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika


Muhammad Munir, M. Pd.
NIP.19630512 198901 1 001

Disetujui,
Pembimbing Skripsi


Adi Dewanto, M. Kom.
NIP. 19721228 200501 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 1 GOMBONG

Disusun oleh:

Muhammad Azyes Herlambank
NIM. 10520241006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 18 Mei 2015

TIM PENGUJI

Nama / Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Adi Dewanto, M.Kom.

Ketua Penguji

Athika Dwi Utami, M.Pd.

Sekretaris Penguji

Dr. Fatchul Arifin, M.T.

Penguji Utama

30/6 2015

26/2015

16

26/06-2015

Yogyakarta, Juni 2015

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhhamad Azyes Herlambank
NIM : 10520241006
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran
Edmodo dengan Hasil Belajar Siswa pada
Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1
Gombong

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juni 2015
Yang menyatakan,



Muhhamad Azyes Herlambank
NIM. 10520241006

MOTTO

“sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”
(Qs. An Nasyr : 6)

Take an action, miracle happens
No action, no miracle
&
If you believe your dreams,
You will make it become true

Jangan Tunda! Lakukanlah apa yang kamu pikirkan
Tak ada kepuasan dan kebahagiaan yang tak diperjuangkan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiap ketikan huruf Tugas Akhir Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- *Marwati, S.Pd.* -

Terimakasih Ibu atas pengorbanan dan doa yang diberikan selama ini ☺

- *Puteri Sekar Wijaya* -

Terima kasih atas segala dukungan dan kesabaran selama ini ☺

- *Septiyara Khansa Khoirunnisa* -

Semangat belajar ya, Kamu pasti bisa lebih baik ! ☺

- *Teman - teman PTI E 2010* -

Terimakasih atas kenangan, kebersamaan, dan pelajaran selama ini.

- *Segenap keluarga dan teman-teman yang telah memberi dukungan* -

**HUBUNGAN PENGGUNANAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDMODO DENGAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL
DI SMK NEGERI 1 GOMBONG**

Oleh :

Muhammad Azyes Herlambank
10520241006

ABSTRAK

Edmodo merupakan media pembelajaran berbasis jejaring sosial yang digunakan pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Gombong sebagai media untuk menyampaikan materi, tugas maupun informasi. Akan tetapi, hasil belajar siswa masih ada yang belum mencapai standar nilai yang ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo* dan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital; dan (2) mengetahui hubungan penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Gombong.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bersifat korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Gombong sejumlah 144 siswa dan diambil sebagai sampel sejumlah 106 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan dengan angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan analisis parametrik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo* dalam kategori tinggi sebesar 5%, dalam kategori sedang sebesar 29%, dalam kategori rendah sebesar 54%, dan dalam kategori sangat rendah sebesar 12%. Hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital dalam kategori kompeten sebesar 36% dan kategori tidak kompeten sebesar 64%; dan (2) tidak ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital berdasarkan hasil *Uji Korelasi Product Moment* yang diperoleh $r_{hitung} < r_{tabel}$ ($0,016 < 0,189$), serta nilai *signifikansi* $P > \alpha$ ($0,872 > 0,05$).

Kata kunci : *Edmodo*, Hasil Belajar, Simulasi Digital.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta ridho-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* dengan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Gombang” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Muhammad Munir, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan merangkap sebagai Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Handaru Jati, Ph.D, selaku Koordinator Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Eko Marpanaji, selaku Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa menasehati ketika penyusun mengalami kesulitan.
6. Adi Dewanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang tak henti menyemangati dan menyalurkan energi positifnya.
7. Dr. Fatchul Arifin, selaku Dosen Penguji Utama Skripsi yang memberi pengarahan dan masukan yang sangat bermanfaat.

8. Athika Dwi Utami, M.Pd., selaku Sekretaris Dosen Penguji yang memberi banyak masukan dan saran.
9. Muhammad Izzudin Mahali, M. Cs., selaku Validator yang memberi banyak masukan dan saran.
10. Basikun, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMK N 1 Gombong atas izinnya dalam pelaksanaan penelitian.
11. Casriyatun, S.Kom., selaku Guru Pembimbing Mata Pelajaran Simulasi Digital di sekolah atas bantuannya.
12. Siswa SMK Negeri 1 Gombong khususnya Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan, atas bantuan dan kerjasama selama pelaksanaan penelitian skripsi.
13. Keluarga Kelas E Pendidikan Teknik Informatika 2010 yang telah menumbuhkan semangat, motivasi dan inspirasi.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu selama pelaksanaan proses skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juni 2015
Penulis,

Muhhamad Azyes Herlambank
NIM. 10520241006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Pembelajaran	8
2. Media Pembelajaran	9
3. Edmodo	14

4. Hasil Belajar	24
5. Mata Pelajaran Simulasi Digital	28
6. Hubungan penggunaan media edmodo dengan hasil belajar	30
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
A. Desain Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	37
D. Definisi operasional Variabel Penelitian	39
E. Teknik Pengambilan Data dan Instrumen Penelitian	40
F. Teknik Uji Instrumen	44
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Data	56
B. Uji Persyaratan Analisis	70
C. Pengujian Hipotesis	72
D. Pembahasan Hasil Penelitian	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Keterbatasan penelitian	79
C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penggunaan Edmodo	24
Tabel 2. Jumlah Sampel Penelitian.....	39
Tabel 3. Rentang Skala Likert	42
Tabel 4. Rentang Skala Likert	43
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	44
Tabel 6. Hasil Pengujian Validitas Instrumen	46
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	47
Tabel 8. Interpretasi nilai Alpha crhonbach	48
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 10. Keeratan Hubungan Korelasi	54
Tabel 11. Kemudahan dan Kesulitan Penggunaan Media Edmodo	57
Tabel 12. Motivasi dalam Penggunaan Edmodo	58
Tabel 13. Keaktifan Siswa Menggunakan Edmodo	59
Tabel 14. Penggunaan fitur pada <i>edmodo</i>	60
Tabel 15. Interaksi dalam Penggunaan Edmodo	61
Tabel 16. Hasil Analisis Penggunaan Edmodo	62
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Media Edmodo	64
Tabel 18. Kategori penggunaan media pembelajaran edmodo	65
Tabel 19. Hasil Analisis Data Hasil Belajar	67
Tabel 20. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar	68
Tabel 21. Kategori Hasil Belajar Siswa	69
Tabel 22. Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 23. Hasil Uji Linearitas	72
Tabel 24. Analisis Korelasi Antar Variabel	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Edgar Dale	19
Gambar 2. Interaksi Online Learning	23
Gambar 3. Skema penggunaan media edmodo	35
Gambar 4. Kemudahan dalam penggunaan edmodo	57
Gambar 5. Motivasi penggunaan edmodo	58
Gambar 6. Keaktifan siswa menggunakan edmodo	59
Gambar 7. Penggunaan fitur edmodo	60
Gambar 8. Interaksi penggunaan edmodo	61
Gambar 9. Grafik penggunaan media edmodo	64
Gambar 10. Tingkat penggunaan media edmodo	66
Gambar 11. Grafik hasil belajar siswa	69
Gambar 12. Presentase data hasil belajar	70
Gambar 13. Wawancara dengan guru	123
Gambar 14. wawancara dengan siswa	123
Gambar 15. Guru sedang berdiskusi	124
Gambar 16. Peneliti memberi instruksi	124
Gambar 17. Siswa sedang mengisi angket	125
Gambar 18. Halaman posting	126
Gambar 19. Halaman tugas	126
Gambar 20. Halaman Aktivitas siswa	127
Gambar 21. Halaman guru	127
Gambar 22. Halaman materi	128
Gambar 23. Halaman library	128
Gambar 24. Halaman comment siswa	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen angket	84
Lampiran 2. Instrumen pedoman wawancara guru	86
Lampiran 3. Instrumen pedoman wawancara siswa	87
Lampiran 4. Hasil wawancara dengan guru	88
Lampiran 5. Hasil wawancara dengan siswa	89
Lampiran 6. Hasil Belajar Siswa	96
Lampiran 7. Hasil Perolehan Skor Pada Angket	100
Lampiran 8. Hasil Validitas dan Reliabilitas	105
Lampiran 9. Uji Normalitas dan Linieritas	107
Lampiran 10. Hasil Uji Korelasi	108
Lampiran 11. Surat Validasi Instrumen	109
Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian	118
Lampiran 13 Dokumentasi Pengambilan Data	123
Lampiran 14. Penggunaan edmodo	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah saat ini tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet di sekolah. Baik, untuk menulis laporan, membuat soal ulangan, mengumpulkan tugas hingga sebagai model sistem pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif seperti yang tercantum di dalam isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran dengan terintegrasi teknologi informasi tidak dapat ditawar-tawar lagi untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar.

Guru sebagai ujung tombak penyelenggaraan pendidikan tentunya tidak dapat berpangku tangan melihat tantangan tersebut. Guru sebagai fasilitator harus mengakomodasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan *stimulus* kepada siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Sebuah media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik berbasis teknologi informasi telah dikembangkan oleh Jeff'O Hara sejak tahun 2008 melalui jejaring sosial pembelajaran yang dinamakan *edmodo*. *Edmodo* merupakan platform media sosial, seperti *facebook* yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas virtual yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Tim Seamolec, 2013:145). *Edmodo* membuat pembelajaran menjadi dapat diselenggarakan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas ruang dan waktu. Penggunaan *edmodo* membuat siswa secara aktif dapat berpartisipasi karena belajar online menyediakan lingkungan belajar interaktif. Siswa dapat memperoleh informasi berupa dokumen elektronik untuk memperkaya studi mereka. Selain itu, siswa mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data dan audio video melalui *edmodo* dan interaksi yang dihasilkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Gombong diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *edmodo* sudah digunakan sejak berlakunya Kurikulum 2013. Penggunaan *edmodo* di SMK Negeri 1 Gombong dapat mengatasi kendala ruang dan jarak dikarenakan banyak siswa di SMK Negeri 1 Gombong yang berasal dari luar daerah Gombong. Selain itu, *edmodo* dapat digunakan untuk berkomunikasi dan mencari berbagai sumber belajar dengan cepat dan mudah. Fasilitas *edmodo* seperti *file and link*, *quiz*, *assignment*, *library* dapat digunakan siswa untuk memperoleh materi, mengerjakan tugas maupun untuk latihan mengerjakan soal dalam proses pembelajaran. Jadi, penggunaan media pembelajaran *edmodo* sangat efektif untuk menjembatani kegiatan belajar di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi didukung dengan fasilitas yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Gombong yaitu 3 buah ruangan yang dilengkapi dengan fasilitas komputer, *LAN*, dan *Wifi*. Pada kenyataannya, penggunaan fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu bukti yaitu sudah tidak aktif media pembelajaran *e-learning* dengan *moodle* yang sempat berjalan beberapa waktu yang bertujuan untuk mendukung pembelajaran secara *online*. Hal tersebut berdampak pada aktivitas siswa di SMK Negeri 1 Gombong dalam memanfaatkan komputer dan internet untuk sekedar *browsing*, *searching*, dan *chatting* di sosial media. Jadi, penggunaan media pembelajaran *edmodo* di SMK Negeri 1 Gombong perlu ditingkatkan lagi sehingga dapat menggali dan mengembangkan keaktifan siswa untuk menemukan materi yang dibutuhkan dan berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan kapanpun dan dimanapun siswa tersebut berada.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan, salah satu mata pelajaran yang terintegrasi dengan media *edmodo* adalah mata pelajaran simulasi digital. Mata pelajaran ini merupakan program keahlian bagi siswa Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan dalam melatih kemampuan menguasai teknologi informasi sebagai upaya mengomunikasikan gagasan, ide, dan konsep melalui proses digital.

Pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Gombong memiliki alokasi waktu 3 jam pelajaran dalam satu minggu, yaitu 3 x 45 menit. Berdasarkan penuturan Ibu Casriyatun, S. Kom selaku guru mata

pelajaran simulasi digital, bahwa alokasi waktu tersebut masih terasa kurang. Hal tersebut dikarenakan beliau mengajar dengan pendekatan secara teori dan praktik di lab. komputer secara bersama, dimana waktu untuk praktik lebih lama dibandingkan waktu untuk menjelaskan secara teori sehingga penyampaian materi secara teori di kelas kurang tersampaikan dengan baik. Maka dari itu, beliau menggunakan edmodo sampai saat ini untuk membagikan materi berupa *softfile* kepada siswa supaya siswa dapat membaca materi meskipun tidak berada di kelas. Guru juga menggunakan edmodo untuk memberikan tugas supaya siswa dapat belajar dari internet. Selain itu, penggunaan edmodo digunakan juga untuk memberikan pengumuman yang berkaitan dengan pelajaran maupun digunakan oleh siswa untuk bertanya tentang materi atau tugas. Jadi, penggunaan media pembelajaran *edmodo* pada pelajaran simulasi digital diharapkan dapat mejembatani aktivitas belajar siswa baik didalam maupun diluar jam pelajaran sekolah.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ketercapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai unsur. Unsur yang paling utama adalah unsur guru, unsur siswa, unsur kurikulum, dan unsur sarana prasarana pendukung proses pembelajaran. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital untuk semester gasal sudah memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di SMK Negeri 1 Gombong yaitu 80. Namun, dari rata-rata nilai tersebut masih terdapat sebagian nilai siswa yang belum memenuhi KKM yang sudah ditentukan. Dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo*, diharapkan nilai ulangan dan rata-rata hasil belajar siswa pada akhir semester

dapat meningkat dan memenuhi standar KKM yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* dengan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Gombong”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan fasilitas komputer dan internet belum optimal dalam mendukung proses pembelajaran.
2. Penyampaian materi mata pelajaran simulasi digital secara teori kurang tersampaikan dengan baik.
3. Sebagian nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran simulasi digital masih belum memenuhi standar KKM.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran *edmodo* dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran simulasi digital.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dibentuk rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo* dan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Gombong?

2. Apakah terdapat hubungan penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Gombong?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai pada rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo* dan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Gombong.
2. Mengetahui hubungan penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Gombong.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
 - b. Bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang hal yang berkaitan dengan penggunaan media *edmodo* di SMK.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta yaitu untuk menambah koleksi perpustakaan yang diharapkan bermanfaat sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa atau pihak lain yang berkepentingan.
 - b. Bagi SMK Negeri 1 Gombong yaitu untuk memberi sumbangan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran simulasi digital.

- c. Bagi guru yaitu memberi masukan dan wawasan mengenai penyelenggaraan pembelajaran melalui *edmodo* agar lebih baik.
- d. Bagi siswa yaitu memberikan pemahaman kepada siswa tentang media pembelajaran *edmodo*, untuk meningkatkan keaktifan dalam belajar dan mengoptimalkan pembelajaran di dalam dan di luar kelas.
- e. Bagi peneliti yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta dan untuk memperoleh pemahaman dalam melakukan penelitian sebagai bekal untuk terjun ke masyarakat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

Menurut Daryanto (2013:181), pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar, baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas. Pendapat lain dari Supriadie & Darmawan (2012:131) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses yang dilakukan guru untuk menciptakan kondisi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kedua pendapat tersebut mempunyai pemahaman tentang pengertian pembelajaran seperti dicantumkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Guru dapat melaksanakan proses pembelajaran efektif dengan cara merancang dan memahami terlebih dahulu sistem pembelajaran yang akan digunakan, sehingga guru mengetahui tujuan pembelajaran dan hasil yang diharapkan (Supriadie & Darmawan, 2012:126). Disamping itu, guru lebih mudah menyusun proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan serta dapat memanfaatkan setiap komponen yang cocok dalam proses pembelajaran. Jadi, peran guru sebagai fasilitator berusaha merancang rencana proses pembelajaran (RPP) secara jelas agar tercapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Salah satu produk integrasi teknologi

informasi ke dalam proses pembelajaran adalah *edmodo*. Penggunaan *edmodo* dalam pembelajaran mendukung guru untuk apresiatif dan proaktif dalam memaksimalkan potensi pendidikan. Penggunaan *edmodo* juga memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan fasilitas yang ada, sehingga dapat diperoleh sumber referensi yang tidak terbatas (Darmawan, 2013:5). Oleh karena itu, guru perlu kreatif dan inovatif dalam membuat desain pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi sehingga tercipta suasana belajar mandiri dan menghasilkan suatu perubahan yang diharapkan (Rusman, 2012:16).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dirancang oleh guru. Dimana dalam kegiatan belajar terdapat interaksi antara siswa dan guru maupun sumber belajar untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar pada suatu lingkungan belajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Munadi (2013:7) mengartikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Terdapat beberapa pendapat mengenai pengertian media dalam buku berjudul *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut :

- 1) *National Education Association* (NEA) mendefinisikan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatannya.
- 2) Gagne mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.
- 3) Briggs mengatakan media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar.

- 4) Schramm mengatakan media adalah teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional.
(Sanaky, 2013:4)

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media sebagai sarana atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses komunikasi untuk mengantarkan sebuah informasi dari pemberi informasi menuju ke penerima informasi. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan meyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Munadi, 2013:7).

Sanaky (2013:4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Menurut Daryanto (2013:4), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pandangan keduanya serupa yaitu media pembelajaran untuk menampilkan informasi, menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dalam merangsang perhatian, minat sehingga meningkatkan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana atau alat dalam pembelajaran untuk menciptakan kondisi belajar dan mempermudah dalam interaksi antara pemberi pesan (guru) dan penerima pesan (siswa). Peran media pembelajaran sebagai teknologi

pembawa informasi, dapat dimanfaatkan untuk keperluan kegiatan pembelajaran atau sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk :

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
 - 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
 - 3) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
 - 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.
- (Sanaky, 2013:5)

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk mempermudah pembelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Adapun manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
 - 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
 - 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
 - 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.
- (Arsyad, 2003:26)

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru dan siswa, yaitu :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pebelajar, serta memungkinkan pebelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pebelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pebelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti : mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
(Sanaky, 2013:5).

Berdasarkan uraian dan pendapat di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat menciptakan motivasi belajar
- 3) Media pembelajaran meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran dapat mengatasi masalah keterbatasan ruang dan waktu.

c. Motivasi dan keaktifan dalam penggunaan media pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2002:96), motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap perilaku individu untuk belajar. Motivasi sebagai penggerak tingkah laku sangat penting didalam proses belajar khususnya dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *edmodo*. Beberapa indikator yang dapat menumbuhkan motivasi menurut adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita untuk masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif
(Hamzah, 2008:23)

Berdasarkan indikator di atas beberapa poin mendukung motivasi dalam penggunaan media belajar *edmodo* yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Adanya faktor yang menimbulkan motivasi tersebut diharapkan siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam belajar melalui penggunaan media pembelajaran *edmodo*.

Menurut Sardiman (2007:98), aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Kata aktif mempunyai bermacam makna seperti mendengarkan, menulis, dan mendiskusikan. Aktif juga diartikan sebagai giat, menjalankan dengan rajin, bersemangat dan bersungguh-sungguh (Depertemen Pendidikan, 2002:23).

Nana Sudjana (2002:21) menjelaskan bahwa untuk melihat terwujudnya cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar, terdapat beberapa indikator cara belajar siswa aktif. Melalui indikator cara belajar siswa aktif dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar berdasarkan apa yang dirancang oleh guru. Berikut ini indikator dilihat dari sudut pandang siswa.

- 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya.
- 2) Keinginan, keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- 3) Penampilan berbagai usaha atau keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar sampai mencapai keberhasilan.

- 4) Kebebasan atau kelulusan melakukan hal tersebut tanpa tekanan pihak lainnya.
(Nana Sudjana, 2002:21)

Berdasarkan indikator di atas, dapat diketahui dengan keaktifan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *edmodo* dapat mencapai keberhasilan belajar yang maksimal, dimana keaktifan tersebut meliputi adanya keinginan, keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.

3. *Edmodo*

a. Pengertian *Edmodo*

Menurut Balasubramanian & Jaykumar (2014:416), *edmodo* adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja. *Edmodo* dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara siswa dan guru dalam berbagi konten pendidikan, mengelola proyek atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas (Putranti, 2013:141).

Gatot (dalam Singgih & Meini, 2013) mendefinisikan *edmodo* sebagai aplikasi edukasi dengan *platform* media sosial dan *cloud* menyerupai *facebook* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan pandangan Gatot, Sudibjo (2013:188) mengemukakan bahwa *edmodo* diciptakan menggunakan konsep yang mirip dengan *facebook*, dimana tujuan pembuatannya adalah khusus untuk bidang pendidikan yang dapat mendukung proses pembelajaran secara *online*. Dalam penggunaan *edmodo* bukan hanya guru dan siswa saja yang dapat berinteraksi, tetapi para orang tua siswa juga dapat memiliki akun

untuk ikut berkomunikasi dengan guru, agar dapat melihat perkembangan anaknya selama menjalani proses pembelajaran (Istiqomah & Azizah, 2013:106).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *edmodo* merupakan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dalam mendukung proses pembelajaran pada kelas virtual, dimana *edmodo* menyediakan fasilitas untuk berbagi materi, berkomunikasi dengan teman maupun guru serta mengerjakan tugas secara online yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Tujuan penggunaan media *edmodo* dalam pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.
 - 2) Mengubah budaya mengajar guru.
 - 3) Mengubah belajar siswa yang pasif kepada budaya belajar aktif, sehingga terbentuk belajar mandiri.
 - 4) Memperluas kesempatan belajar bagi siswa.
 - 5) Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru.
- (Sanaky, 2013:240)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *edmodo* membantu guru untuk memperkuat rencana pelajaran. Guru dapat memberikan aktifitas tambahan sehingga siswa lebih aktif dalam belajar dengan memberikan semua konten digital dalam satu tempat yang sesuai karakteristik mata pelajaran simulasi digital.

b. Fitur *Edmodo*

Dalam mendukung proses pembelajaran, *edmodo* dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti *quiz*, *assignment*, *poll*, *grade book*, *library*, *award badges*, dan *parent code*. Untuk bahan ajar, *edmodo* mendukung bahan ajar berupa *file and links* (Kamarga, 2011:267). Penjelasan mengenai fitur *edmodo* adalah sebagai berikut :

- 1) *Assignment*. Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara *online*. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline* dan fitur *attach file* sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk file secara langsung kepada guru.
- 2) *File and Links*. Fitur ini digunakan oleh guru dan siswa untuk mengirimkan pesan dengan melampirkan *file dan link* pada grup kelas. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti *.doc, .pdf, .ppt, .xls, dll*.
- 3) *Quiz*. Fitur ini digunakan untuk memberikan evaluasi secara *online* baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. *Quiz* hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa hanya mengerjakannya saja. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis.
- 4) *Polling*. Fitur ini digunakan oleh guru untuk dibagikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran.
- 5) *Gradebook*. Fitur ini digunakan oleh guru sebagai catatan nilai siswa yang dapat diisi secara manual atau secara otomatis sedangkan untuk siswa, dapat melihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.
- 6) *Library*. Fitur ini digunakan oleh guru maupun siswa sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Guru dapat mengupload bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya.

File and link yang terdapat di *library* dapat dibagikan baik kepada siswa maupun grup.

7) *Award Badges*. Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok.

8) *Parents Codes*. Fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orangtua/wali masing-masing siswa dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya, guru harus mengakses kode untuk orang tua siswa dan kemudian membagikannya pada masing-masing orangtua/wali. Akses kode untuk orang tua siswa dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas.

(Basori, 2013:100)

d. Kelebihan dan Kekurangan *Edmodo*

Edmodo memiliki beberapa keunggulan, yaitu :

- 1) *Edmodo* menjamin keamanan dan kemudahan atas aktivitas pembelajaran seperti berbagi ide atau yang lainnya baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kemudahan mengakses *edmodo* dapat menggunakan komputer maupun telepon genggam, meskipun siswa sedang melaksanakan magang, siswa tetap bisa belajar.
- 2) Guru dapat mengumpulkan bahan atau materi yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga membantu siswa untuk mencari alternatif sumber pelajaran untuk dipelajari oleh siswa.
- 3) *Edmodo* menyediakan akses yang cepat dan mudah seperti tugas, kuis, sumber belajar berbasis web.

- 4) Guru dapat berbagi *file*, ide dan materi lainnya dengan guru lain. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperluas perpustakaan dan strategi pembelajaran.

Sedangkan kekurangan *edmodo* adalah sebagai berikut :

- 1) *Edmodo* tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti *facebook*, *twitter* atau *google plus*.
- 2) Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.
- 3) *Video Conference* belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas.

(Stroud dalam Jabar, 2013:38)

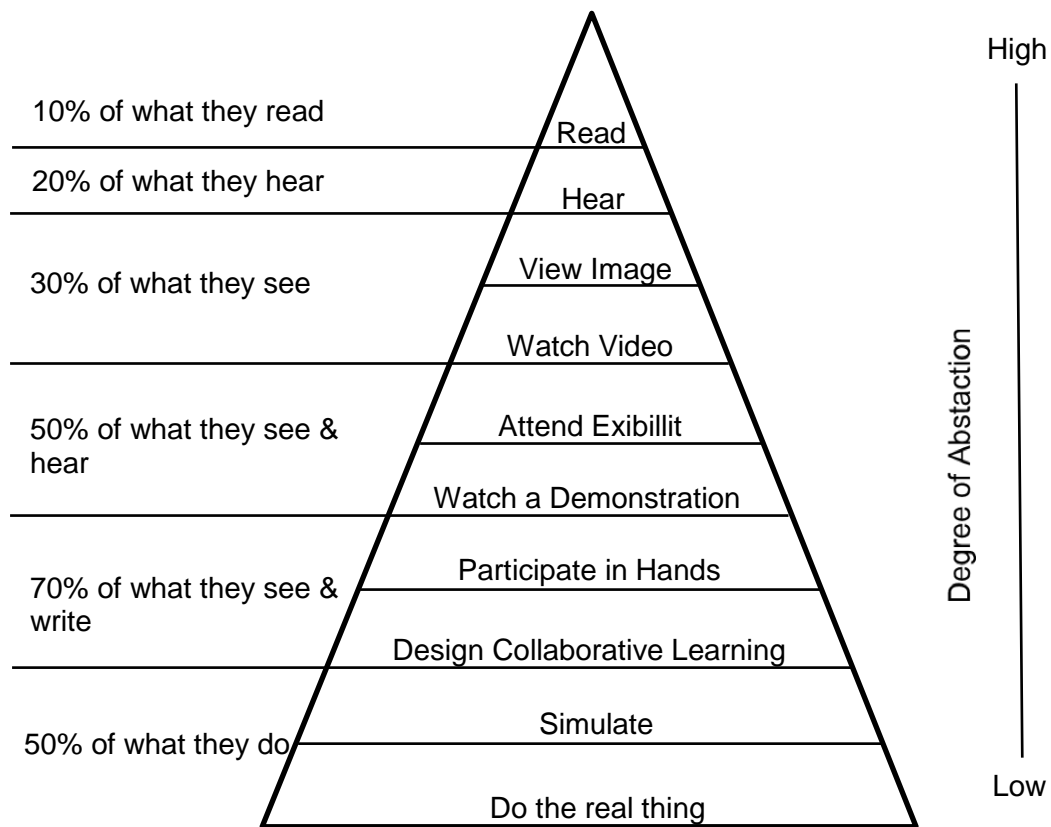
e. *Edmodo* sebagai Media Pembelajaran

Daryanto (2013:16) menjelaskan secara empiris bahwa penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran dan karakteristik media itu sendiri. Pendapat ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sukmadinata & Sayodih (2012:104) yang menjelaskan bahwa dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, perlu digunakan pendekatan model atau metode pembelajaran yang tepat. Pemilihan pendekatan model dan media pembelajaran hendaknya didasarkan atas beberapa pertimbangan sebagai berikut :

- 1) Tujuan Pembelajaran.
- 2) Karakteristik Mata Pelajaran
- 3) Kemampuan Siswa
- 4) Kemampuan Guru

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa dasar penggunaan media *edmodo* relevan pada siswa kompetensi keahlian Teknologi Jaringan pada pelajaran simulasi digital. Hal ini dikarenakan karakteristik dari mata pelajaran simulasi digital hampir semua materinya berkaitan dengan teknologi informasi. Sedangkan siswa Teknologi Komputer Jaringan dibekali kemampuan untuk menguasai teknologi informasi itu sendiri.

Selanjutnya secara teoritis Edgar Dale (dalam Rusman, dkk, 2012:266) menjelaskan penggunaan media sebagai berikut :



Gambar 1. Kerucut Edgar Dale

Dari kerucut pengalaman di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media membantu proses belajar siswa tidak hanya mendapat pengetahuan dengan nuansa verbalistik, melainkan siswa juga perlu dihadapkan dalam situasi nyata, melalui kegiatan yang bersifat aplikatif yang dapat dilakukan dengan

melakukan praktikum sehingga siswa terlibat secara langsung untuk mengaplikasikan. Penggunaan media *edmodo* dalam pembelajaran meliputi hampir seluruh wilayah pengalaman di atas. *Edmodo* menyajikan materi pembelajaran utamanya berupa teks yang harus dibaca (berada pada puncak kerucut pengalaman). Selain itu, *edmodo* dapat menyajikan materi gambar maupun video yang dapat meningkatkan motorik pebelajar (berada pada wilayah tengah kerucut pengalaman). Selanjutnya pembelajar dapat melakukan simulasi dan praktik secara langsung setelah mendapatkan materi yang cukup (mencakup wilayah dasar kerucut pengalaman). Hal yang disebutkan di atas membantu para siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung yang sesuai dengan landasan psikologis dalam penggunaan media, anak akan lebih mudah mempelajari hal konkrit ketimbang abstrak (Daryanto, 2013:13). Dengan demikian, penggunaan *edmodo* sebagai media pembelajaran secara langsung menerapkan teori dan praktik sekaligus dalam pemanfaatan teknologi informasi.

Proses belajar dari pengalaman langsung dapat juga dikatakan sebagai suatu langkah menuju konstruktivisme pada siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa berperan aktif dalam proses belajar, sehingga pengetahuan akan dibangun sendiri oleh siswa. Pengetahuan diperoleh melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya melalui kegiatan eksplorasi didalam laboratorium. Rusman (2012:37) mengatakan bahwa konstruktivisme merupakan landasan berfikir dalam pembelajaran kontekstual yang bertujuan agar siswa aktif dan mandiri sehingga mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan yang telah ada berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kegiatan belajar.

f. Penggunaan Media *Edmodo*

Penggunaan *edmodo* merupakan salah satu peran teknologi informasi dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu sistem penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Menurut Daryanto (2013:160), ada beberapa jenis penggunaan teknologi informasi yang berdampak pada penyelenggaraan pendidikan sebagai berikut :

- 1) *Course Management*. Penggunaan teknologi informasi untuk membantu pengajar maupun peserta didik dalam melakukan interaksi, kooperasi, dan komunikasi untuk penyelenggaraan sebuah kelas dengan mata ajar tertentu. Dengan bantuan aplikasi jaringan (WEB) maka segala tugas, PR, dan tugas-tugas lainnya dapat dilakukan dengan cara *download* dari alamat situs tertentu yang dianggap relevan.
- 2) *Virtual Class*. Teknologi ini memungkinkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari jarak jauh dengan memanfaatkan internet.
- 3) *Computer Based Training (CBT)*. Konsep ini dianggap paling ampuh dalam menerapkan sistem belajar secara mandiri yang berbasis komputer mulai dari penggunaan software hingga pemanfaatan internet.
- 4) *Knowledge Portal*. Sekumpulan alamat situs web yang memiliki berbagai macam referensi dari berbagai disiplin ilmu. Peserta didik dapat mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya.
- 5) *Cyber Community*. Siswa dapat membentuk kelompok dalam kelas virtual untuk membahas mengenai suatu materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan bentuk pembelajaran melalui teknologi informasi banyak sekali model yang dapat digunakan dalam pembelajaran. *Edmodo* merupakan salah satu kecanggihan dari teknologi informasi yang mengandung unsur seperti yang disebutkan di atas. Dengan demikian, penggunaan *edmodo* dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien.

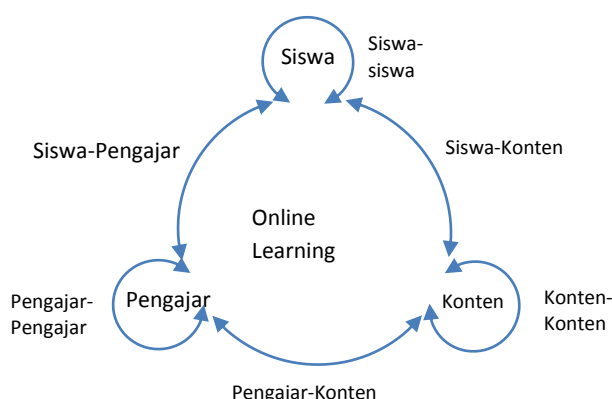
Penggunaan *edmodo* dalam pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Penggunaan *edmodo* ini merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Menurut Rusman (2012:291), *e-learning* adalah proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual dan kelas digital. Menurut Haughey (dalam Rusman, 2012:320) dalam pengembangan *e-learning* terdapat 3 sistem yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu :

- 1) *Web Course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, dan tidak diperlukan adanya tatap muka
- 2) *Web Centric Course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dengan tatap muka
- 3) *Web Enhanced Course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat, disimpulkan bahwa dalam penyelenggaraan penggunaan *edmodo* di sekolah lebih mengarah ke model *web enhanced course* yaitu sebagai penunjang peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran utama tetap dengan kontrol guru di kelas

masih tetap dominan, siswa belum secara totalitas menggunakan *edmodo* sebagai sistem pembelajarannya.

Penggunaan *edmodo* dalam pembelajaran nantinya menekankan pada interaksi seperti yang dipaparkan Anderson & Elloumi (dalam Sutopo, 2012:151) bahwa dalam pembelajaran *online learning* terdapat interaksi siswa-siswa, interaksi siswa-konten, interaksi siswa-guru, interaksi guru-konten, interaksi guru-guru dan interaksi konten-konten seperti pada gambar berikut :



Gambar 2. Interaksi *online learning*

- 1) Interaksi siswa-siswa. Interaksi tersebut memberi keuntungan bagi kedua belah pihak dalam berbagai bentuk pemahaman materi pembelajaran.
- 2) Interaksi siswa-konten. Interaksi ini paling penting seperti halnya dalam pembelajaran bertatap muka yaitu mengakses materi yang diberikan oleh guru seperti halnya mendengarkan materi di kelas.
- 3) Interaksi siswa-guru. Interaksi ini untuk meningkatkan komunikasi antar siswa dan guru, dalam kaitannya dengan pembelajaran.
- 4) Interaksi guru-konten. Guru secara terus menerus memantau kegiatan belajar siswa serta memperbaharui materi yang akan disajikan dan aktivitas yang menarik dalam pembelajaran.

- 5) Interaksi guru-guru. Memberikan kesempatan untuk pengembangan profesional dan memiliki perasaan kebersamaan diantara pengajar.
- 6) Interaksi konten-konten. Merupakan pengembangan interaksi baru dalam pembelajaran dimana konten diprogram dapat berinteraksi secara otomatis dengan sumber belajar lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dijelaskan secara ringkas penggunaan *edmodo* dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 1. Penggunaan *Edmodo*

No	Pemakai	Interaksi
1	Siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Akses sumber belajar - Komunikasi (siswa-siswa, siswa-guru) - Diskusi elektronik
2	Guru	<ul style="list-style-type: none"> - Menyuplai bahan ajar - Mengarahkan diskusi - Merespon permintaan siswa

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Rusman (2012:85) mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis yang berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Aktivitas yang bersifat psikologis berarti melibatkan proses mental, misalnya : aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis berarti melibatkan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), dan apresiasi.

Aktivitas belajar saat ini sangat beragam yang dapat dilakukan seseorang dimanapun, kapanpun dalam keadaan apapun. Artinya belajar tidak terbatas oleh tempat, kondisi dan waktu. Tujuannya untuk menghasilkan suatu perubahan yang baik dalam meningkatkan kualitas individu seseorang.

Slameto (2013:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya sendiri. Pandangan Slameto senada dengan apa yang dikemukakan oleh Susanto (2013:4), bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Belajar memberikan perubahan pada seseorang dari semula tidak tahu menjadi tahu, semula tidak bisa menjadi bisa. Munculnya perubahan yang terjadi dalam belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, kecakapan, dan pemahaman.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan tertentu untuk menghasilkan perubahan tingkah laku, dari keadaan tidak tahu menjadi tahu, dari belum mampu menjadi mampu, dari belum terdidik menjadi terdidik, dari belum kompeten menjadi kompeten. Perubahan yang terjadi bersifat permanen dan menjadikan seseorang lebih berkualitas.

b. Hasil Belajar

Susanto (2013:5) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Kegiatan belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Ada yang berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai yang dapat ditunjukkan oleh individu setelah melakukan proses belajar dengan indikator bertambahnya pengetahuan dan kompetensi yang dimiliki. Indikator bertambahnya pengetahuan dan kompetensi dapat terlihat dari terjadinya perubahan persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku (Hamalik, 2005:30).

Menurut The New National Educational Law (dalam Lile & Bran, 2013:126), hasil belajar adalah apa yang diketahui, dipahami, dilakukan oleh seseorang pada akhir dari sebuah proses pembelajaran yang didiskripsikan sebagai pengetahuan, kemampuan dan keterampilan. Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar, anak yang berhasil dalam belajar adalah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, secara sederhana hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Lebih detail lagi bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dicapai siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang ditempuh selama kurun waktu tertentu berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil belajar mempunyai hubungan erat dengan kegiatan pembelajaran, banyak faktor yang

mempengaruhi hasil belajar, baik dari dalam diri individu maupun faktor dari luar individu. Menurut Munadi (2013:35), faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal, yaitu :

1) Faktor Internal

- a) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
- b) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan belajar dipagi hari yang masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.
- b) Faktor Instrumental. Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk terciptanya tujuan-tujuan belajar. Faktor ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (dalam Rusman, 2012:125) bahwa hasil belajar mencakup 3 ranah yaitu :

- 1) Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan tujuan yang berhubungan dengan perasaan, emosi, nilai, dan sikap yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu.
- 3) Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik, manipulasi, bahan atau objek.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diteliti hanya pada aspek kognitif saja. Pada aspek kognitif yang diteliti adalah kemampuan berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah dalam pembelajaran simulasi digital kelas X. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang telah dicapai sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (dalam Susanto, 2013:5), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi dapat dijadikan *feedback* untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi.

5. Mata Pelajaran Simulasi digital

Mata pelajaran simulasi digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital (Tim Seamolec, 2013:2). Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan

mewujudkannya melalui media digital, dengan tujuan menguasai teknik mengomunikasikan gagasan atau konsep.

Dalam kurikulum 2013 kurikulum yang saat ini masih dipakai, mata pelajaran simulasi digital adalah mata pelajaran yang sangat menunjang kompetensi siswa Teknik Komputer Jaringan dikarenakan sangat erat hubungannya dengan penggunaan teknologi informasi. Pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital didukung dengan penyajian secara teori maupun praktik.

a. Tujuan dan Manfaat Mata Pelajaran Simulasi Digital

Mata Pelajaran Simulasi Digital bertujuan untuk memberikan bekal kepada siswa sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan dan keterampilan bagi siswa untuk membuat jejaring informasi dengan pihak lain dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.
- 2) Mengomunikasikan gagasan atau menjelaskan produk benda jadi yang dihasilkannya atau hasil karya orang lain melalui media digital.
- 3) Penanaman sikap berbagi pakai (*sharing*) kepada pihak lain.

b. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi inti dan kompetensi dasar merupakan suatu acuan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk suatu penilaian siswa. Materi yang diajarkan pada mata pelajaran simulasi digital adalah

- 1) K1 – Komunikasi Dalam Jaringan (*Daring*)
- 2) K2 – Kelas Maya
- 3) K3 – Presentasi Video

4) K4 – Simulasi Visual

5) K5 – Buku Digital

6. Hubungan penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa

Menurut Balasubramanian & Jaykumar (2014:416), *edmodo* adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja. Penggunaan media pembelajaran didasarkan atas pertimbangan karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran dan karakteristik media itu sendiri (Daryanto, 2013:16).

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai yang dapat ditunjukkan oleh individu setelah melakukan proses belajar dengan indikator bertambahnya pengetahuan dan kompetensi yang dimiliki. Indikator bertambahnya pengetahuan dan kompetensi dapat terlihat dari terjadinya perubahan persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku (Hamalik, 2005:30). Hasil belajar mempunyai hubungan erat dengan kegiatan pembelajaran, banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik dari dalam diri individu maupun faktor dari luar individu. Salah satunya penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan *edmodo* sebagai media pembelajaran secara langsung menerapkan teori dan praktik sekaligus dalam pemanfaatan teknologi informasi. Hal tersebut didukung pendapat Sanaky (2013:4), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Aulia Rahmawati (Universitas Negeri Yogyakarta), dengan judul penelitian “Efektivitas Penerapan *Edmodo* Terhadap Pembelajaran Kimia Kelas Xi Sma N 1 Wates Tahun Ajaran 2013/2014” yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan 1) motivasi dan 2) prestasi belajar kimia antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online* dengan peserta didik yang tidak menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online*, 3) peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online* di kelas XI SMA N 1 Wates semester genap tahun ajaran 2013/2014. Populasi penelitian adalah sejumlah 113 peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Wates tahun ajaran 2013/2014, sedangkan sampel penelitian terdapat 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih dua kelas sampel tersebut. Data motivasi belajar dianalisis menggunakan uji t, sedangkan data prestasi belajar dianalisis menggunakan uji anakova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan 1) motivasi dan 2) prestasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran kimia menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online* dan peserta didik yang tidak menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online*, 3) tidak ada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dengan sesudah pembelajaran menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online*.

Suci Rahmadika (Universitas Pendidikan Indonesia), dengan judul penelitian “Efektivitas Penerapan Media Jejaring Sosial *Edmodo* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Diklat Sistem Komputer” yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan jejaring sosial *edmodo* sebagai media

pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi experimental* dengan *nonequivalent control group design*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar (kognitif) dan lembar observasi (afektif). Hasil penelitian menunjukkan t hitung (1,794) > t tabel (1,671). Sedangkan hasil belajar siswa pada ranah afektif diperoleh t hitung (0,66) < t tabel (1,671). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar kelas kontrol pada ranah kognitif. Oleh karena itu, penggunaan *Edmodo* sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Amar Mufhidin (Universitas Pendidikan Indonesia), dengan judul penelitian “Efektifitas Penggunaan Media *Edmodo* Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 1 Majalengka” yang bertujuan untuk 1) memperoleh gambaran tentang penerapan media *edmodo* sebagai kegiatan penunjang pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan; 2) mengetahui gambaran tentang respon siswa terhadap media penunjang *edmodo* pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan; 3) mengetahui gambaran hasil belajr siswa terhadap media penunjang *edmodo* pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan. Metode penelitian menggunakan penelitian evaluasi. Instrumen penelitian menggunakan angket dan *post-test*. Sampel penelitian berjumlah 24 siswa dari jumlah populasi 69 siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Majalengka. Hasil penelitian yaitu penggunaan media *edmodo* sebagai kegiatan penunjang pembelajaran sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran dasar kompetensi kejuruan dilihat dari respon dan hasil belajar siswa.

Arwan Nur Ramadahan (Universitas Negeri Yogyakarta), dengan judul penelitian “Hubungan Aktivitas Penggunaan *E-learning* dengan hasil Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman” yang bertujuan untuk mengetahui antara keaktifan siswa pada *e-learning* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran produktif khususnya pada standar kompetensi mengoperasikan bahasa pemrograman berbasis *web*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas XI kompetensi keahlian teknik komputer jaringan sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dokumentasi log pada server, data hasil belajar diambil dari dokumentasi nilai ulangan harian dan informasi hambatan siswa dalam menggunakan *e-learning* diperoleh dari angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai keaktifan siswa pada *e-learning* sebesar 82,7 dan nilai terendah 17,8. Presentase siswa pasif sebesar 53%, kurang aktif sebesar 16%, sedang sebesar 19%, aktif sebesar 9% dan sangat aktif sebesar 3%. Sedangkan untuk hasil belajar siswa diperoleh nilai tertinggi sebesar 79 dan nilai terendah sebesar 73. Dari data hasil belajar tersebut dapat dikategorikan siswa dalam kategori nilai baik sekali sebesar 78%, baik sebesar 22% dan sisanya mendapat predikat cukup, kurang dan gagal masing-masing 0%. Hasil komputasi pada *Software IBM SPSS Statistic 19* dan perhitungan nilai koefisien korelasi (r_0 sebesar 0,019. Nilai koefisien determinasi sebesar 0,04%. Hasil uji signifikansi diperoleh nilai t hitung sebesar 0,048. Data tersebut menunjukkan tidak adanya korelasi antara keaktifan siswa pada *e-learning* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran produktif pada standar kompetensi mengoperasikan bahasa pemrograman berbasis *web*.

C. Kerangka Berpikir

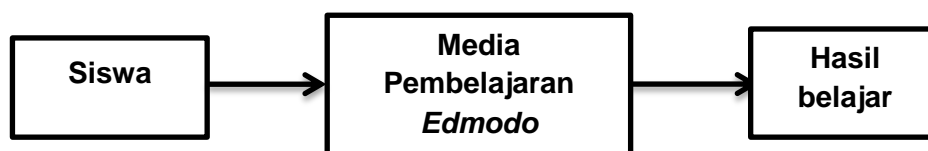
Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dirancang oleh guru, dimana didalamnya terdapat interaksi antara siswa dan guru maupun sumber belajar untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran ini berlangsung selama jangka waktu tertentu dan menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil belajar ini dapat dinilai dan diketahui dari belum tahu menjadi tahu, dari belum paham menjadi paham, dari belum mampu menjadi mampu yang intinya perubahan kearah yang lebih baik.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kurikulum yang ada saat ini menuntut siswa agar lebih aktif. Namun tidak hanya siswa yang dituntut aktif, pembelajaran saat ini juga menuntut guru harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Adanya teknologi informasi, guru tidak hanya mengandalkan buku lagi tetapi disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang optimal membuat guru lebih mudah dalam mengajar maupun menyampaikan informasi kepada siswa. Begitu juga dengan siswa, adanya perkembangan teknologi informasi dapat membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar dengan sumber yang lebih luas. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang baik dan efektif akan berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang dirancang dengan baik cenderung mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang digunakan saat ini adalah *edmodo*. *Edmodo* merupakan media berbasis jejaring sosial untuk

mendukung proses pembelajaran secara online yang menyediakan fasilitas untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, mengerjakan pekerjaan rumah bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, maupun ulangan secara online yang dapat digunakan di dalam kelas maupun rumah. Jadi, dengan penggunaan *edmodo* yang optimal akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti bermaksud untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran *edmodo* oleh siswa, dimana dengan menggunakan *edmodo* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akhirnya mampu sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa tersebut.



Gambar 3. Skema penggunaan media *edmodo* dengan hasil belajar

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan penyusunan kerangka berpikir tentang asumsi hubungan penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut.

1. H_0 : Tidak terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa.
2. H_a : Terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari penggunaan metode atau cara ilmiah untuk mendapat data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012:3). Jadi, dalam penelitian ini diketahui batas-batas yang jelas, tegas dan tepat. Baik dalam menentukan objek penelitian, pengumpulan data maupun analisis data.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yaitu mengorelasikan penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa. Tujuannya untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan tersebut (Emzir, 2013:38).

Peneliti menggolongkan penelitian korelasi masuk pada jenis penelitian deskriptif karena tujuan utamanya untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang (Sukardi, 2012:157). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dikarenakan data hasil penelitian diukur dan dikonversikan dalam bentuk angka-angka dan dianalisis dengan teknik statistik (Sugiyono, 2012:13).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Gombong yang beralamat di Jl. Wilis No. 15 Wero, Gombong, Kebumen. Pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan pengamatan awal ke sekolah tersebut, bahwa penggunaan *edmodo*

sudah dilakukan secara rutin sejak tahun 2014, khususnya pada siswa Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan Kelas X. Waktu pelaksanaan penelitian atau pengambilan data dilakukan mulai dari tanggal 6 Maret 2015 sampai dengan 21 Maret 2015.

C. Populasi dan Sample Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kulaitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pendapat lain dari Sukardi (2012:53) yang mendefinisikan bahwa populasi merupakan semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari akhir suatu penelitian. Jadi, dapat kesimpulan bahwa populasi merupakan subjek dan objek yang memenuhi kriteria tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian di wilayah tertentu.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SMK N 1 Gombong yang menggunakan *edmodo* untuk menunjang kegiatan pembelajaran, khususnya pada Kelas X yang memilih Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan. Populasi siswa kelas X TKJ berjumlah 144 anak yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas X TKJ A, kelas X TKJ B, kelas X TKJ C, dan kelas X TKJ D dimana masing-masing kelas berjumlah 36 anak.

Mata pelajaran yang secara rutin menggunakan media pembelajaran *edmodo* adalah mata pelajaran simulasi digital. Pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital dilakukan satu kali pertemuan setiap minggu dengan waktu tiga jam pelajaran.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sama seperti halnya pernyataan Sukardi (2012:54) yang menyatakan bahwa sebagian sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Berdasarkan uraian di atas dan memperhatikan jumlah populasi yang lebih dari 100 orang, maka penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Teknik *random sampling* ini memberi hak yang sama kepada semua siswa sebagai subjek dalam populasi untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel penelitian (Sugiyono, 2012:126). Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan rumus Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

(1)

Keterangan :

n = sampel

N = Jumlah populasi

e = tingkat kesalahan

Berdasarkan rumus di atas, tingkat kesalahan bisa ditentukan dengan 1%, 5% dan 10%. Pada penelitian ini, peneliti menentukan tingkat kesalahan sebesar 5%, sehingga pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{144}{1 + 144 (0,05)^2} = 105,88$$

Perhitungan menggunakan rumus Slovin di atas memperlihatkan bahwa sampel yang ideal dengan tingkat kesalahan 5% berjumlah 105,88

dibulatkan menjadi 106 sampel. Jumlah sampel tersebut diharapkan mewakili siswa kelas X TKJA, X TKJB, TKJC dan TKJD dengan jumlah masing-masing tiap kelas sebagai berikut.

Tabel 2. Jumlah Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Sampel
X TKJA	26
X TKJB	26
X TKJC	27
X TKJD	27
Jumlah	106

Sumber data : dokumentasi daftar siswa

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, kegiatan yang mempunyai variasi tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:61). Penelitian ini memiliki satu variabel terikat dan satu variabel bebas sebagai berikut :

1. Variabel Bebas

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Deni, 2013:109). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *edmodo* (X).

2. Variabel Terikat

Variabel dependen sering disebut variabel *output*, *kriteria*, *konsekuensi*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Deni,

2013:109). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital (Y).

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran *edmodo* dan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Adapun definisi operasional dari masing-masing variabel sebagai berikut :

1. Penggunaan Media *Edmodo* (X)

Penggunaan media pembelajaran *edmodo* merupakan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan model *web enhanced course* yaitu *edmodo* sebagai penunjang peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Pembelajaran utama dengan kontrol guru di kelas masih tetap dominan, siswa belum secara totalitas menggunakan *edmodo* sebagai sistem pembelajarannya.

2. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar siswa merupakan perubahan yang dicapai siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang ditempuh selama kurun waktu tertentu berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dalam penelitian ini hasil belajar hanya diukur dari aspek kognitif saja yaitu kemampuan berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah dalam mata pelajaran simulasi digital.

E. Teknik Pengambilan Data dan Instrumen Penelitian

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden (Sukardi, 2012:81). Tujuannya untuk mendapatkan data secara faktual, cermat

dan terperinci. Metode dokumentasi ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital semester genap tahun ajaran 2014/2015 yaitu berupa daftar nilai akhir semester yang telah diolah.

2. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012:199). Tujuan dari data yang didapat dari angket ini adalah menggambarkan penggunaan media pembelajaran *edmodo* oleh siswa berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan di atas.

Alasan menggunakan kuisisioner adalah sebagai alat untuk mengetahui sikap dan tingkat keaktifan dalam penggunaan media *edmodo* sebagai media pembelajaran. Kuisisioner yang digunakan berisi tentang pertanyaan mengenai fakta-fakta yang dianggap diketahui oleh responden. Keuntungan penggunaan angket ini dapat dibagikan secara serempak kepada responden dan dapat dijawab dengan cepat.

3. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden (Nazir 1985:234). Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam terhadap responden mengenai penggunaan media *edmodo*. Selain itu, teknik ini digunakan untuk melengkapi data yang tidak tersedia dalam daftar pertanyaan pada angket sehingga diperoleh informasi yang cukup.

Data yang dikumpulkan dalam wawancara meliputi kemudahan dan kesulitan penggunaan media *edmodo*, motivasi penggunaan media *edmodo*,

keaktifan mengakses edmodo, penggunaan fitur edmodo dan interaksi yang dilakukan pada *edmodo*.

4. Instrumen Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan media belajar *edmodo* dengan hasil belajar. Berdasarkan teknik pengambilan data, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuisioner untuk mengukur sikap dan tingkat keaktifan dalam menggunakan *edmodo*, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media *edmodo* dan dokumentasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner tertutup, dimana pertanyaan atau pernyataan memiliki alternatif jawaban tinggal dipilih oleh responden. Kuisioner ini menggunakan skala likert empat alternatif jawaban, sehingga responden hingga memberi tanda pada jawaban yang tersedia. Berikut adalah rentang skala likert dalam penelitian ini.

Tabel 3. Rentang Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber data : Sugiyono,2012

Keterangan untuk masing-masing jawaban pada angket ditentukan sebagai berikut:

- a. Jawaban Sangat setuju, diartikan sebagai hal yang sangat setuju dilakukan dalam penggunaan *edmodo* sebagaimana dinyatakan dalam pertanyaan, diberi skor 4.

- b. Jawaban Setuju, diartikan sebagai hal yang setuju dilakukan dalam penggunaan *edmodo* sebagaimana dinyatakan dalam pertanyaan, diberi skor 3.
- c. Jawaban tidak setuju, diartikan sebagai hal yang tidak setuju dilakukan dalam penggunaan *edmodo* sebagaimana dinyatakan dalam pertanyaan, diberi skor 2.
- d. Jawaban sangat tidak setuju, diartikan sebagai hal yang sangat tidak setuju dilakukan dalam penggunaan *edmodo* sebagaimana dinyatakan dalam pertanyaan, diberi skor 1.

Tabel 4. Rentang skala likert tentang aktifitas

Alternatif Jawaban	Skor
Selalu	4
Sering	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

Sumber data : Sugiyono,2012

Keterangan untuk masing-masing jawaban pada angket ditentukan sebagai berikut:

- a. Jawaban Selalu, diartikan sangat aktif sebagai hal yang selalu dilakukan sebagaimana dinyatakan dalam pernyataan yang berarti, diberi skor 4.
- b. Jawaban Sering, diartikan aktif sebagai hal yang sering dilakukan seperti yang dinyatakan dalam pernyataan, diberi skor 3.
- c. Jawaban Jarang, diartikan pasif sebagai hal yang jarang dilakukan seperti pada pernyataan, namun jarang dilakukan, diberi skor 2.
- d. Jawaban Tidak Pernah, sangat pasif diartikan sebagai hal yang sama sekali tidak pernah dilakukan sehingga hanya diberi skor 1.

Kisi-kisi instrumen digunakan sebagai dasar untuk membuat pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Kisi-kisi penelitian Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Gombong adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen penelitian penggunaan media *edmodo*

No	Indikator	No item	Jumlah
1.	Kemudahan dan kesulitan penggunaan <i>edmodo</i>	1,8,9,10,11,12	6
2.	Motivasi penggunaan <i>edmodo</i>	2,3,4,5,6,7,13,14	8
3.	Keaktifan siswa dalam menggunakan <i>edmodo</i>	15,16,17,18,23	5
4.	Penggunaan fitur pada <i>edmodo</i>	19,20,21,22,24	5
5.	Interaksi dalam penggunaan <i>edmodo</i>	25,26,27,28	4
Total			28

Sumber data : berdasarkan kajian teori

Selain kuisisioner di atas, instrumen lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi hasil belajar. Data hasil belajar ini didapat melalui nilai akhir semester yang telah dilaksanakan pada semester genap.

F. Teknik Uji Instrumen

1. Validitas

Berkaitan dengan pengujian validitas instrumen penelitian, Sugiyono (2012:173) menjelaskan bahwa yang dimaksud valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas ini berkaitan dengan kesesuaian dan ketepatan alat ukur yaitu instrumen penelitian terhadap konsep yang akan diukur, sehingga alat ukur benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.

Suatu instrumen harus melalui validitas isi dan validitas konstruksi agar menjadi sebuah instrumen yang valid dan dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

a. Validitas Isi

Pengujian validitas isi dilakukan dengan meminta pendapat para ahli. Para ahli diminta untuk memberikan penilaian pada instrumen yang telah dibuat dan memberi keputusan apakah instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, dilakukan perbaikan, atau instrumen harus dirombak total. Dalam mengukur validitas instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo*, peneliti menggunakan teknik *expert judgment* kepada 3 dosen ahli.

b. Validitas konstruksi

Pengujian konstruksi dapat dilakukan dengan analisis faktor terhadap instrumen yang diukur, yaitu penggunaan media pembelajaran *edmodo*. Selanjutnya, setiap butir pertanyaan dalam instrumen yang telah dibuat diuji kevalidannya dengan melihat nilai korelasi antar variabel. Untuk mendapatkan nilai korelasi antar variabel sebanyak 28 soal menggunakan rumus korelasi dari Pearson yang terkenal dengan rumus korelasi *Product Moment*. Rumus korelasi *Product Moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad (2)$$

Keterangan:

N = Jumlah responden

X = Jumlah variabel penggunaan *edmodo*

Y = Jumlah variabel hasil belajar

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Σxy = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

Σx^2 = Jumlah dari kuadrat nilai X

Σy^2 = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\Sigma x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\Sigma y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Selanjutnya, nilai r hitung dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Jika koefisien korelasi (r hitung) $\geq r$ tabel berarti butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika (r hitung) $< r$ tabel berarti butir instrumen dinyatakan tidak valid. Jumlah responden sebanyak 106 siswa dan taraf signifikan 5% maka tiap butir pertanyaan dikatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari 0,349. Hasil pengujian validitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Pengujian Validitas Instrumen

Butir soal	Nilai r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,103	0,349	tidak valid
2	0,412	0,349	valid
3	0,361	0,349	valid
4	0,073	0,349	tidak valid
5	0,097	0,349	tidak valid
6	0,356	0,349	valid
7	0,235	0,349	tidak valid
8	0,575	0,349	valid
9	0,361	0,349	valid
10	0,472	0,349	valid
11	0,188	0,349	tidak valid
12	0,504	0,349	valid
13	0,297	0,349	tidak valid
14	0,361	0,349	valid
15	0,453	0,349	valid
16	0,659	0,349	valid
17	-0,012	0,349	tidak valid
18	0,545	0,349	valid

Butir Soal	Nilai r Hitung	r tabel	Keterangan
19	0,438	0,349	valid
20	0,605	0,349	valid
21	0,296	0,349	tidak valid
22	0,424	0,349	valid
23	0,526	0,349	valid
24	0,66	0,349	valid
25	0,569	0,349	valid
26	0,464	0,349	valid
27	0,373	0,349	valid
28	0,531	0,349	valid

Sumber data : data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa instrumen penggunaan media *edmodo* sebanyak 28 butir soal diperoleh 20 butir valid dan 8 butir soal gugur. Jadi, instrumen kuisioner yang dapat digunakan untuk penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Kisi-kisi instrumen penelitian penggunaan media *edmodo*

No	Indikator	Item gugur	Item terpakai	Jumlah
1.	Kemudahan dan kesulitan penggunaan <i>edmodo</i>	1,11	8,9,10,12	4
2.	Motivasi penggunaan <i>edmodo</i>	4,5,7,14	2,3,6,13	4
3.	Keaktifan siswa dalam menggunakan <i>edmodo</i>	17	15,16,18,23	4
4.	Penggunaan fitur pada <i>edmodo</i>	21	19,20,22,24	4
5.	Interaksi dalam penggunaan <i>edmodo</i>		25,26,27,28	4
Total				20

Sumber data : berdasarkan kajian teori

2. Reliabilitas

Menurut Sukardi (2012:127), bahwa suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Artinya suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diujikan pada kelompok yang sama dalam waktu yang berbeda.

Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini dengan *internal consistency* yaitu pengujian yang dilakukan dengan cara menganalisis tiap butir item instrumen dan dicobakan sekali saja (Sugiyono, 2012:185). Metode yang akan digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen ini adalah *Alpha Cronbach* dengan formula sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right] \quad (3)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir/item

V_t^2 = varian total

Kemudian, untuk menentukan kriteria reliabilitas instrumen adalah dengan membandingkan hasil perhitungan koefisien korelasi alpha dengan bilangan 0,60. Selanjutnya, besarnya nilai *Alpha Cronbach* diinterpretasikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Interpretasi nilai *alpha cronbach*

Interval	Kriteria
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600-0,799	Tinggi
0,400-0,599	Cukup
0,200-0,399	Rendah
<0,200	Sangat rendah

Sumber : buku saku penyusunan skripsi, djamiko, 2012.

Hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap 106 responden dengan menggunakan bantuan program *Software SPSS Statistics 17.0*. diperoleh hasil perhitungan reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 9. Hasil uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.814	.810	28

Sumber data : data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* dari variabel penelitian lebih besar dari 0,600 yaitu 0,810 dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen kuisioner yang telah dibuat dapat digunakan dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Setelah melakukan proses penelitian di lapangan dan berhasil mengumpulkan data-data, maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah melakukan analisis data. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang didapat dari hasil kuesioner dan dokumentasi daftar nilai hasil belajar sehingga perlu diolah untuk proses penarikan kesimpulan. Menurut Sugiyono (2012:207), dalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini, ada dua macam analisis yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan metode parametrik.

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan analisis yang berkenaan dengan cara mendeskripsikan, menggambarkan, menjabarkan atau menguraikan data sehingga mudah dipahami (Siregar, 2010:2). Dalam analisis deskriptif terdapat penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, perhitungan modus, median, mean, standar deviasi dan prosentase. (Sugiyono, 2012:200).

Dalam penelitian ini analisis deskriptif digunakan untuk mengelompokkan data sesuai dengan kategori melalui interpretasi skor. Tujuan kategorisasi ini adalah menempatkan individu kedalam kelompok terpisah secara berjenjang berdasarkan variabel yang diukur sehingga diketahui batas nilai dari setiap individu pada masing-masing variabel. Selain itu, analisis deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui presentase pada masing-masing variabel.

Skala atau rentang yang dibuat pada masing-masing variabel terlebih dahulu diketahui nilai maksimal, nilai minimal, mean, rentang dan standar deviasi. Kemudian, menentukan jumlah kelas interval ditentukan dengan rumus Struges (Mustafa, 2009:149) sebagai berikut:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

(4)

Keterangan :

K = jumlah kelas

n = sampel

Menentukan interval antar kelas menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{R}{K}$$

(5)

Keterangan :

P = panjang kelas interval

R = rentangan

K = jumlah kelas

Presentase dapat dihitung sesuai dengan jumlah item masing-masing interval. Perhitungan untuk menentukan persentase tiap kategori.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(6)

Keterangan :

P = presentase

f = frekuensi tiap kelas

n = jumlah sampel

2. Uji Persyaratan Analisis

Pengujian persyaratan analisis ini digunakan sebagai syarat dari analisis data menggunakan statistika inferensial. Statistika inferensial merupakan teknik statistika untuk menganalisis data sampel yang diambil secara random dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2012:209). Menurut Hasan (2005:7), statistika inferensial merupakan kelanjutan dari statistika deskriptif.

Melihat bentuk data dalam penelitian ini berbentuk data interval maka peneliti menggunakan statistika parametrik. Statistika parametrik memerlukan terpenuhinya banyak asumsi yaitu data bersifat normal, homogen dan linear. Berdasarkan rumusan masalah penelitian, peneliti menggunakan analisis korelasi sehingga uji persyaratan analisis yang digunakan hanya uji normalitas dan uji linieritas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan langkah penelitian yang dilakukan untuk mendeteksi distribusi data pada sebuah variabel yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas data dengan *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* yang diolah dengan bantuan *Software SPSS Statistics 17.0*. Adapun kriteria pengujian dalam uji normalitas yaitu sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi (p) yang diperoleh $> \alpha$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

- 2) Jika nilai signifikansi (p) yang diperoleh $< \alpha$, maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

(Nisfiannoor, 2009:93)

b. Uji linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y bersifat linear (garis lurus) (Nisfiannoor, 2009:92). Pada penelitian ini, pengujian linearitas menggunakan bantuan program *Software SPSS Statistics 17.0*. Uji linearitas dapat dilakukan dengan melihat nilai Sig. pada *Deviation from Linearity*, jika nilai *signifikansi* (p) $> \alpha$ maka terdapat hubungan linear, jika nilai *signifikansi* (p) $< \alpha$ maka tidak terdapat hubungan linear.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang telah diuraikan pada BAB I dan BAB II, maka hipotesis dalam penelitian ini termasuk hipotesis asosiatif. Hipotesis asosiatif merupakan jawaban sementara yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2012:103).

Menurut Hasan (2005:234), teknik statistik yang digunakan dalam analisis hubungan meliputi analisis korelasi (koefisien korelasi). Koefisien korelasi adalah indeks atau bilangan yang digunakan untuk mengukur derajat hubungan, meliputi kekuatan hubungan dan bentuk/arah hubungan dan dinyatakan dengan bilangan antara -1 dan +1. Jika koefisien korelasi bernilai positif maka variabel berkorelasi dengan positif, artinya jika variabel yang satu naik maka variabel lainnya juga naik. Sebaliknya jika variabel yang satu turun maka variabel yang lainnya juga turun. Semakin dekat nilai koefisien korelasi dengan +1, semakin kuat korelasi positifnya. Semakin dekat nilai koefisien

korelasi dengan -1 semakin lemah korelasinya. Akan tetapi jika koefisien korelasi bernilai nol (0) maka antar variabel tidak menunjukkan korelasi.

Menurut Hasan (2005:140), prosedur pengujian hipotesis statistik adalah langkah-langkah yang dipergunakan dalam menyelesaikan pengujian hipotesis tersebut. Langkah-langkah pengujian hipotesis statistik adalah sebagai berikut.

a. Formulasi Hipotesis

Formulasi pengujian hipotesis statistik dapat dibedakan atas dua jenis yaitu sebagai berikut.

- 1) H_0 : Tidak terdapat hubungan antara penggunaan media *edmodo* dengan hasil belajar siswa.
- 2) H_a : Terdapat hubungan antara penggunaan media *edmodo* dengan hasil belajar siswa.

b. Taraf signifikansi

Taraf signifikansi merupakan batasan toleransi dalam menerima kesalahan hasil hipotesis terhadap nilai parameter populasinya. Besaran yang sering digunakan untuk menentukan taraf nyata dinyatakan dalam %. Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi sebesar 5 %.

c. Kriteria Pengujian

Kriteria pengujian adalah bentuk pembuatan keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis nol (H_0) dengan cara membandingkan nilai r dengan r tabel maupun nilai signifikansinya.

- 1) Koefisien Korelasi dibandingkan dengan nilai r tabel (korelasi tabel)
 - a) apabila koefisien korelasi $> r$ tabel maka ada korelasi yang signifikan (H_a diterima)

b) apabila koefisien korelasi $< r$ tabel maka tidak ada korelasi yang signifikan (H_0 diterima)

2) Melihat nilai sig.

a) apabila nilai sig. $< 0,05$ maka ada korelasi yang signifikan (H_a diterima)

b) apabila nilai sig. $> 0,05$ maka tidak ada korelasi yang signifikan (H_0 diterima)

Selain melihat kriteria pengujian di atas, hasil koefisien korelasi dapat diketahui kekuatan hubungan antar variabel berdasarkan tabel berikut.

Tabel 10. Keeratan Hubungan Korelasi

No	Interval nilai	Keertan hubungan
1	$KK=0$	Tidak ada korelasi
2	$0 < KK < 0,20$	Korelasi sangat rendah atau lemah sekali
3	$0,20 < KK < 0,40$	Korelasi rendah atau lemah tapi pasti
4	$0,40 < KK < 0,70$	Korelasi yang cukup berarti
5	$0,70 < KK < 0,90$	Korelasi yang tinggi, kuat
6	$0,90 < KK < 1,00$	Korelasi sangat tinggi, kuat sekali, dapat diandalkan
7	$KK = 1,00$	Korelasi sempurna

Sumber : Iqbal Hasan, 2005

d. Uji Statistik

Uji statistik merupakan rumus-rumus yang berhubungan dengan distribusi tertentu dalam pengujian hipotesis. Uji statistik dalam penelitian ini menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* dikarenakan data dalam penelitian ini berbentuk interval dan memenuhi uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Adapun rumus dari *Korelasi Product Moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad (7)$$

Keterangan:

N = Jumlah responden

X = Jumlah variabel penggunaan edmodo

Y = Jumlah variabel hasil belajar

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

e. Kesimpulan

Pembuatan kesimpulan merupakan penetapan keputusan dalam hal penerimaan atau penolakan hipotesis nol (H_0) sesuai dengan kriteria pengujian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Data hasil penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yaitu Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* (X) dan variabel terikat yaitu Hasil Belajar Siswa (Y). Pada bab ini akan mendeskripsikan data dari masing-masing variabel yang telah dilakukan pengolahan data. Hasil pengolahan data tersebut berupa nilai *mean*, *median*, *modus*, *range*, *variance*, *standar deviasi (SD)*, nilai maksimum dan nilai minimum. Hasil pengolahan data tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan histogram dari masing-masing data variabel. Selanjutnya dijelaskan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas data dan uji linieritas data sebelum melakukan uji korelasi. Berikut rincian hasil pengolahan data menggunakan *Software SPSS Statistics 17.0*.

1. Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* (X)

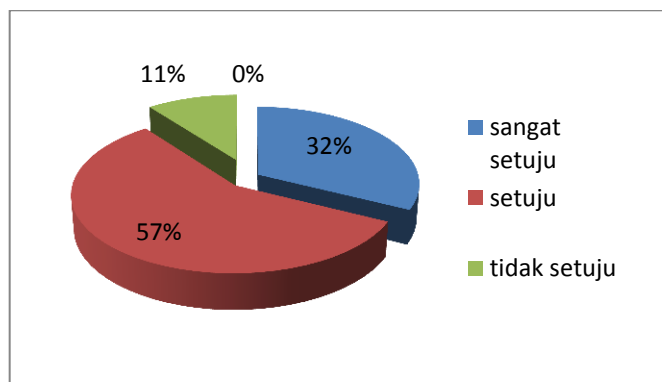
Data tentang penggunaan media pembelajaran *edmodo* dalam penelitian ini diperoleh dari angket dengan jumlah 20 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai 4. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo* dari keaktifan, penggunaan fitur-fitur *edmodo* dan interaksi dalam penggunaan *edmodo* serta faktor-faktor lain seperti kemudahan dan kesulitan mengakses *edmodo* dan motivasi penggunaan media pembelajaran *edmodo* yang mempengaruhi tinggi rendahnya tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital. Berikut ini hasil yang didapat dari angket untuk setiap indikator.

Tabel 11. Kemudahan dan Kesulitan Penggunaan Media *Edmodo*

Butir soal	Pernyataan	Alternatif jawaban	f	Presentase
4	Saya dapat mengunduh materi melalui <i>edmodo</i>	a. Sangat setuju	37	34,9 %
		b. Setuju	57	53,8 %
		c. Tidak Setuju	12	11,3 %
		d. Sangat Tidak Setuju	0	0 %
5	Saya dapat mengupload tugas pada <i>edmodo</i> dengan mudah	a. Sangat Setuju	37	34,9 %
		b. Setuju	57	53,8 %
		c. Tidak Setuju	12	11,3 %
		d. Sangat tidak Setuju	0	0 %
6	Saya dapat mengirim pesan kepada guru maupun teman melalui fitur <i>edmodo</i>	a. Sangat Setuju	37	34,9 %
		b. Setuju	56	52,8 %
		c. Tidak Setuju	13	12,3 %
		d. Sangat tidak Setuju	0	0 %
7	Saya dapat memposting tulisan atau berkomentar pada halaman <i>edmodo</i>	a. Sangat Setuju	26	24,5 %
		b. Setuju	73	68,9 %
		c. Tidak Setuju	7	6,6 %
		d. Sangat tidak Setuju	0	0 %

Sumber data : data penelitian yang diolah

Data tabel di atas menunjukkan bahwa responden lebih banyak yang memilih jawaban sangat setuju dan setuju dari masing-masing pernyataan. Dari informasi tersebut sebagian besar siswa dapat menggunakan *edmodo* dengan mudah tanpa mengalami kesulitan. Secara keseluruhan dari indikator kemudahan dan kesulitan penggunaan *edmodo* dapat digambarkan dengan diagram lingkaran sebagai berikut.



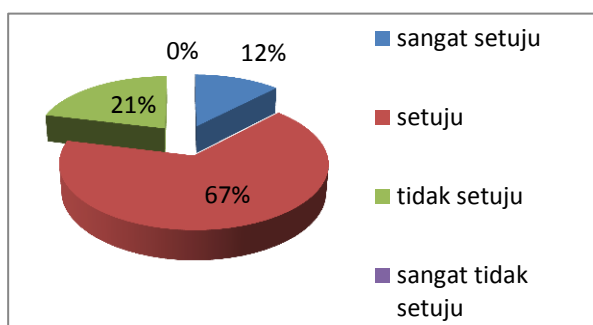
Gambar 4. Kemudahan dalam penggunaan *edmodo*

Tabel 12. Motivasi dalam Penggunaan *Edmodo*

No.	Pertanyaan	Alternatif jawaban	f	Presentase
1	<i>Edmodo</i> membuat saya lebih tertarik dalam belajar dibandingkan menggunakan buku modul	a. Sangat setuju	12	11,3%
		b. Setuju	67	63,2%
		c. Tidak Setuju	27	25,5%
		d. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Dengan menggunakan <i>edmodo</i> banyak aktivitas yang dapat dilakukan selain membaca materi dan mengerjakan tugas	a. Sangat setuju	14	13,3%
		b. Setuju	74	69,8%
		c. Tidak Setuju	18	17%
		d. Sangat Tidak Setuju	0	0%
3	Saya saya jarang mengakses <i>edmodo</i> karena harus ke warnet dahulu	a. Sangat setuju	7	6,6%
		b. Setuju	21	19,8%
		c. Tidak Setuju	66	62,3%
		d. Sangat Tidak Setuju	12	11,3%
8	Saya tidak konsentrasi belajar karena harus berhadapan dengan layar laptop maupun handphone dengan waktu yang lama	a. Sangat setuju	9	8,5%
		b. Setuju	18	17%
		c. Tidak Setuju	69	65,1%
		d. Sangat Tidak Setuju	10	9,4%

Sumber data : data penelitian yang diolah

Data tabel di atas menunjukkan bahwa untuk pernyataan positif pada nomor 1 dan 2 sebagian besar responden sangat setuju dan setuju sebesar 78% dan sebagian kecil responden tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 22%. Dari pernyataan positif tersebut responden merasa lebih termotivasi dalam penggunaan *edmodo*. Pernyataan negatif nomor 3 dan 8 sebagian besar responden memilih tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 74% dan sebagian kecil responden memilih setuju dan sangat setuju sebesar 26%. Hal tersebut berarti bahwa beberapa faktor penghambat tidak menjadi kendala terhadap motivasi penggunaan media pembelajaran *edmodo*



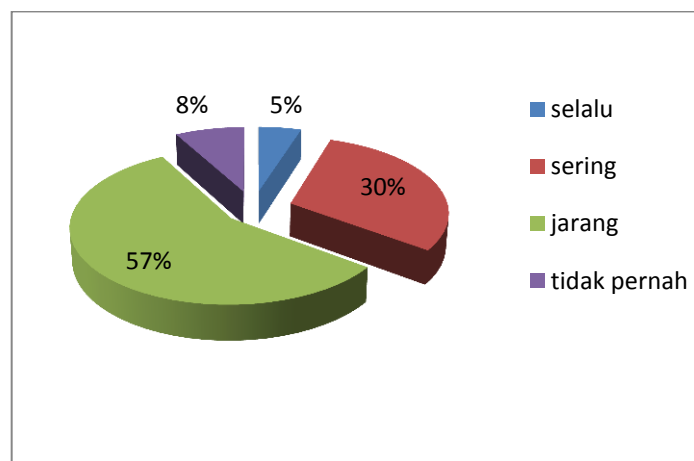
Gambar 5. Motivasi penggunaan *edmodo*

Tabel 13. Keaktifan Siswa Menggunakan *Edmodo*

Butir soal	Pernyataan	Alternatif jawaban	f	Presentase
9	Saya mengakses <i>edmodo</i> diluar jam pelajaran simulasi digital	a. Selalu	6	5,7%
		b. Sering	30	28,3%
		c. Jarang	69	65,1%
		d. Tidak pernah	1	0,9%
10	Saya mengakses <i>edmodo</i> ketika di rumah	a. Selalu	2	1,9%
		b. Sering	28	26,4%
		c. Jarang	62	58,5%
		d. Tidak pernah	14	13,2%
11	Saya mengakses <i>edmodo</i> pada jam pelajaran simulasi digital	a. Selalu	10	9,4%
		b. Sering	39	36,8%
		c. Jarang	57	53,8%
		d. Tidak pernah	0	0%
15	Saya bertanya atau berkomentar melalui posting pada <i>edmodo</i>	a. Selalu	3	2,8%
		e. Sering	31	29,2%
		f. Jarang	53	50%
		g. Tidak pernah	19	17,9%

Sumber data : data penelitian yang diolah

Data tabel di atas menunjukkan bahwa secara keseluruhan sebagian besar responden memilih jawaban jarang dan tidak pernah sebesar 65% dan jawaban selalu dan sering sebesar 35%. Artinya jumlah responden yang selalu dan sering mengakses *edmodo* lebih sedikit daripada responden yang jarang dan tidak pernah mengakses *edmodo*. Hal tersebut dapat dilihat dengan gambar diagram lingkaran sebagai berikut.



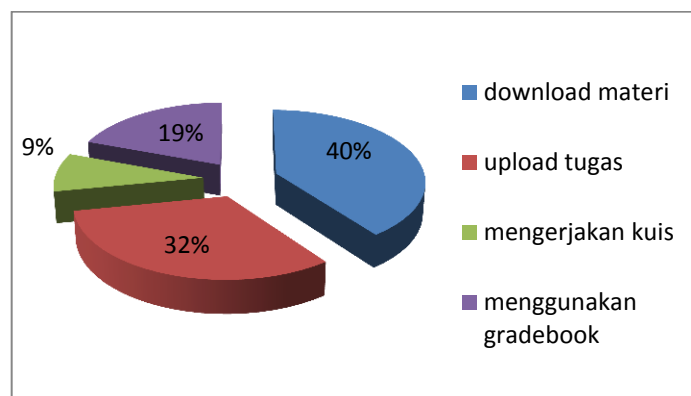
Gambar 6. Keaktifan siswa menggunakan *edmodo*

Tabel 14. Penggunaan fitur pada *edmodo*

Butir soal	Pernyataan	Alternatif jawaban	f	Presentase
12	Saya menggunakan fitur <i>file and link</i> untuk mendownload materi	a. Selalu	27	25,5%
		b. Sering	51	48,1%
		c. Jarang	25	23,6%
		d. Tidak pernah	3	2,8%
13	Saya mengupload tugas yang dikerjakan secara kelompok	a. Selalu	15	14,2%
		b. Sering	48	45,3%
		c. Jarang	36	34%
		d. Tidak pernah	7	6,5%
14	Saya mengerjakan soal-soal / kuis pada <i>edmodo</i>	a. Selalu	2	1,9%
		b. Sering	15	14,2%
		c. Jarang	65	61,3%
		d. Tidak pernah	24	22,6%
16	Saya menggunakan fitur <i>gradebook</i> untuk melihat nilai tugas dari hasil tugas maupun ulangan online	a. Selalu	11	10,4%
		b. Sering	27	25,5%
		c. Jarang	42	39,6%
		d. Tidak pernah	26	24,5%

Sumber data : data penelitian yang diolah

Data tabel di atas menunjukkan bahwa fitur yang sering digunakan sebagian besar responden yang pertama adalah *file and link* untuk mendownload materi dimana yang menjawab selalu dan sering sebesar 40%; kedua, fitur *assignment* untuk mengupload tugas dimana yang menjawab selalu dan sering sebesar 32%; ketiga, fitur *gradebook* untuk melihat nilai tugas dimana yang menjawab selalu dan sering sebesar 19%; dan keempat, *quiz* untuk mengerjakan soal yang menjawab selalu dan sering hanya sebesar 9%.



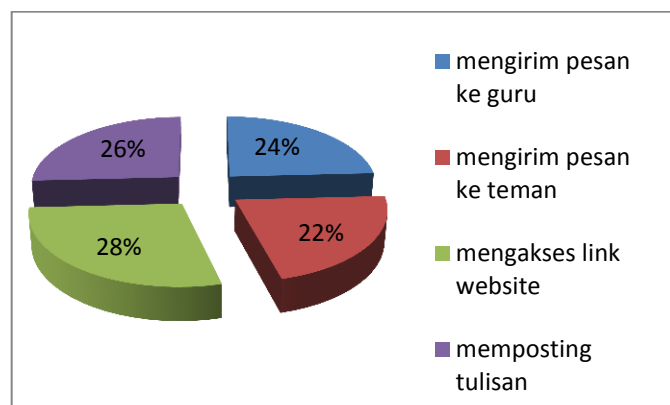
Gambar 7. Penggunaan fitur *edmodo*

Tabel 15. Interaksi Dalam Penggunaan *Edmodo*

Butir soal	Pernyataan	Alternatif jawaban	f	Presentase
17	Saya mengirim pesan kepada guru melalui fitur <i>message</i>	a. Selalu	5	4,7%
		b. Sering	25	23,6%
		c. Jarang	48	45,3%
		d. Tidak pernah	28	26,4%
18	Saya mengirim pesan kepada teman melalui fitur <i>message</i>	a. Selalu	8	7,5%
		b. Sering	19	17,9%
		c. Jarang	46	43,4%
		d. Tidak pernah	33	31,1%
19	Saya mengakses sumber belajar pada <i>edmodo</i> dari link website lain yang disediakan oleh guru	a. Selalu	6	5,7%
		b. Sering	29	27,4%
		c. Jarang	50	47,2%
		d. Tidak pernah	21	19,8%
20	Saya memberikan ide dan atau ikut berdiskusi pada tulisan yang diposting oleh guru maupun teman	a. Selalu	4	3,8%
		b. Sering	28	49,1%
		c. Jarang	52	26,4%
		d. Tidak pernah	22	20,8%

Sumber data : data penelitian yang diolah

Data tabel di atas menunjukkan bahwa interaksi yang sering dilakukan oleh responden yang pertama adalah memberikan ide dan atau ikut berdiskusi pada tulisan yang diposting oleh guru maupun teman sebesar 28%; kedua, mengakses sumber belajar pada *edmodo* dari link website lain yang disediakan oleh guru dengan jawaban sebesar 26%; ketiga, mengirim pesan kepada guru melalui fitur *message* dengan jawaban sebesar 24% dan keempat mengirim pesan kepada teman melalui fitur *message* dengan jawaban sebesar 22%.



Gambar 8. Interaksi penggunaan *edmodo*

Data-data di atas merupakan hasil penelitian untuk masing-masing pernyataan dari variabel penggunaan media pembelajaran *edmodo* (X) pada setiap indikator. Selanjutnya dilakukan hasil analisis secara keseluruhan dari variabel penggunaan media pembelajaran *edmodo*, yang mana diperoleh skor tertinggi sebesar 71 dan skor terendah 36 dari hasil pengisian angket oleh responden. Selain itu juga didapat nilai *Mean* (rata-rata) sebesar 51,72; *Median* (nilai tengah) sebesar 52; *Mode* (nilai yang banyak muncul) sebesar 53; serta Standar Deviasi sebesar 6,05. Berikut hasil pengolahan data menggunakan *Software SPSS Statistisc 17.0*.

Tabel 16. Hasil Analisis Penggunaan *Edmodo*

Statistic Variabel x		
N	Valid	106
	Missing	0
Mean		51,7264
Std. Error of		0,58777
Median		52,0000
Mode		53,00
Std. Deviation		6,05142
Variance		36,620
Range		35,00
Minimum		36,00
Maximum		71,00

Sumber data : data penelitian yang diolah

Analisis output :

- a. *Valid N* = 106, menunjukkan bahwa jumlah data yang diambil terdiri dari 60 sampel.

- b. *Mean* = 51.7264, menunjukkan bahwa jika disajikan dalam bentuk bilangan maka tingkat penggunaan media *edmodo* mempunyai nilai rata-rata sebesar 51.7264 atau tergolong taraf atau tingkat penggunaan media *edmodo* termasuk kategori rendah.
- c. *Std. Deviation* = 6.05142, menunjukkan bahwa besarnya standar deviasi adalah akar dari besarnya nilai *variance* yaitu 36,620.
- d. *Variance* = 36.620, menunjukkan bahwa seberapa bervariasi data penelitian. Semakin besar nilai *variance* maka semakin tidak akurat model mewakili nilai sebenarnya.
- e. *Range* = 35.00, menunjukkan jangkauan atau jarak dari selisih antara nilai terbesar dengan nilai terkecil.

Dari data tersebut kemudian disusun tabel frekuensi untuk nilai tingkat penggunaan media *edmodo*. Jumlah interval kelas ditentukan dengan menggunakan rumus $k = 1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah sampel yang diteliti yaitu 106 siswa.

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 106$$

$$K = 1 + 3,3 \times 2,02530587$$

$$K = 1 + 6,68350937$$

$$K = 7,68350937 \text{ dibulatkan menjadi } K = 8$$

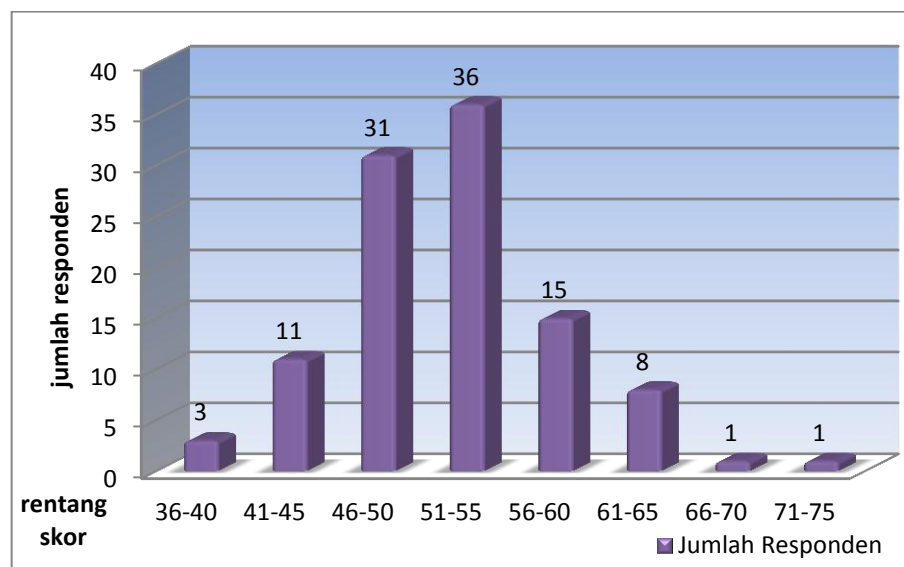
Interval kelas yang diperoleh sebanyak 8 kelas, rentang data adalah nilai terbesar dikurangi nilai terendah, kemudian ditambah satu $(71-36) + 1 = 36$. Panjang kelas didapat dari rentang data dibagi jumlah kelas $(36:8) = 4,5$ dibulatkan menjadi 5.

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Media *Edmodo*

No	Interval Kelas	Frekuensi Observasi	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif (%)
1	36-40	3	3	3%	3%
2	41-45	11	14	10%	13%
3	46-50	31	45	29%	42%
4	51-55	36	81	34%	76%
5	56-60	15	96	14%	91%
6	61-65	8	104	8%	98%
7	66-70	1	105	1%	99%
8	71-75	1	106	1%	100%
	Jumlah	106		100%	

Sumber data : data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi tingkat penggunaan *edmodo* tersebut di atas, dapat digambarkan histogram sebagai berikut :



Gambar 9. Grafik penggunaan media *edmodo*

Setelah mengetahui distribusi frekuensi dari variabel penggunaan media *edmodo*, maka untuk mengetahui besarnya presentase kecenderungan data dalam jumlah pemilihan dari responden digunakan kategorisasi data yang terdiri dari : tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Tingkat kategori ini didasarkan

atas acuan kurva normal dengan perhitungan menggunakan mean ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (SD_i), yaitu :

Untuk $M_i = 0,5 \times (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$

$SD_i = 1/6 \times (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$

Maka jika dimasukkan dalam kategorisasi data adalah sebagai berikut :

$M_i + 1,5 SD_i < \quad \quad \quad = \text{Tinggi}$

$M_i \leq x < M_i + 1,5 SD_i = \text{Sedang}$

$M_i - 1,5 SD_i \leq x < M_i = \text{Rendah}$

$< M_i - 1,5 SD_i = \text{Sangat Rendah}$

Hasil data dari variabel penggunaan media *edmodo*, dapat digambarkan tingkat presentase kecenderungan data sebagai berikut.

$M_i = 0,5 \times (71+36) = 53,5$

$SD_i = 1/6 \times (71-36) = 5,8$

Maka,

$M_i (53,5) + (1,5 SD_i (5,8)) = 62,2$

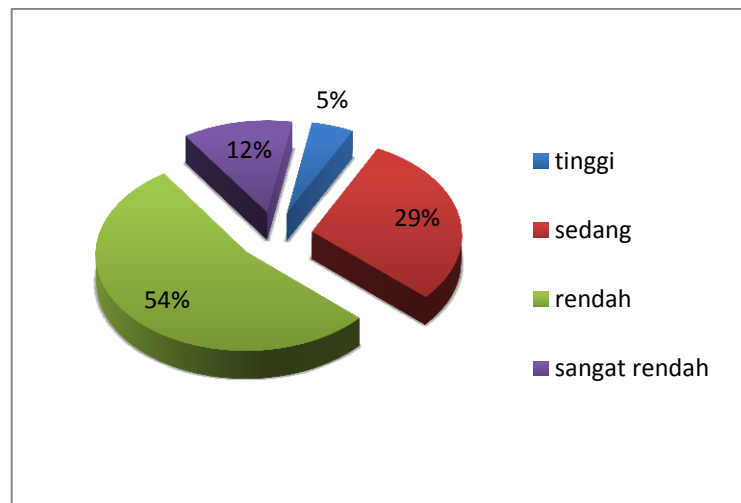
$M_i (53,5) - (1,5 SD_i (5,8)) = 44,8$, sehingga dapat ditentukan tingkat kategorinya sebagai berikut.

Tabel 18. Kategori penggunaan media pembelajaran *edmodo*

Kategori	Interval Skor	Frekuensi
Tinggi	$62,2 <$	5
Sedang	$53,5 < X < 62,2$	31
Rendah	$44,8 < X < 53,5$	57
Sangat Rendah	$< 44,8$	13
	Total	106

Sumber data : data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat digambarkan presentase tingkat penggunaan media *edmodo* melalui grafik lingkaran di bawah ini.



Gambar 10. Tingkat penggunaan media *edmodo*

Gambar di atas berarti penggunaan *edmodo* secara keseluruhan masuk dalam kategori tinggi sebesar 5%, sedang sebesar 29%, rendah sebesar 54% dan kategori sangat rendah sebesar 12%.

2. Variabel Hasil Belajar (Y)

Data mengenai hasil belajar siswa dalam pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Gombong diperoleh dari dokumentasi daftar nilai ulangan akhir semester dari 106 responden. Berdasarkan data yang terkumpul diketahui bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 95 dan skor terendah yang diperoleh sebesar 57. Setelah dianalisis menggunakan *Software SPSS Statistic 17.0*, diketahui bahwa nilai *Mean* (rata-rata) sebesar 77,47; *Median* (nilai tengah) sebesar 78; *Mode* (nilai yang banyak muncul) sebesar 79; dan Standar Deviasi sebesar 7,4. Berikut ini hasil pengolahan data menggunakan *Software SPSS Statistic 17.0*.

Tabel 19. Hasil Analisis Data Hasil Belajar

Statistics Variabel Y		
N	Valid	106
	Missing	0
Mean		77,4717
Std. Error of		0,72228
Median		78,0000
Mode		79,00
Std. Deviation		7,43634
Variance		55,299
Range		38,00
Minimum		57,00
Maximum		95,00

Sumber data : data penelitian yang diolah

Analisis output :

- Valid N* = 106, menunjukkan bahwa jumlah data yang diambil terdiri dari 60 sampel.
- Mean* = 77,4717, menunjukkan bahwa jika disajikan dalam bentuk bilangan maka tingkat penggunaan media *edmodo* mempunyai nilai rata-rata sebesar 77,4717 masuk dalam kategori belum kompeten.
- Std. Deviation* = 7,43634, menunjukkan bahwa besarnya satandar deviasi adalah akar dari besarnya nilai *variance* yaitu 55,299.
- Variance* = 55,299, menunjukkan bahwa seberapa bervariasi data penelitian. Semakin besar nilai *variance* maka semakin tidak akurat model mewakili nilai sebenarnya.

- e. *Range* = 38,00, menunjukkan jangkauan atau jarak dari selisih antara nilai terbesar dengan nilai terkecil.

Dari data tersebut kemudian disusun tabel frekuensi untuk mengetahui jumlah interval kelas ditentukan dengan menggunakan rumus $k = 1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah sampel yang diteliti yaitu 106 siswa.

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 106$$

$$K = 1 + 3,3 \times 2,02530587$$

$$K = 1 + 6,68350937$$

$$K = 7,68350937 \text{ dibulatkan menjadi } K = 8$$

Interval kelas yang diperoleh sebanyak 8 kelas, rentang data adalah nilai terbesar dikurangi nilai terendah, kemudian ditambah satu $(95-57) + 1 = 38$.

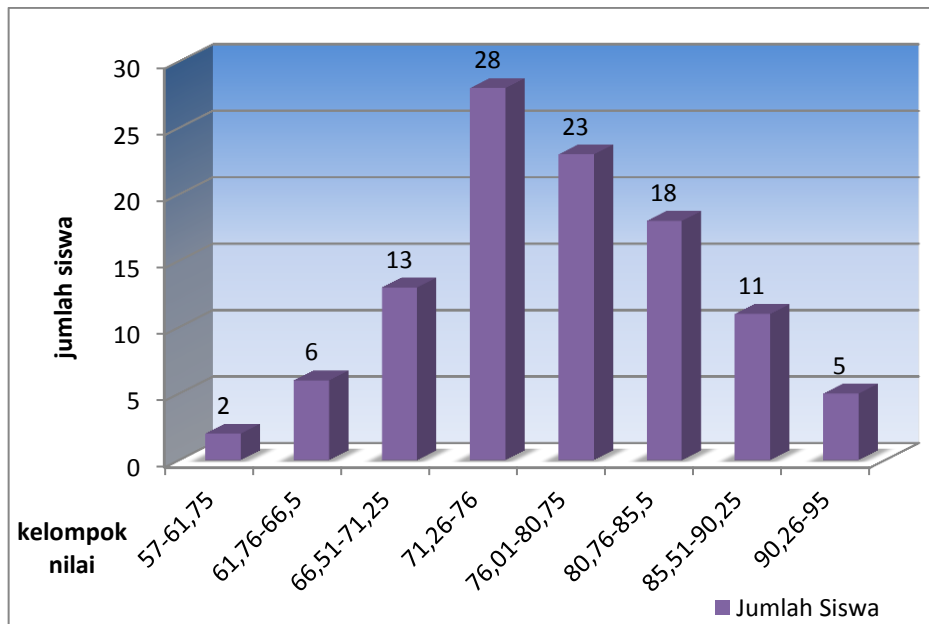
Panjang kelas didapat dari rentang data dibagi jumlah kelas $(38:8) = 4,75$.

Tabel 20. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar

No	Interval Kelas	Frekuensi Observasi	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif (%)
1	57-61,75	2	2	2%	2%
2	61,76-66,5	6	8	6%	8%
3	66,51-71,25	13	21	12%	20%
4	71,26-76	28	49	26%	46%
5	76,01-80,75	23	72	22%	68%
6	80,76-85,5	18	90	17%	85%
7	85,51-90,25	11	101	10%	95%
8	90,26-95	5	106	5%	100%
	Jumlah	106		100%	

Sumber data : data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data hasil belajar tersebut di atas, dapat digambarkan histogram sebagai berikut :



Gambar 11. Grafik hasil belajar siswa

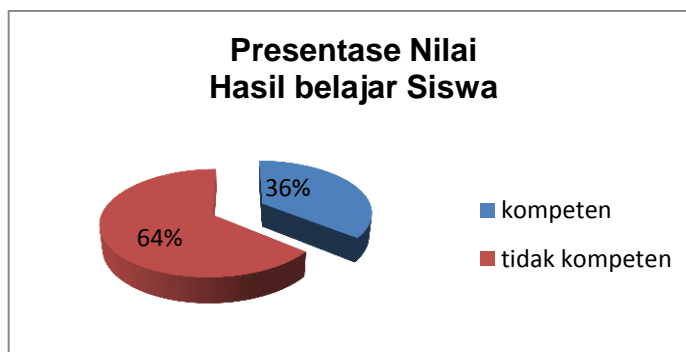
Setelah mengetahui distribusi frekuensi dari variabel penggunaan media *edmodo*, maka untuk mengetahui besarnya presentase kecenderungan data dalam jumlah pemilihan dari responden tidak menggunakan mean ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (SD_i), tetapi menggunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan aturan yang diberikan sekolah. Jika ketercapaian belajarnya lebih dari ≥ 80 maka dapat dikatakan siswa tuntas belajar atau kompeten, sedangkan jika ketercapaian belajarnya < 80 , siswa dikatakan belum tuntas dalam belajarnya atau belum kompeten. Berdasarkan data di atas dapat dibuat kategori kecenderungan data sebagai berikut.

Tabel 21. Kategori Hasil Belajar Siswa

Kategori	Rentang skor	frekuensi
Kompeten	≥ 80	38
Tidak kompeten	< 80	68
	Total	106

Sumber data : data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel tersebut, maka bila digambarkan dalam bentuk diagram lingkaran akan terlihat seperti gambar berikut ini :



Gambar 12. Presentase data hasil belajar

Gambar di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam kategori kompeten sebesar 36% dan kategori tidak kompeten sebesar 64%. Hal tersebut berarti hasil belajar sebagian besar siswa belum memenuhi standar KKM sebesar 64% dengan jumlah 68 siswa. Sedangkan siswa yang memenuhi KKM sebesar 36% dengan jumlah 38 siswa.

B. Uji Persyaratan Analisis

Uji prasyarat ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan-persyaratan pada statistika parametrik sebelum melakukan analisis korelasi yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Analisis data menggunakan bantuan komputer dengan *Software SPSS Statistics 17.0*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji distribusi data masing-masing variabel. Pengujian normalitas data menggunakan uji *kolmogorov-Sminov*. Hipotesis uji normalitas pada data ini adalah :

- a. H_0 : data tidak berasal dari populasi berdistribusi normal
- b. H_1 : data berasal dari populasi berdistribusi normal

Pengujian hipotesis di atas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data dengan melihat hasil dari “Asymp.Sig. (2-tailed)” dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Jika hasil sig. tersebut lebih besar dari 0,05 maka distribusi data normal ($p > 0,05$), jika sig. lebih kecil dari 0,05 maka distribusi tidak normal ($p > 0,05$). Adapun hasil signifikansi untuk “Asymp.Sig. (2-tailed)” semuanya lebih besar dari 0,05, maka distribusi data telah normal. Hasil ini dapat dituliskan sebagai berikut.

Tabel 22. Hasil Uji Normalitas

no	Nama variabel	signifikansi	kondisi	Keterangan
1	Penggunaan media <i>edmodo</i>	0,056	Sig > 0,05	Normal
2	Hasil belajar	0,200	Sig > 0,05	Normal

Sumber : data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi variabel penggunaan media *edmodo* (X) sebesar $0,056 > 0,05$ dan nilai signifikansi variabel hasil belajar sebesar $0,200 > 0,05$. Jadi, H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu data berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji linieritas hubungan dapat diketahui menggunakan uji F dengan melihat nilai dari *deviation from linierity*. Pada penelitian ini pengujian linearitas menggunakan bantuan *Software SPSS Statistics 17.0*. Uji linearitas dapat dilakukan dengan melihat nilai *signifikansi* pada *Deviation from Linearity*, jika nilai *signifikansi* $> 0,05$ maka terdapat hubungan linear, jika nilai *signifikansi* $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan linear.

Tabel 23. Hasil Uji Linearitas

No	Nama variabel	Deviation from linearity	Taraf signifikansi	Keterangan
1	Penggunaan media <i>edmodo</i> dengan hasil belajar	0,129	0,05	Linear

Sumber : data penelitian yang diolah

Menurut perhitungan di atas, didapatkan nilai *deviation from linearity* antara variabel penggunaan media *edmodo* dengan hasil belajar sebesar 0,129. Hal itu berarti jika mempunyai hubungan linier positif maka apabila variabel satu meningkat, variabel yang lain juga meningkat.

C. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan linieritas menunjukkan bahwa data dari kedua variabel tersebut menunjukkan hasil bahwa data berdistribusi normal dan berpola linear, maka dapat dilakukan uji korelasi dari kedua variabel untuk mengetahui ada tidaknya hubungan, bila ada seberapa eratnya hubungan kedua variabel tersebut. Dari hasil uji korelasi antara variabel penggunaan media pembelajaran *edmodo* (bebas) dan variabel hasil belajar (terikat) menggunakan bantuan *Software SPSS Statistics 17.0* menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* didapat data seperti pada tabel berikut.

Tabel 24. Analisis Korelasi Antar Variabel

		x	Y
Penggunaan Media Pembelajaran <i>Edmodo</i>	Pearson Correlation	1	0,016
	Sig. (2-tailed)		0,872
	N	106	106
Hasil belajar siswa	Pearson Correlation	0,016	1
	Sig. (2-tailed)	0,872	
	N	106	106

Sumber : data penelitian yang diolah

Dari tabel di atas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,016 dengan arah hubungan positif. Berdasarkan tabel kekuatan hubungan korelasi, nilai r tersebut masuk pada interval $0,00 < r < 0,20$ dengan kekuatan sangat rendah atau lemah sekali. Nilai signifikansi pada tabel di atas sebesar 0,872. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima, dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi lebih kecil dari r tabel yaitu $0,016 < 0,189$ dan nilai signifikansi lebih besar dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu $0,872 > 0,05$. Jadi, disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara variabel penggunaan media pembelajaran *edmodo* (X) dengan hasil belajar siswa (Y).

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari angket dan wawancara, maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian tentang hubungan antara penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital kelas X Teknik Komputer Jaringan. Penggunaan media *edmodo* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini maksudnya menggunakan *edmodo* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital oleh siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai dari variabel penggunaan media pembelajaran *edmodo* (X) diperoleh skor tertinggi 71 dan terendah 36 dengan nilai rata-rata sebesar 51,72. Nilai tersebut berdasarkan angket dengan pernyataan sebanyak 20 butir yang dijawab oleh 106 responden dari siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan pada mata pelajaran simulasi digital tahun ajaran 2014/2015.

Berdasarkan data angket, diperoleh presentase siswa dalam penggunaan media pembelajaran *edmodo* dalam kategori tinggi sebesar 5% dengan jumlah 5 responden, dalam kategori sedang 29% dengan jumlah responden sebanyak 31 orang, dalam kategori rendah sebesar 54% dengan jumlah responden sebesar 57 orang dan dalam kategori sangat rendah sebesar 12% dengan jumlah 13 responden. Pengklasifikasian ini berdasarkan standarisasi dari nilai Mean ideal (MI) dan Standar Deviasi ideal (SDi). Tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo* pada kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 1 Gombong termasuk dalam kategori rendah. Hal tersebut, disebabkan beberapa faktor yang dapat dilihat dari beberapa indikator yang telah diuraikan di atas. Dimana, tingkat keaktifan siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Gombong dalam mengakses *edmodo* hanya sebesar 35% dan 65% lainnya kurang aktif dan pasif terhadap *edmodo*. Berdasarkan wawancara, bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya nilai sebagian siswa dalam penggunaan media pembelajaran *edmodo* adalah terkendala fasilitas yaitu tidak memiliki komputer dan modem internet. Ada yang menyebutkan terkendala jarak terhadap akses internet seperti warnet. Kemudian, bagi mereka yang memiliki komputer dan internet terkendala sinyal yang kurang baik.

Penggunaan fitur pada *edmodo* oleh siswa, cenderung untuk *download* materi dan mengerjakan tugas semata, dimana masing-masing memiliki presentase sebesar 73,5% dan 59,5% dan fitur *quiz* hanya sebesar 16,1%. Interaksi yang dilakukan pada *edmodo* lebih condong kepada memberi ide atau postingan tulisan dan mengakses sumber belajar pada link website yang disediakan oleh guru, dimana masing – masing memiliki presentase sebesar 52,9% dan 33,1%. Interaksi komunikasi kepada guru dan teman hanya sebesar

28,3% dan 25,4%. Maka dari itu, guru perlu meningkatkan aktifitas dalam penggunaan media pembelajaran *edmodo*, misalnya guru mengadakan diskusi secara online tentang berita terupdate yang berkaitan dengan pembelajaran simulasi digital, guru memberikan soal-soal latihan atau kuis secara berkala sehingga banyak kegiatan belajar yang dapat dilakukan siswa dalam menggunakan *edmodo* dan siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

Tingkat penggunaan media *edmodo* yang rendah diikuti juga dengan hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Berdasarkan daftar nilai ulangan semester siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan Tahun Ajaran 2014 / 2015 diperoleh skor tertinggi 95 dan skor terendah 57 dengan nilai mean rata-rata sebesar 77,47. Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa yang memenuhi KKM yaitu ≥ 80 sebesar 36% dengan jumlah 38 siswa dan nilai hasil belajar siswa yang tidak memenuhi KKM yaitu < 80 sebesar 64% dengan jumlah 68 siswa. Menurut Munadi (2013:35), bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya dari faktor eksternal contoh dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *edmodo*. Selain faktor tersebut, ada juga faktor lingkungan dan faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis seperti kondisi kesehatan yang prima, intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar dimana dalam penelitian ini faktor-faktor tersebut tidak diteliti.

Hasil uji korelasi dari variabel penggunaan media pembelajaran *edmodo* (X) dengan variabel hasil belajar siswa (Y) menghasilkan nilai r hitung sebesar 0,016. Sedangkan nilai signifikansi (p) diperoleh sebesar 0,872. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (r) lebih kecil dari r tabel yaitu 0,016

$< 0,189$ dan nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu $0,872 > 0,05$. Hal ini berarti H_0 diterima, yaitu tidak terdapat hubungan antara variabel penggunaan media *edmodo* dengan variabel hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel interval koefisien korelasi, kekuatan hubungan masuk pada interval $0,00 < r < 0,20$ dengan kekuatan sangat rendah atau lemah sekali, maka dapat diartikan jika penggunaan media pembelajaran *edmodo* tinggi belum tentu nilai hasil belajar siswa akan tinggi dan sebaliknya penggunaan media pembelajaran *edmodo* rendah mungkin saja nilai hasil belajarnya tinggi.

Berdasarkan hasil uji korelasi yang dilakukan secara terpisah pada masing-masing indikator, bahwasannya ada korelasi antara indikator motivasi penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai r hitung sebesar $0,234$ dan nilai signifikansi (p) sebesar $0,016$. Hal tersebut menandakan bahwa secara umum siswa memiliki motivasi terhadap penggunaan media pembelajaran *edmodo*. Dimiyati dan Mujiono (2002:96) menjelaskan bahwa dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap perilaku individu untuk belajar. Khususnya dalam penelitian ini siswa memiliki motivasi menggunakan *edmodo* untuk menunjang kegiatan belajar. Namun, rendahnya tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo* disebabkan adanya hambatan yaitu sebagian siswa terkendala fasilitas untuk mengakses *edmodo*, siswa yang memiliki komputer dan internet terkendala sinyal internet yang kurang bagus, dan kurang bervariasi aktivitas pada *edmodo*. Hambatan tersebut menyebabkan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran *edmodo*.

Hasil penelitian di atas, mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aulia Rahmawati (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Penerapan *Edmodo* Terhadap Pembelajaran Kimia Kelas XI SMA Negeri 1 Wates Tahun Ajaran 2013/2014” menyimpulkan bahwa tidak ada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dengan sesudah pembelajaran menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas online. Selain itu penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arwan Nur Ramadhan dengan judul penelitian “Hubungan Aktifitas Penggunaan *E-learning* dengan Hasil Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman” yang menyimpulkan bahwa tidak adanya korelasi antara keaktifan siswa pada *e-learning* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran produktif pada standar kompetensi mengoperasikan bahasa pemrograman berbasis *web*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Tingkat penggunaan media pembelajaran *Edmodo* pada kategori tinggi sebesar 5%, kategori sedang sebesar 29%, kategori rendah sebesar 54% dan kategori sangat rendah 12% dan untuk tingkat hasil belajar siswa pada kategori kompeten sebesar 36% dan kategori tidak kompeten sebesar 64%.
2. Tidak ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan pada pelajaran simulasi digital tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji korelasi yang diperoleh nilai r hitung sebesar 0,016 lebih kecil dari r tabel sebesar 0,189 dan nilai signifikansi p) sebesar 0,897 lebih besar dari nilai signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Namun, berdasarkan hasil uji korelasi yang dilakukan secara terpisah pada masing-masing indikator bahwasannya ada korelasi antara indikator motivasi penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai r hitung sebesar 0,234 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,016. Hal tersebut, berarti bahwa motivasi menjadi faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran *edmodo* dan kurang optimalnya penggunaan media *edmodo* yang disebabkan oleh kurangnya fasilitas untuk mengakses *edmodo* dan kurangnya variasi aktivitas pada *edmodo* menjadi faktor penghambat.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya meneliti hubungan penggunaan media pembelajaran *edmodo* yang terdiri dari beberapa indikator dengan hasil belajar siswa, dimana faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tidak diteliti.
2. Penelitian ini hanya dilaksanakan dalam wilayah satu sekolah saja, sehingga hasil dari penelitian ini belum dapat digeneralisasikan untuk wilayah yang lebih luas lagi yaitu kecamatan atau kabupaten.
3. Penelitian ini hanya berdasarkan pendapat siswa saja, belum ditunjang dari pendapat lain yang lebih mendalam yaitu guru.

C. Saran

1. Penggunaan media pembelajaran *edmodo* akan maksimal bila *edmodo* tidak hanya digunakan untuk mendownload materi dan mengumpulkan tugas saja, melainkan guru perlu memberikan aktivitas yang lebih seperti diskusi yang teratur setiap minggunya, soal-soal latihan sering diupdate, tersedianya banyak sumber belajar dari link website lain sehingga siswa merasa dituntut untuk aktif memanfaatkan media pembelajaran *edmodo* dan menambah kegiatan belajar siswa.
2. Bagi para siswa, diharapkan lebih ditingkatkan lagi keaktifan dalam penggunaan *edmodo* untuk menunjang kegiatan belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa, hendaknya menambahkan faktor apa saja yang menyebabkan tinggi rendahnya penggunaan *edmodo* dan hasil belajar lebih detail lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Jabar. (2013). Pembelajaran Elektronika Pada Matematika. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 8(1). Hlm. 38-39.
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Ariesto H. Sutopo. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Arwan Nur Ramadhan. (2012). Hubungan Aktifitas Penggunaan E-learning dengan Hasil belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK negeri 2 Depok Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas negeri Yogyakarta.
- Aulia Rahmawati. (2014). Efektivitas Penerapan Edmodo Terhadap Pembelajaran Kimia Kelas Xi Sma N 1 Wates Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Balasubramanian, Kandappan & Jaykumar, Leena N. K. (2014). Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Create Responsible Learning Environment. *Prosiding, Asia Euro Conference*. Selangor : School of Hospitality, Tourism and Culinary Arts, Taylor's University.
- Basori. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk FKIP UNS. *Jurnal JIPTK*. Vol. VI (2). Hlm 99-105.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Deni Darmawan. (2013). *Analisis Tren Teknologi Infromasi dan Komunikasi (TIK)*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Deni Darmawan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan. (2002). *Depdiknas—Pendekatan Kontekstual*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Dan Lanjutan Pertama.
- Didi Supriadie & Deni Darmawan. (2012). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

- Dimiyati dan Mujiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Hamzah. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukuran, Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hujair A. H. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Joko B. Utomo. (2012). Hubungan Penggunaan Internet sebagai Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar TIK SMA Negeri 1 Purbalingga. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kamarga, Hansiswany. (2011). Constructing Online Based History Learning: Comparison Of Learning Content Management System (LCMS) To Learning Management System (LMS). *International Journal of History Education*. Vol. XII, No. 2.
- Lile, Ramona & Bran, Camelia. 2013. The Assessment Of Learning Outcomes. *Aurel Vlaicu University of Arad*. Vol. 163. Hlm. 125 – 131.
- M. Iqbal Hasan. (2005). *Pokok-Pokok Materi Statistika 1*. Jakarta : Bumi Aksara.
- M. Iqbal Hasan. (2005). *Pokok-Pokok Materi Statistika 2*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Muhammad Nisfiannoor. (2009). *Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Nana S. Sukmadinata & Erliana Sayodih. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung : Refika Aditama.
- Nana Sudjana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nurita Putranti. (2013). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2(2). Hlm. 141.
- Oemar Hamalik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rusman, Dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.

- S. Prasetyono & M. Sondang. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 3(2). Hlm.153.
- Sardiman. (2007). *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sri B. T. Istiqomah, & Ninik Azizah. (2013). Penerapan Metode Blended Learning Berbasis ICT. *Jurnal Eduhealth*. 3(2). Hlm. 106-106.
- Suci Rahmadika. (2014). Efektivitas Penerapan Media Jejaring Sosial Edmodo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Diklat Sistem Komputer. *Skripsi*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Syofian Siregar. (2010). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Tim Seamolec. (2013). *Simulasi Digital Jilid I*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta : Referensi (GP Pres Group).
- Zainal Mustafa. (2009). *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Angket

ANGKET UNTUK SISWA Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo dengan Hasil Belajar Siswa

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas / No. Absen :

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan kelas serta nomor absen anda.
2. Berikan tanda cek (√) pada alternatif jawaban sesuai dengan pendapat anda yang sebenar-benarnya.
3. Jawaban anda tidak ada hubungannya dengan penilaian dalam pembelajaran.

C. Daftar Pernyataan

Indikator : a. Kemudahan dan kesulitan penggunaan edmodo

b. Motivasi penggunaan edmodo

Keterangan :

SS = sangat setuju, **S** = setuju, **TS** = tidak setuju, **STS** = sangat tidak setuju.

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Edmodo membuat saya lebih tertarik dalam belajar dibandingkan menggunakan buku modul				
2.	Dengan menggunakan edmodo banyak aktivitas yang dapat dilakukan selain membaca materi dan mengerjakan tugas				
3.	Saya jarang mengakses edmodo karena harus ke warnet terlebih dahulu				
4.	Saya dapat mengunduh materi melalui edmodo				
5.	Saya dapat mengupload tugas pada edmodo dengan mudah				
6.	Saya dapat mengirim pesan kepada guru maupun teman melalui fitur edmodo				
7.	Saya dapat memposting tulisan atau berkomentar pada halaman edmodo				
8.	Saya tidak konsentrasi belajar melalui edmodo karena harus berhadapan dengan layar laptop maupun handphone dengan waktu yang lama				

D. Daftar Pernyataan

Indikator : a. Keaktifan penggunaan edmodo

b. Penggunaan fitur edmodo

c. Interaksi dalam penggunaan edmodo

Keterangan :

SL = selalu, **SR** = sering, **JR** = jarang, **TP** = tidak pernah.

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SL	SR	JR	TP
9.	Saya mengakses edmodo di luar jam pelajaran simulasi digital				
10.	Saya mengakses edmodo ketika di rumah				
11.	Saya mengakses edmodo pada jam pelajaran simulasi digital				
12.	Saya menggunakan fitur <i>file and link</i> untuk mendownload materi				
13.	Saya mengupload tugas yang dikerjakan secara kelompok				
14.	Saya mengerjakan soal-soal / kuis pada edmodo				
15.	Saya bertanya atau berkomentar melalui posting pada edmodo				
16.	Saya menggunakan fitur <i>gradebook</i> untuk melihat nilai dari hasil tugas maupun ulangan online				
17.	Saya mengirim pesan kepada guru melalui fitur <i>message</i> di edmodo				
18.	Saya berkomunikasi dengan teman melalui fitur <i>message</i> pada edmodo				
19.	Saya mengakses sumber belajar pada edmodo dari link website lain yang disediakan oleh guru				
20.	Saya memberikan ide dan atau ikut berdiskusi pada tulisan yang diposting oleh guru maupun teman				

Terima Kasih Atas

Kejasama Anda

Lampiran 2. Instrumen pedoman wawancara guru

Pedoman Wawancara Siswa

1. Mengapa ibu guru mengakses edmodo dalam mengajar ?
2. Edmodo tersebut digunakan sebagai media pendukung atau media utama dalam pembelajaran?
3. Apa isi yang ada di edmodo dalam mata pelajaran simulasi digital ?
4. Apa tujuan isi yang ibu masukkan dalam edmodo ?

Lampiran 3. Instrumen pedoman wawancara siswa

Pedoman Wawancara Siswa

1. Bagaimana kecepatan internet di sekolah dan biasanya dimanfaatkan untuk apa ?
2. Apakah anda senang mengakses edmodo dan bagaimana dampaknya ?
3. Bagaimana kejelasan materi dan tugas pada edmodo ?
4. Seberapa sering mengakses edmodo baik di sekolah maupun di luar sekolah ?
5. Fitur apa saja yang biasa digunakan ketika mengakses edmodo ?
6. Pernah berinteraksi dengan teman dan guru dalam mengakses edmodo ?

Lampiran 4. Hasil wawancara dengan guru

Wawancara dilakukan pada tanggal 8 april 2015 dengan bu casriyatun beliau adalah guru mata pelajaran simulasi digital di dmk negeri 1 gombong

1. Mengapa ibu guru mengakses edmodo dalam mengajar ?

Jawaban : yang pertama karena tuntutan dari kurikulum 2013 dimana struktur kurikulum pada kompetensi keahlian teknik komputer jaringan terdapat mata pelajaran simulasi digital dimana mata pelajaran tersebut adalah pengganti dari mata pelajaran yang terdahulu yaitu KKPI. Dalam silabus mata pelajaran simulasi digital terdapat sumber buku pedoman yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan, dimana dalam buku tersebut terdapat anjuran untuk mengakses edmodo. Yang kedua untuk mempermudah dalam penyampaian materi dan tugas-tugas, walaupun jam pelajaran tidak berlangsung artinya di rumah pun dapat memberikan tugas maupun materi. Selain itu untuk menambah aktifitas siswa

2. Edmodo tersebut digunakan sebagai media pendukung atau media utama dalam pembelajaran?

Jawaban : edmodo digunakan sebagai media pendukung, pembelajaran tetap berlangsung secara tatap muka di kelas, hanya saja terkadang untuk sharing materi dan memberi tugas kepada siswa.

3. Apa isi yang ada di edmodo dalam mata pelajaran simulasi digital ?

Jawaban : di edmodo saya isi dengan softfile modul-modul yang berkaitan dengan mata pelajaran simulasi digital dan informasi tugas kepada siswa.

4. Apa tujuan isi yang ibu masukkan dalam edmodo ?

Jawaban : untuk meningkatkan skill dan kompetensi siswa pada bidang simulasi digital. Selain itu juga untuk memfasilitasi siswa supaya ada kegiatan pembelajaran di luar jam pelajaran sekolah.

Lampiran 5. Hasil wawancara dengan siswa

1. Responden 1

P : Bagaimana kecepatan internet di sekolah dan biasanya dimanfaatkan untuk apa ?

R : kecepatan internet di sekolah lumayan cepat untuk browsing tugas. Selain itu untuk membuka jejaring sosial.

P : Apakah anda senang mengakses edmodo dan bagaimana dampaknya ?

R : tidak begitu senang karena menambah pekerjaan rumah seperti tugas yang harus dikirim lewat internet

P : Bagaimana kejelasan materi dan tugas pada edmodo ?

R : untuk saya sendiri kurang begitu jelas dikarenakan penyampaian dari guru terlalu cepat dan pengarahan tugasnya kurang detail sehingga membuat saya kurang begitu paham

P : Seberapa sering mengakses edmodo baik di sekolah maupun di luar sekolah ?

R : saya selalu membuka edmodo mengakses komputer sekolah ketika berada di lab. komputer ketika sedang pelajaran maupun di luar jam pelajaran. Kalo di rumah saya mengakses PC untuk membuka edmodo untuk melihat materi, tugas maupun sekedar mengecek nilai

P : Fitur apa saja yang biasa digunakan ketika mengakses edmodo ?

R : fitur yang sering digunakan adalah fitur assignment untuk mengumpulkan tugas.

P : Pernah berinteraksi dengan teman dan guru dalam mengakses edmodo ?

R : tidak pernah karena pengguna di edmodo terbatas satu kelas dan penggunaanya tidak terlalu aktif. Selain itu kurang paham caranya untuk chatting di edmodo.

2. Responden 2

P : Bagaimana kecepatan internet di sekolah dan biasanya dimanfaatkan untuk apa ?

R : kecepatannya lumayan dan biasanya saya gunakan untuk download materi yang ada di edmodo dan mengakses tugas

P : Apakah anda senang mengakses edmodo dan bagaimana dampaknya ?

R : cukup senang karena dengan mengakses edmodo saya menjadi tahu fitur-fitur yang ada di edmodo sehingga menambah pengalaman

P : Bagaimana kejelasan materi pada edmodo ?

R : materi dan tugas yang ada di edmodo bagi saya cukup jelas

P : Seberapa sering mengakses edmodo baik di sekolah maupun di luar sekolah ?

R : saya mengakses edmodo ketika hanya ada tugas atau materi yang diuploah oleh guru. Sedangkan di rumah jarang mengakses edmodo dikarenakan tidak ada PC maupun laptop namun terkadang saya ke warnet untuk mengerjakan tugas.

P : Fitur apa saja yang biasa digunakan ketika mengakses edmodo ?

R : saya sering menggunakan fitur assignment untuk mengumpulkan tugas dan file and link untuk mendownload materi

P : Pernah berinteraksi dengan teman dan guru dalam mengakses edmodo ?

R : jarang sekali karena saya lebih memilih menggunakan facebook atau sms untuk bertanya mengenai tugas maupun materi. Menurut saya di edmodo hanya fokus pada tugas-tugas.

3. Responden 3

P : Bagaimana kecepatan internet di sekolah dan biasanya dimanfaatkan untuk apa ?

R : kecepatan lumayan bagus karena menggunakan wifi.id. biasanya saya gunakan untuk browsing, download dan membuka jejaring sosial. Untuk akses edmodo terkadang saya mengalami kesulitan karena akses ke edmodo cukup berat

P : Apakah anda senang mengakses edmodo dan bagaimana dampaknya ?

R : cukup senang karena dengan mengakses edmodo saya menjadi tahu fitur-fitur yang ada di edmodo sehingga menambah pengalaman

P : Bagaimana kejelasan materi pada edmodo ?

R : materi dan tugas yang ada di edmodo bagi saya cukup jelas

P :Seberapa sering mengakses edmodo baik di sekolah maupun di luar sekolah ?

R : saya mengakses edmodo ketika di lab. komputer menggunakan komputer sekolah dan saya mengakses kalo ada materi baru atau tugas baru. Sedangkan di rumah saya jarang mengakses edmodo dikarenakan tidak ada medianya, kalo ada tugas ke warnet dan itupun jaraknya lumayan jauh dari rumah.

P : Fitur apa saja yang biasa digunakan ketika mengakses edmodo ?

R : saya sering menggunakan fitur tugas, download materi dan posting informasi

P : Pernah berinteraksi dengan teman dan guru dalam mengakses edmodo ?

R : jarang dikarenakan pengguna di edmodo kesannya pasif dan lebih sering menggunakan facebook

4. Responden 4

P : Bagaimana kecepatan internet di sekolah dan biasanya dimanfaatkan untuk apa ?

R : kecepatan lumayan, biasanya saya gunakan untuk sharing, browsing mencari tugas

P : Apakah anda senang mengakses edmodo dan bagaimana dampaknya ?

R : cukup senang dikarenakan dapat menambah wawasan dan pengalaman baru, namun terkadang mengalami kesulitan ketika mengakses edmodo terkendala kuota internet limit

P : Bagaimana kejelasan materi pada edmodo ?

R : kurang jelas, karena guru menyampaikannya terlalu cepat

P : Seberapa sering mengakses edmodo baik di sekolah maupun di luar sekolah ?

R : kalo di sekolah jarang karena ga bawa laptop kalo di rumah juga jarang karena sinyal internet menggunakan modem tidak terlalu bagus

P : Fitur apa saja yang biasa digunakan ketika mengakses edmodo ?

R : fitur yang sering digunakan adalah fitur assignment untuk mengumpulkan tugas

P : Pernah berinteraksi dengan teman dan guru dalam mengakses edmodo ?

R : tidak pernah karena pengguna di edmodo terbatas satu kelas dan penggunaanya tidak terlalu aktif. Selain itu kurang paham caranya untuk chatting di edmodo

5. Responden 5

P : Bagaimana kecepatan internet di sekolah dan biasanya dimanfaatkan untuk apa ?

R : kecepatan lumayan, biasanya saya gunakan untuk mencari tugas sesuai perintah guru

P : Apakah anda senang mengakses edmodo dan bagaimana dampaknya ?

R : kurang tertarik dengan edmodo karena kontennya terlalu pasif

P : Bagaimana kejelasan materi pada edmodo ?

R : kurang paham karena waktu sosialisasi penggunaan edmodo hanya sebentar

P : Seberapa sering mengakses edmodo baik di sekolah maupun di luar sekolah ?

R : jarang sekali hanya sesuai perintah guru saja

P : Fitur apa saja yang biasa digunakan ketika mengakses edmodo ?

R : fitur yang digunakan hanya fitur tugas

P : Pernah berinteraksi dengan teman dan guru dalam mengakses edmodo ?

R : tidak pernah karena waktu sosialisasi penggunaan edmodo hanya sebentar sehingga kurang tahu caranya.

6. Responden 6

P : Bagaimana kecepatan internet di sekolah dan biasanya dimanfaatkan untuk apa ?

R : kecepatan lumayan bagus, biasanya saya gunakan untuk sekedar browsing dan mencari tugas

P : Apakah anda senang mengakses edmodo dan bagaimana dampaknya ?

R : tidak begitu senang karena menambah pekerjaan rumah seperti tugas yang harus dikirim lewat internet

P : Bagaimana kejelasan materi pada edmodo ?

R : kurang jelas, petunjuknya kurang detail karena tidak ketemu langsung dengan guru.

P : Seberapa sering mengakses edmodo baik di sekolah maupun di luar sekolah ?

R : kurang terlalu sering membuka edmodo karena kurang arahan dari guru jadi hanya sekedar kalo ada tugas dan materi baru. sedangkan di rumah juga terkendala kuota modem internet

P : Fitur apa saja yang biasa digunakan ketika mengakses edmodo ?

R : terkadang saya menggunakan fitur untuk mengirim tugas, download materi, dan melihat nilai

P : Pernah berinteraksi dengan teman dan guru dalam mengakses edmodo ?

R : jarang karena lebih enak tanya langsung pada saat itu juga

7. Responden 7

P : Bagaimana kecepatan internet di sekolah dan biasanya dimanfaatkan untuk apa ?

R : lumayan bagus untuk browsing dan serching

P : Apakah anda senang mengakses edmodo dan bagaimana dampaknya ?

R : kurang tertarik dengan edmodo karena kontennya terlalu pasif

P : Bagaimana kejelasan materi pada edmodo ?

R : kurang jelas, petunjuknya kurang detail karena tidak ketemu langsung dengan guru.

P : Seberapa sering mengakses edmodo baik di sekolah maupun di luar sekolah ?



R : kalo ada tugas saja

P : Fitur apa saja yang biasa digunakan ketika mengakses edmodo ?

R : hanya menggunakan untuk mengirim tugas

P : Pernah berinteraksi dengan teman dan guru dalam mengakses edmodo ?

R : jarang sekali karena saya lebih memilih menggunakan facebook atau sms untuk bertanya mengenai tugas maupun materi.

		PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA SMK NEGERI 1 GOMBONG Jl. Wilis No. 15 (0287) 472828 Wero Gombong 54416 Website: www.smkn1gombong.com , E-mail: smkn1gombong@gmail.com										 Management System ISO 9001:2008 www.tuv.com ID 9105030937		
DAFTAR NILAI														
Mapel : Simulasi Digital												Kelas : X TKJ A		
NO	NIS	NAMA	L/P	CAPAIAN										
				NP	NUAS	NILAI PENGETAHUAN			NP	NUAS	NILAI KETERAMPILAN			NILAI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL
						NILAI	KONVERSI	INDIKATOR			NILAI	KONVERSI	INDIKATOR	
1	4452	Achmad Saefudin Zuhri	L	85	89	87	3,33	B+	88	88	88	3,33	B+	B
2	4453	Alfredo Yakobus	L	89	74	82	3,00	B	90	82	86	3,33	B+	B
3	4454	Anisa Widiastuti	P	87	93	90	3,33	B+	86	85	86	3,00	B	B
4	4455	Annisa Anggie Pratiwi	P	88	79	83	3,00	B	86	82	84	3,00	B	B
5	4456	Arian Findo	L	90	71	81	2,66	B-	88	83	85	3,00	B	B
6	4457	Bagus Rahmanto	L	88	73	80	2,66	B-	89	81	85	3,00	B	B
7	4458	Danti Nurul Hidayah	P	95	83	89	3,33	B+	88	86	87	3,33	B+	B
8	4459	Desi Rahmawati	P	90	73	82	3,00	B	88	80	84	3,00	B	B
9	4460	Difa Nur Desianasari	P	93	88	90	3,33	B+	88	83	85	3,00	B	B
10	4461	Dimas Darmawan	L	87	91	89	3,33	B+	88	88	88	3,33	B+	B
11	4462	Dwi Febrianto Kurniawan	L	83	91	87	3,33	B+	90	86	88	3,33	B+	B
12	4463	Elvin	L	83	86	84	3,00	B	86	83	85	3,00	B	B
13	4464	Ester Yuly Winarsih	P	83	76	79	2,66	B-	88	82	85	3,00	B	B
14	4465	Fathiyah Karimah	P	85	86	86	3,00	B	88	82	85	3,00	B	B
15	4466	Hasan Khanifudin	L	83	79	81	2,66	B-	85	83	84	3,00	B	B
16	4467	Jeansy Erlyta	P	93	81	87	3,33	B+	88	82	85	3,00	B	B
17	4468	Lilis Kholifahatun	P	85	84	85	3,00	B	86	82	84	3,00	B	B
18	4469	Nugroho Guntur Setiawan	L	80	88	84	3,00	B	90	90	90	3,33	B+	B
19	4470	Nur Cahyati	L	88	82	85	3,00	B	93	84	88	3,33	B+	B
20	4471	Nur Faizah Budi Mulyani	P	84	88	86	3,33	B+	85	85	85	3,00	B	B
21	4472	Nurhanisa	P	80	61	71	2,33	C+	85	82	84	3,00	B	B
22	4473	Nurul Fitriya Ningrum	P	98	95	96	4,00	A	86	85	86	3,00	B	B
23	4474	Rahmah Ngainun Fauziah	P	80	92	86	3,33	B+	90	84	87	3,33	B+	B
24	4475	Refi Yuliyati	P	92	94	93	3,66	A-	85	88	87	3,33	B+	B
25	4476	Rosyta Elizabeth Ellen	P	89	90	90	3,33	B+	85	84	85	3,00	B	B
26	4477	Satria Kiki Wahyudiono	L	80	75	78	2,66	B-	85	83	84	3,00	B	B
27	4478	Septi Asih Atin	P	80	82	81	3,00	B	86	84	85	3,00	B	B
28	4479	Sri Reni Diana	P	90	83	87	3,33	B+	88	86	87	3,33	B+	B
29	4480	Suci Kurnia Handayani	P	93	90	91	3,66	A-	88	85	86	3,33	B+	B
30	4481	Suci Puspita Taruna	P	83	79	81	2,66	B-	88	83	85	3,00	B	B
31	4482	Taufik Nur Mahdy	L	88	84	86	3,00	B	88	87	87	3,33	B+	B
32	4483	Umi Toriqoh	P	84	88	86	3,33	B+	85	85	85	3,00	B	B
33	4484	Wakhid Nur Riffahmi	L	90	95	93	3,66	A-	93	88	90	3,33	B+	B
34	4485	Wasis Hidayat	L	86	81	83	3,00	B	93	83	88	3,33	B+	B
35	4486	Yosi Sulastri	P	85	90	88	3,33	B+	86	89	88	3,33	B+	B
36	4487	Yuda Prasetyo Purnomo	L	80	85	83	3,00	B	86	92	89	3,33	B+	B
KET :														
NP : Nilai Tugas / Nilai Ulangan Harian				Gombong,										
NUAS : Nilai Ulangan Akhir Semester				Guru Mapel										
NIP.														

DAFTAR NILAI

Mapel : Simulasi Digital

Kelas : X TKJ B

NO	NIS	NAMA	L/P	NP	NUAS	CAPAIAN									
						NILAI PENGETAHUAN			NP	NUAS	NILAI KETERAMPILAN			NILAI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL	
						NILAI	KONVERSI	PERIKAT			NILAI	KONVERSI	PERIKAT	DALAM MAPEL	
1	4488	Ade Meiyanto	L	85	66	76	2,66	B-	83	83	83	3,00	B	B	
2	4489	Aji Pangestu	L	85	74	80	2,66	B-	81	83	82	3,00	B	B	
3	4490	Ananda Putri Pratami	P	80	85	83	3,00	B	85	84	85	3,00	B	B	
4	4491	Anisa Rahmawati	P	90	82	86	3,33	B+	87	84	85	3,00	B	B	
5	4492	Aprilia Lulu Achsanti	P	85	78	82	3,00	B	85	84	85	3,00	B	B	
6	4493	Aprilia Ratna Prihatini	P	91	65	78	2,66	B-	80	88	84	3,00	B	B	
7	4494	Athfal Nur Baeti	P	87	75	81	2,66	B-	83	88	85	3,00	B	B	
8	4495	Ayu Purwaningsih	P	80	78	79	2,66	B-	83	85	84	3,00	B	B	
9	4496	Cyntia Silviana	P	80	74	77	2,66	B-	85	83	84	3,00	B	B	
10	4497	Dandi Indra Widodo	L	80	59	70	2,00	C	80	88	84	3,00	B	B	
11	4498	David Fikri	L	88	78	83	3,00	B	83	83	83	3,00	B	B	
12	4499	Dian Sari Ixfa Yuningsih	P	81	86	84	3,00	B	80	83	82	3,00	B	B	
13	4500	Doli Salfudin	L	80	72	76	2,66	B-	83	83	83	3,00	B	B	
14	4501	Edi Sugiarto	L	80	81	81	2,66	B-	83	83	83	3,00	B	B	
15	4502	Eka Ferani Dewi Purwanti	P	88	73	81	2,66	B-	81	83	82	3,00	B	B	
16	4503	Endah Setiowati	P	80	56	68	2,00	C	83	83	83	3,00	B	B	
17	4504	Febrian Dwi Kurnia	L	85	74	80	2,66	B-	81	88	85	3,00	B	B	
18	4505	Hudzaifah Saiful Haq	L	80	79	80	2,66	B-	88	88	88	3,33	B+	B	
19	4506	Indah Permatasari	P	90	72	81	3,00	B	85	88	87	3,33	B+	B	
20	4507	Junifer Rionaldi Manik	L	92	81	86	3,33	B+	90	83	87	3,33	B+	B	
21	4508	Kartika Wahyuningsih	P	83	79	81	2,66	B-	80	88	84	3,00	B	B	
22	4509	Lucky Junaedi	L	85	75	80	2,66	B-	80	85	83	3,00	B	B	
23	4510	Najah Fiddaril Achsan	L	80	83	82	3,00	B	83	83	83	3,00	B	B	
24	4511	Nala Handini	P	90	82	86	3,33	B+	84	84	84	3,00	B	B	
25	4512	Putriani Rahmah	P	93	78	85	3,00	B	85	83	84	3,00	B	B	
26	4513	Rr. Larasati	P	83	88	85	3,00	B	83	83	83	3,00	B	B	
27	4514	Sekar Dyah Pitaloka	P	87	65	76	2,66	B-	80	85	83	3,00	B	B	
28	4515	Septianingsih	P	80	77	79	2,66	B-	81	83	82	3,00	B	B	
29	4516	Sigit Baehaki	L	80	45	63	1,66	C-	83	83	83	3,00	B	B	
30	4517	Sukma Cahya Aini	P	90	76	83	3,00	B	80	85	83	3,00	B	B	
31	4518	Surya Rizki Dewangga	L	80	75	78	2,66	B-	88	83	85	3,00	B	B	
32	4519	Tutiningsih	P	92	66	79	2,66	B-	83	87	85	3,00	B	B	
33	4520	Uni Indarwati	P	92	68	80	2,66	B-	81	85	83	3,00	B	B	
34	4521	Yahya Janur Maulana	L	80	72	76	2,66	B-	83	83	83	3,00	B	B	
35	4522	Yuli Hidayah Pratiwi	P	94	91	93	3,66	A-	85	84	85	3,00	B	B	
36	4523	Yuni Sulfatun Baroroh	P	80	84	82	3,00	B	83	83	83	3,00	B	B	

KET :

Gombong,

NP	: Nilai Tugas / Nilai Ulangan Harian
----	--------------------------------------

Guru Mapel

NUAS : Nilai Ulangan Akhir Semester

NIP.

DAFTAR NILAI

Mapel : Simulasi Digital

Kelas : X TKJ C

NO	NIS	NAMA	L/P	CAPAIAN											
				NP	NUAS	NILAI PENGETAHUAN			NP	NUAS	NILAI KETERAMPILAN			NILAI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL	
						NILAI	KONVERSI	PERIKAT			NILAI	KONVERSI	PERIKAT	DALAM MAPEL	
1	4524	Achmad Taofik	L	80	66	73	2,33	C+	84	82	83	3,00	B	B	
2	4525	Agung Budi Setiawan	L	80	86	83	3,00	B	83	80	81	3,00	B	B	
3	4526	Alfan Difa'Ul Amien	L	83	89	86	3,00	B	83	80	81	3,00	B	B	
4	4527	Andre Sidik Fajjun	L	86	76	81	3,00	B	85	82	84	3,00	B	B	
5	4528	Anggie Ratyaningsih	P	80	82	81	3,00	B	85	82	84	3,00	B	B	
6	4529	Anissaul Afifah	P	86	64	75	2,66	B-	85	82	84	3,00	B	B	
7	4530	Aziz Nugroho	L	85	79	82	3,00	B	88	82	85	3,00	B	B	
8	4531	Bibit Nugrahanti	P	80	71	76	2,66	B-	84	80	82	3,00	B	B	
9	4532	Catur Ardianza	L	80	72	76	2,66	B-	84	82	83	3,00	B	B	
10	4533	Desi Alfiah Nur Barokah	P	80	78	79	2,66	B-	84	82	83	3,00	B	B	
11	4534	Devi Irine Lavia Simbolon	P	80	72	76	2,66	B-	85	80	83	3,00	B	B	
12	4535	Devi Wahyuni	P	88	85	86	3,33	B+	85	82	84	3,00	B	B	
13	4536	Diene Istiqomah	P	80	90	85	3,00	B	80	82	81	3,00	B	B	
14	4537	Dina Septiarini	L	83	81	82	3,00	B	80	85	83	3,00	B	B	
15	4538	Dwi Nur Khasanah	P	80	79	80	2,66	B-	83	80	81	3,00	B	B	
16	4539	Dwi Wahyuningsih	P	80	69	75	2,33	C+	81	80	81	2,66	B-	B	
17	4540	Fa'Iq Fatkhurrohman	L	80	79	80	2,66	B-	88	80	84	3,00	B	B	
18	4541	Fikry Prianaada Dhiatama	L	80	79	80	2,66	B-	85	82	84	3,00	B	B	
19	4542	Fitri Nur Hayati	P	80	71	76	2,66	B-	80	80	80	2,66	B-	B	
20	4543	Fitria Elsa Fajria	P	83	81	82	3,00	B	83	82	82	3,00	B	B	
21	4544	Gustine Silvianti	P	88	73	80	2,66	B-	83	80	81	3,00	B	B	
22	4545	Hanifah Ika Wardhani	P	80	71	76	2,66	B-	81	80	81	2,66	B-	B	
23	4546	Indah Putri Heriani	P	80	74	77	2,66	B-	80	82	81	3,00	B	B	
24	4547	Indah Resti Purwati	P	89	76	82	3,00	B	80	80	80	2,66	B-	B	
25	4548	Ines Yulva Ardiyani	P	86	71	79	2,66	B-	84	80	82	3,00	B	B	
26	4549	Ismatika Setiyowati	P	89	67	78	2,66	B-	81	82	82	3,00	B	B	
27	4550	Luthfianti Karimah	P	80	69	75	2,33	C+	81	82	82	3,00	B	B	
28	4551	Reka Pramita	P	88	80	84	3,00	B	83	82	82	3,00	B	B	
29	4552	Rohfi Khosolituth Rohmah	P	80	73	77	2,66	B-	81	85	83	3,00	B	B	
30	4553	Ryan Nofandi	L	80	76	78	2,66	B-	81	82	82	3,00	B	B	
31	4554	Sahfa Mardiyannah	P	83	88	85	3,00	B	81	85	83	3,00	B	B	
32	4555	Savera Lena Lugies	P	88	71	79	2,66	B-	80	82	81	3,00	B	B	
33	4556	Sitaton Solikhah	P	80	81	81	2,66	B-	81	85	83	3,00	B	B	
34	4557	Siti Umafaridah	P	80	89	85	3,00	B	81	85	83	3,00	B	B	
35	4558	Vivfa Sintia Nensih	P	80	80	80	2,66	B-	81	85	83	3,00	B	B	
36	4559	Yuliani Sarwiti	P	83	74	79	2,66	B-	85	82	84	3,00	B	B	

KET :



Gombong,

NP	: Nilai Tugas / Nilai Ulangan Harian
----	--------------------------------------

Guru Mapel

NUAS : Nilai Ulangan Akhir Semester

NIP.

<div><div></div><div><div>PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN</div><div>DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA</div><div>SMK NEGERI 1 GOMBONG</div><div>Jl. Wilis No. 15 (0287) 472828 Wero Gombong 54416</div><div>Website: www.smkn1gombong.com , E-mail: smkn1gombong@gmail.com</div></div><div><div></div><div><div>Management System</div><div>ISO 9001:2008</div><div>www.tuv.com</div><div>ID 910503937</div></div></div></div>														
DAFTAR NILAI														
Mapel : Simulasi Digital														
Kelas : X TKJ D														
NO	NIS	NAMA	L/P	CAPAIAN										
				NP	NUAS	NILAI PENGETAHUAN			NP	NUAS	NILAI KETERAMPILAN			NILAI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL
						NILAI	KONVERSI	PERIKAT			NILAI	KONVERSI	PERIKAT	
1	4560	Ajeng Imas Trisnawati	P	83	71	77	2,66	B-	81	85	83	3,00	B	B
2	4561	Anastasia Dian Ayu Pertiwi	P	83	70	77	2,66	B-	82	82	82	3,00	B	B
3	4562	Anggi Ratna Safitri	P	85	76	81	2,66	B-	80	80	80	2,66	B-	B
4	4563	Anggi Tri Yuniar	P	80	79	80	2,66	B-	83	82	82	3,00	B	B
5	4564	Aprilia Dianingrum	P	80	67	74	2,33	C+	84	82	83	3,00	B	B
6	4565	Ari Nur Sofingah	P	80	72	76	2,66	B-	83	82	82	3,00	B	B
7	4566	Ayu Fatan Dwi Astuti	P	80	80	80	2,66	B-	83	82	82	3,00	B	B
8	4567	Cinthy Jesiana Kanas	P	80	87	84	3,00	B	85	80	83	3,00	B	B
9	4568	Cornelia Agata Wiji Setianingrum	P	75	76	75	2,66	B-	84	80	82	3,00	B	B
10	4569	Ema Pusparani	P	84	79	81	3,00	B	83	82	82	3,00	B	B
11	4570	Erisna Fadilah	P	80	67	74	2,33	C+	81	85	83	3,00	B	B
12	4571	Esy Novia Kolina	P	88	78	83	3,00	B	84	80	82	3,00	B	B
13	4572	Fajar Febri Chrystiawan	L	88	57	72	2,33	C+	83	82	82	3,00	B	B
14	4573	Fera Indah Saputri	P	82	77	80	2,66	B-	83	80	81	3,00	B	B
15	4574	Fitria Mardiana	P	87	63	75	2,66	B-	83	80	81	3,00	B	B
16	4575	Haqiem Gusti Alfiansyah	L	88	80	84	3,00	B	86	85	86	3,00	B	B
17	4576	Hesti Nur Afni	P	82	54	68	2,00	C	84	82	83	3,00	B	B
18	4577	Ilan Nugraha	L	80	74	77	2,66	B-	84	80	82	3,00	B	B
19	4578	Imannudin Oktavian Al Hasbi	L	88	67	78	2,66	B-	85	85	85	3,00	B	B
20	4579	Irlan Fami Yuandira	P	80	67	74	2,33	C+	83	82	82	3,00	B	B
21	4580	Isti Novita Ariyani	P	80	84	82	3,00	B	85	82	84	3,00	B	B
22	4581	Lilis Nurlaeli	P	80	65	73	2,33	C+	80	80	80	2,66	B-	B
23	4582	Mahfudz Al Amin	L	88	76	82	3,00	B	84	80	82	3,00	B	B
24	4583	Mohammad Abdul Rozak	L	84	74	79	2,66	B-	84	85	84	3,00	B	B
25	4584	Muhammad Firly Rizki Fahreza	L	80	71	76	2,66	B-	85	85	85	3,00	B	B
26	4585	Nia Otavia	P	93	73	83	3,00	B	80	82	81	3,00	B	B
27	4586	Nita Ariska	P	80	70	75	2,66	B-	80	82	81	3,00	B	B
28	4587	Nur Alifah Apriani	P	90	73	82	3,00	B	81	82	82	3,00	B	B
29	4588	Nur Hidayanti	P	82	71	77	2,66	B-	81	82	82	3,00	B	B
30	4589	Nurul Jannah	P	89	78	84	3,00	B	80	82	81	3,00	B	B
31	4590	Orissa Nur Laely	P	81	80	81	2,66	B-	85	80	83	3,00	B	B
32	4591	Rizal Eka Putra	L	86	77	81	3,00	B	88	82	85	3,00	B	B
33	4592	Sela Mega Utari	P	59	73	66	2,00	C	84	80	82	3,00	B	B
34	4593	Siska Pramita Nurcahyati	P	71	76	74	2,33	C+	84	80	82	3,00	B	B
35	4594	Sita Novita Sari	P	89	78	84	3,00	B	80	82	81	3,00	B	B
36	4595	Yulinda Etin Ubudiyah	P	80	62	71	2,33	C+	84	82	83	3,00	B	B
KET :														
NP : Nilai Tugas / Nilai Ulangan Harian														
NUAS : Nilai Ulangan Akhir Semester														
Gombong														
Guru Mapel														
NIP.														

Lampiran 7. Hasil Perolehan Skor Pada Angket

No.	NIS	nama	Item Soal																				total
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4453	ALFREDO YAKOBUS	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	4	2	4	3	3	68
2	4454	ANISA WIDIASTUTI	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	53
3	4455	ANNISA ANGGIE PRATIWI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	59
4	4456	ARIAN FINDO	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3	1	2	1	3	3	51
5	4457	BAGUS RAHMANTO	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	51
6	4458	DANTI NURUL HIDAYAH	4	2	3	3	3	3	4	3	2	1	2	4	4	2	1	2	3	2	2	1	51
7	4462	DWI FEBRIANTO KURNIAWAN	3	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	1	2	42
8	4463	ELVIN	3	3	3	2	2	2	3	3	4	2	4	1	1	1	1	1	2	3	1	1	43
9	4464	ESTER YULY WINARSIH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	47
10	4465	FATHIYAH KARIMAH	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	44
11	4466	HASAN KHANIFUDIN	3	3	3	3	3	3	4	4	2	1	3	4	4	2	4	4	2	3	2	4	61
12	4467	JEANSY ERLYTA	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	47
13	4468	LILIS KHOLIFAHTUN	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	40
14	4470	NUR CAHYATI	3	2	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	55
15	4471	NUR FAIZAH BUDI MULYANI	4	3	4	2	2	2	3	4	3	3	2	3	1	2	3	1	4	4	3	3	56
16	4472	NURHANIA	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	36
17	4477	SATRIA KIKI WAHYUDIONO	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	1	1	1	1	1	44
18	4478	SEPTI ASIH ATIN	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	2	1	3	1	1	1	2	3	46
19	4479	SRI RENI DIANA	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	48
20	4481	SUCI PUSPITA TARUNA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	52
21	4482	TAUFIK NUR MAHDY	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	1	3	1	2	1	3	3	49

22	4483	UMI TORIQOH	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	1	2	1	1	2	2	1	1	44
23	4484	WAKHID NUR RILFAHMI	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	52
24	4485	WASIS HIDAYAT	4	4	3	3	3	3	4	4	2	1	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	63
25	4486	YOSI SULASTRI	3	3	3	4	4	4	4	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	57
26	4487	YUDA PRASETYO PURNOMO	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	55
27	4488	ADE MEIYANTO	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	2	3	2	2	4	3	3	61
28	4489	AJI PANGESTU	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	4	2	4	2	2	3	3	4	58
29	4490	ANANDA PUTRI PRATAMI	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4	4	3	71
30	4491	ANISA RAHMAWATI	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	52
31	4492	APRILIA LULU ACHSANTI	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	51
32	4493	APRILIA RATNA PRIHATINI	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	4	4	2	2	2	3	2	3	2	55
33	4494	ATHFAL NUR BAETI	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	2	4	2	2	3	3	4	58
34	4495	AYU PURWANINGSIH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	56
35	4496	CYNTIA SILVIANA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	2	2	1	2	2	2	2	52
36	4498	DAVID FIKRI	4	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	55
37	4499	DIAN SARI IXFA YUNINGSIH	4	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	2	2	3	4	2	2	61
38	4500	DOLI SALFUDIN	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	48
39	4505	HUDZAIFAH SAIFUL HAQ	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	2	2	2	3	4	2	62
40	4506	INDAH PERMATASARI	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	53
41	4507	JUNIFER RIONALDI MANIK	3	3	3	4	4	4	4	4	4	1	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	54
42	4508	KARTIKA WAHYUNIGSIH	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	2	4	3	64
43	4509	LUCKY JUNAEDI	3	2	3	4	4	4	3	3	2	1	2	3	1	1	2	1	1	2	2	2	46
44	4510	NAJAH FIDDARIL ACHSAN	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	1	1	2	2	1	1	47
45	4512	PUTRIANI RAHMAH	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	2	4	1	2	3	2	2	3	2	3	53
46	4513	RR. LARASATI	4	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	63

47	4514	SEKAR DYAH PITALOKA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3	1	2	2	2	3	52
48	4517	SUKMA CAHYA AINI	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	48
49	4518	SURYA RIZKI DEWANGGA	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	4	3	2	3	57
50	4521	YAHYA JANUR MAULANA	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	1	1	1	2	3	48
51	4522	YULI HIDAYAH PRATIWI	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	50
52	4523	YUNI SULFATUN BAROROH	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	50
53	4525	Agung Budi Setiawan	4	4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	4	3	3	2	2	1	2	2	2	56
54	4527	Andre Sidik Faijun	3	3	1	4	4	4	4	1	2	2	2	4	4	2	2	4	1	1	4	2	54
55	4529	Anissaul Afifah	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	1	50
56	4530	Aziz Nugroho	2	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	4	2	2	2	1	1	1	2	3	53
57	4531	Bibit Nugrahanti	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	47
58	4534	Devi Irine Lavia Simbolon	3	3	2	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	3	56
59	4535	Devi Wahyuni	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	1	1	2	4	1	1	4	1	48
60	4537	Dina Septiarini	3	3	1	4	4	4	4	3	2	1	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	48
61	4538	Dwi Nur Khasanah	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2	1	1	1	1	43
62	4540	Fa'Iq Fatkhurrohman	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	50
63	4542	Fitri Nur Hayati	3	3	2	4	4	4	3	1	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	3	2	51
64	4544	Gustine Silvianti	3	3	3	4	4	4	3	1	2	2	3	2	3	2	3	4	4	2	2	2	56
65	4545	Hanifah Ika Wardhani	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	49
66	4546	Indah Putri Heriani	3	4	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	53
67	4547	Indah Resti Purwati	4	4	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	2	1	3	3	1	2	1	54
68	4548	Ines Yulva Ardiyani	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	42
69	4550	Luthfianti Karimah	2	2	2	4	4	4	4	3	2	1	4	4	2	2	2	2	1	1	3	2	51
70	4551	Reka Pramita	3	4	3	4	4	4	4	1	2	1	2	3	2	2	1	2	1	1	3	2	49

71	4556	Sitatun Solikhah	3	4	2	4	4	4	3	1	2	1	2	3	2	2	1	3	1	1	3	2	48
72	4557	Siti Umafaridah	2	3	3	4	4	4	4	2	2	2	3	4	4	2	2	3	3	2	3	2	58
73	4559	Yuliani Sarwiti	2	3	4	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	1	51
74	4563	Anggi Tri Yuniar	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	52
75	4564	Aprilia Dianingrum	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	42
76	4565	Ari Nur Sofingah	2	3	1	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	54
77	4566	Ayu Fatan Dwi Astuti	3	3	2	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	53
78	4567	Cinthya Jesiana Kanas	2	3	1	3	3	3	3	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	44
79	4568	Cornelia Agata Wiji Setianingrum	2	3	1	3	4	4	2	1	2	2	3	4	4	3	3	4	4	2	2	2	55
80	4569	Ema Pusparani	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	4	3	1	3	3	2	1	2	2	55
81	4570	Erisna Fadilah	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	49
82	4571	Esy Novia Kolina	3	3	4	4	3	3	3	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	49
83	4572	Fajar Febri Chryistiawan	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	50
84	4573	Fera Indah Saputri	3	3	2	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	3	1	52
85	4574	Fitria Mardiana	2	2	3	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
86	4575	Haqiem Gusti Alfiansyah	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	2	1	49
87	4577	Ilan Nugraha	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	57
88	4578	Imannudin Oktavian Al Hasbi	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	3	2	46
89	4579	Irlan Fami Yuandira	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	42
90	4580	Isti Novita Ariyani	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	45
91	4581	Lilis Nurlaeli	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	4	3	3	3	4	60
92	4582	Mahfudz Al Amin	4	4	3	3	4	4	4	1	3	3	3	4	4	1	3	3	4	3	2	2	62

93	4583	Mohammad Abdul Rozak	3	3	1	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	52
94	4584	Muhammad Firly Rizki Fahreza	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	56
95	4585	Nia Otavia	4	4	2	4	4	4	3	3	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	53
96	4586	Nita Ariska	3	3	2	4	4	4	3	3	2	1	3	3	3	1	2	2	1	1	1	1	47
97	4587	Nur Alifah Apriani	3	3	2	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	1	3	4	2	1	1	2	53
98	4588	Nur Hidayanti	3	3	1	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	1	2	4	2	2	1	3	56
99	4589	Nurul Jannah	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	53
100	4590	Orissa Nur Laely	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	2	1	47
101	4591	Rizal Eka Putra	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	53
102	4592	Sela Mega Utari	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2		53
103	4593	Siska Pramita Nurcahyati	2	3	2	4	4	4	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	50
104	4594	Sita Novita Sari	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	1	2	50
105	4474	RAHMAH NGAINUN FAUZIAH	2	3	4	2	2	2	4	3	3	2	3	4	3	1	1	3	1	1	1	1	46
106	4480	SUCI KURNIA HANDAYANI	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	40

Lampiran 8. hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas

No	item soal																												total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	3	2	2	3	3	1	1	3	4	3	3	3	3	3	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	3	2	63
2	3	3	2	4	3	1	1	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	1	1	3	2	2	2	1	3	2	66
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	65
4	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	2	1	3	2	4	2	3	2	2	2	2	2	74
6	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	1	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	72
7	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	71
8	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	71
9	3	2	2	4	3	1	3	2	3	3	4	3	4	2	1	1	3	1	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	64
10	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	4	3	2	3	3	2	4	2	2	2	78
12	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	4	4	2	2	2	3	2	2	3	3	82
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	4	4	3	2	2	2	2	2	2	75
14	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	91
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	80
16	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	78
17	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	75
19	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	78
20	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	73
21	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	2	2	3	2	4	3	4	4	4	4	3	2	89
22	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	91
23	4	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	81
24	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	4	4	3	1	2	82
25	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	68
26	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	4	4	2	1	2	1	76
27	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	1	3	2	4	4	4	2	3	2	2	2	3	87
28	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	74
29	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	1	1	2	1	3	3	2	3	3	2	2	75
30	4	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	91
31	4	4	4	4	3	1	1	3	3	4	3	4	4	4	2	2	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	83
32	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	78
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	93

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir 1	72,8667	54,257	0,103	.	0,815
Butir 2	72,8333	50,489	0,412	.	0,803
Butir 3	73,0000	51,724	0,361	.	0,808
Butir 4	72,6000	54,179	0,073	.	0,816
Butir 5	72,8333	53,661	0,097	.	0,816
Butir 6	73,6333	51,551	0,356	.	0,812
Butir 7	73,5000	53,983	0,235	.	0,822
Butir 8	72,7333	50,616	0,575	.	0,802
Butir 9	72,7333	53,789	0,361	.	0,814
Butir 10	72,7000	50,631	0,472	.	0,802
Butir 11	72,9667	54,033	0,188	.	0,814
Butir 12	73,0333	51,344	0,504	.	0,804

Butir 13	73,1333	51,982	0,297	.	0,812
Butir 14	73,2333	54,254	0,361	.	0,815
Butir 15	73,8667	50,878	0,453	.	0,805
Butir 16	74,1333	51,637	0,659	.	0,805
Butir 17	74,3333	55,264	-0,012	.	0,825
Butir 18	73,8333	49,109	0,545	.	0,801
Butir 19	73,7000	49,528	0,438	.	0,803
Butir 20	73,5667	46,668	0,605	.	0,793
Butir 21	73,7000	52,493	0,296	.	0,817
Butir 22	73,4333	52,461	0,424	.	0,811
Butir 23	73,5667	50,047	0,526	.	0,802
Butir 24	73,6667	47,816	0,660	.	0,794
Butir 25	73,6667	50,851	0,569	.	0,805
Butir 26	73,8667	50,947	0,464	.	0,806
Butir 27	73,6000	50,593	0,373	.	0,806
Butir 28	73,9667	50,378	0,531	.	0,804

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.814	.810	28

Lampiran 9. Uji Normalitas & Uji Linieritas

Hasil uji normalitas data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
y	.060	106	.200 [*]	.993	106	.896
x	.085	106	.056	.986	106	.352

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Hasil uji linieritas

ANOVA Table

	df	Mean Square	F	Sig.
x * y Between Groups (Combined)	32	44.409	1.342	.151
Linearity	1	.959	.029	.865
Deviation from Linearity	31	45.810	1.385	.129
Within Groups	73	33.080		
Total	105			

Lampiran 10. Hasil Uji Korelasi

Correlations

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
x	51.7075	6.04423	106
y	77.4717	7.43634	106

Correlations

		x	y
x	Pearson Correlation	1	.016
	Sig. (2-tailed)		.872
	N	106	106
y	Pearson Correlation	.016	1
	Sig. (2-tailed)	.872	
	N	106	106

Lampiran 11. Surat Validasi Instrumen

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1

Kepada Yth,
Bapak Drs. Suparman, M. Pd.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Muhhamad Azyes Herlambank
NIM : 10520241006
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Hubungan Penggunaan Media Edmodo Dengan
Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital
Di SMK Negeri 1 Gombong

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen
penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini
saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen TAS, dan (3) draf
instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu
diucapkan terima kasih.

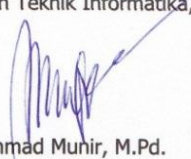
Yogyakarta, 3 Maret 2015
Pemohon,



Muhhamad Azyes Herlambank
NIM. 10520241006

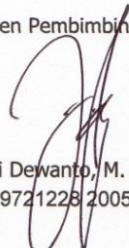
Mengetahui,

Kaprodi
Pendidikan Teknik Informatika,



Muhammad Muhrir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Dosen Pembimbing TAS,



Adi Dewanto, M. Kom.
NIP. 19721228 200501 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Suparman, M. Pd.
NIP : 19491231 197803 1 004
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Muhhamad Azyes Herlambank
NIM : 10520241006
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Hubungan Penggunaan Media Edmodo Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Gombong

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Maret 2015

Validator,



Drs. Suparman, M. Pd.
NIP. 19491231 197803 1 004

Catatan:

- ☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Muhhamad Azyes Herlambang
Judul TAS : Hubungan Penggunaan Media *Edmodo* Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Gombong
NIM : 10520241006

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Penggunaan & alternatif jawaban tidak cacok
	Komentar Umum/Lain-lain	

Yogyakarta, 3 Maret 2015
Validator,



Drs. Suparman, M. Pd.
NIP. 19491231 197803 1 004

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1

Kepada Yth,
Bapak Drs. Slamet, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Muhhamad Azyes Herlambank
NIM : 10520241006
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Hubungan Penggunaan Media Edmodo Dengan
Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital
Di SMK Negeri 1 Gombong

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen
penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini
saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen TAS, dan (3) draf
instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu
diucapkan terima kasih.

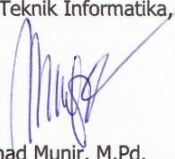
Yogyakarta, 3 Maret 2015
Pemohon,



Muhhamad Azyes Herlambank
NIM. 10520241006

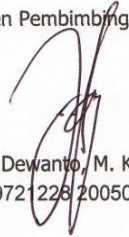
Mengetahui,

Kaprodi
Pendidikan Teknik Informatika,



Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Dosen Pembimbing TAS,



Adi Dewanto, M. Kom.
NIP. 19721228 200501 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Slamet, M.Pd
NIP : 19510303 197803 1 004
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Muhhamad Azyes Herlambank
NIM : 10520241006
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Hubungan Penggunaan Media Edmodo Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Gombong

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Maret 2015

Validator,



Drs. Slamet, M.Pd

NIP. 19510303 197803 1 004

Catatan:

- ☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Muhhamad Azyes Herlambang
 Judul TAS : Hubungan Penggunaan Media Edmodo Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Gombong
 NIM : 10520241006

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	<i>Angket siswa</i>	1. <i>Bertin 2 4, 6 dan 7. harus ditetukan</i>
		<i>revisi; perhatikan dalam penulisan nya.</i>
		2. <i>ada kata yg harus dibelikan</i>
	Komentar Umum/Lain-lain	

Yogyakarta, 3 Maret 2015
 Validator,



Drs. Slamet, M.Pd
 NIP. 19510303 197803 1 004

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1

Kepada Yth,
Bapak Muhammad Munir, M. Pd.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Muhhamad Azyes Herlambank
NIM : 10520241006
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Hubungan Penggunaan Media Edmodo Dengan
Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital
Di SMK Negeri 1 Gombong

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen
penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini
saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen TAS, dan (3) draf
instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu
diucapkan terima kasih.


Yogyakarta, 3 Maret 2015
Pemohon,



Muhhamad Azyes Herlambank
NIM. 10520241006

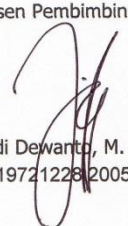
Mengetahui,

Kaprodi
Pendidikan Teknik Informatika,



Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Dosen Pembimbing TAS,



Adi Dewanto, M. Kom.
NIP. 19721228 200501 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Munir, M.Pd.
NIP : 19630512 198901 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Muhhamad Azyes Herliambank
NIM : 10520241006
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Hubungan Penggunaan Media Edmodo Dengan Hasil
Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital Di SMK
Negeri 1 Gombong

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Maret 2015
Validator,



Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Catatan:

- ☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Muhamad Azyes Herlambang
 Judul TAS : Hubungan Penggunaan Media Edmodo Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Gombong
 NIM : 10520241006

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		- Gantikan kembali penyusunan - dalam perbagya
		- Gantikan penyusunan utk org perbman
		Bahan org ke-3.
	Komentar Umum/Lain-lain	

Yogyakarta, 3 Maret 2015

Validator,



Muhammad Munir, M.Pd.
 NIP. 19630512 198901 1 001

Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 0513/H34/PL/2015

05 Maret 2015

Lamp. :

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (Kesbanglinmas) DIY
- 2 . Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Provinsi Jawa Tengah
- 3 . Bupati Kabupaten Kebumen c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Kebumen
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Kebumen
- 6 . Kepala SMK Negeri 1 Gombong

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Dengan HASil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Gombong, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Muhhamad Azyes Herlambank	10520241006	Pend. Teknik Informatika - S1	SMK Negeri 1 Gombong

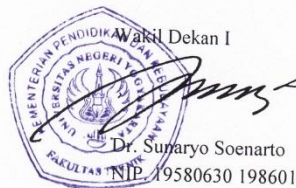
Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Adi Dewanto, S.T., M.Kom.

NIP : 19721228 200501 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Tanggal 3 Maret 2015 s/d selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Sunaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :
Ketua Jurusan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGLINMAS)

Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta - 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 05 Maret 2015

Nomor : 074 /701/Kesbang/2015
Perihal : Rekomendasi Perijinan

Kepada Yth. :
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah
Provinsi Jawa Tengah
Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 0513/H34/PL/2015
Tanggal : 05 Maret 2015
Perihal : Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : "HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 1 GOMBONG", kepada:

Nama : MUHAMMAD AZYES HERLAMBANK
NIM : 10520241006
CP/KTP : 085729525615/3305182508930001
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/Pendidikan Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi : SMK Negeri 1 Gombong, Provinsi Jawa Tengah
Waktu : 06 Maret s.d. 30 April 2015

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/ penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY;
4. Surat Rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
- ③ 3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

Nomor : 070/1016/2015
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Rekomendasi Penelitian


Semarang, 09 Maret 2015

Kepada
Yth. Bupati Kebumen
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol
Kab. Kebumen

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/567/04.2/2015 Tanggal 09 Maret 2015 atas nama MUHAMMAD AZYES HERLAMBANK dengan judul proposal HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 1 GOMBONG, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH


Dr. SUJARWANTO DWIATMOKO, M.Si
Pembina Utama Muda
NIP. 19651204 199203 1 012

Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. MUHAMMAD AZYES HERLAMBANK;
6. Arsip,-



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id http :// bpmd.jatengprov.go.id
Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/567/04.2/2015

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah sebagaimana telah diubah dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 27 Tahun 2014.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/701/Kesbang/2015 tanggal 05 Maret 2015 perihal : Rekomendasi Perijinan.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : MUHAMMAD AZYES HERLAMBANK.
2. Alamat : Dukuh Margolunyu Lor, Rt. 001/Rw 003, Kel. Jatiluhur, Kec. Rowokele, Kab. Kebumen, Provinsi Jawa Tengah.
3. Pekerjaan : Mahasiswa.

Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 1 GOMBONG.
- b. Tempat / Lokasi : SMK Negeri 1 Gombong, Provinsi Jawa Tengah.
- c. Bidang Penelitian : Pendidikan.
- d. Waktu Penelitian : 09 Maret s.d. 30 April 2015.
- e. Penanggung Jawab : Adi Dewanto, M.Kom
- f. Status Penelitian : Baru.
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 09 Maret 2015





PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)**

Jl. Veteran No. 2 Telp/Fax. (0287) 381570, Kebumen - 54311

Kebumen, 10 Maret 2015

Nomor : 071 - 1 / 107 / 2015
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian

Kepada:
Yth. Kepala SMK Negeri 1 Gombang
di

Tempat

Menindaklanjuti surat rekomendasi Bupati Kebumen nomor 072/100/2015 tanggal 10 Maret 2015 tentang Ijin Penelitian/Survey, maka dengan ini diberitahukan bahwa pada Instansi/wilayah Saudara akan dilaksanakan penelitian oleh :


1. Nama / NIM : MUHAMMAD AZYES HERLAMBANK / 10520241006
2. Pekerjaan : Mahasiswa UNY Yogyakarta
3. Alamat : Dukuh Margolunyu Lor RT 01 RW 03 Desa Jatiluhur, Kec. Rowokele, Kab. Kebumen
4. Penanggung Jawab : Adi Dewanto, M.Kom
5. Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo dengan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Gombang
6. Waktu : 10 Maret 2015 s/d 30 April 2015

Dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan survey/penelitian tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.
- b. Setelah survey/penelitian selesai diharuskan melaporkan hasil-hasilnya kepada BAPPEDA Kabupaten Kebumen.

Demikian surat ijin ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

A.n. KEPALA BAPPEDA KABUPATEN KEBUMEN
Kabid Litbang Statistik dan Pengendalian,


Drs. PAMUNGKAS T. WASANA, M.Si
Pembina
NIP. 19730110 199203 1 001

Tembusan : disampaikan kepada Yth.

1. Kepala Dinas Dikpora Kab. Kebumen;
2. Yang bersangkutan;
3. Arsip.

Lampiran 13. Dokumentasi pengambilan data



Gambar 13. Wawancara dengan guru



Gambar 14. wawancara dengan siswa



Gambar 15. Guru sedang berdiskusi

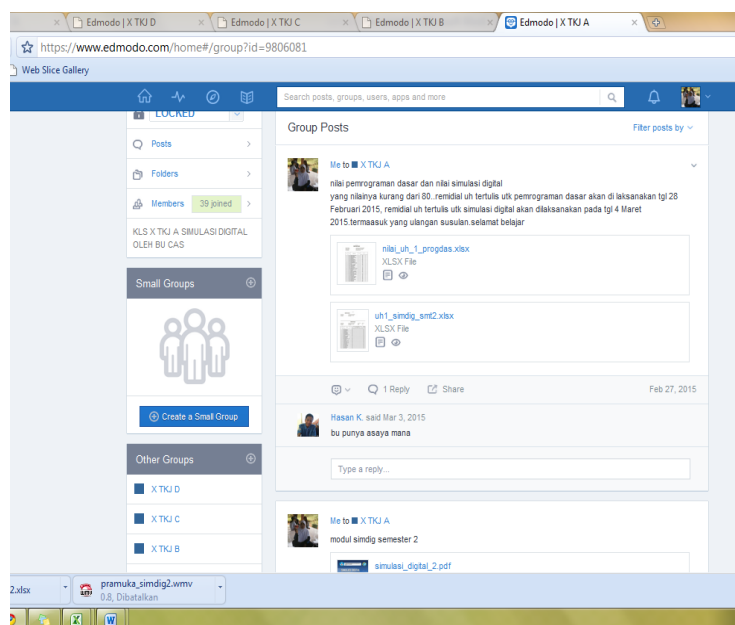


Gambar 16. Peneliti memberikan instruksi

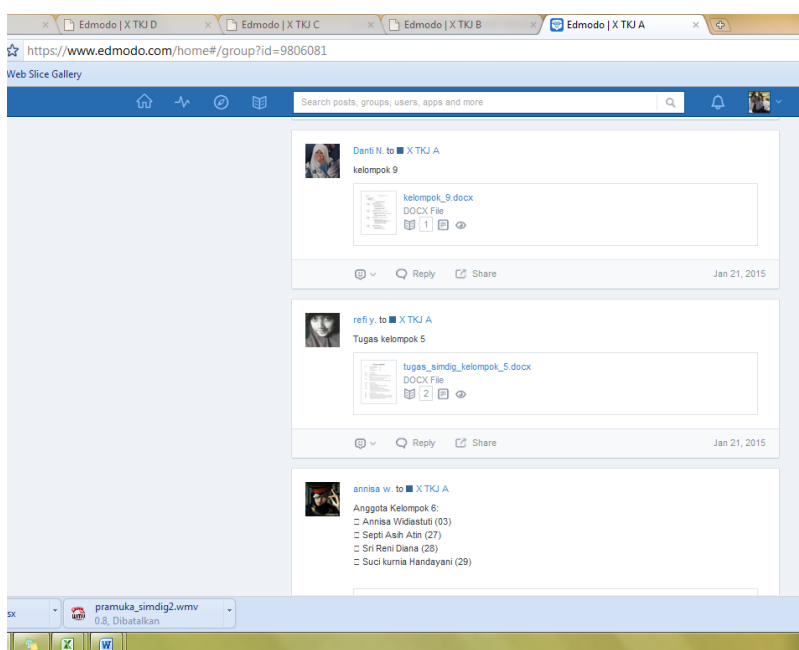


Gambar 17. Pengisian angket siswa

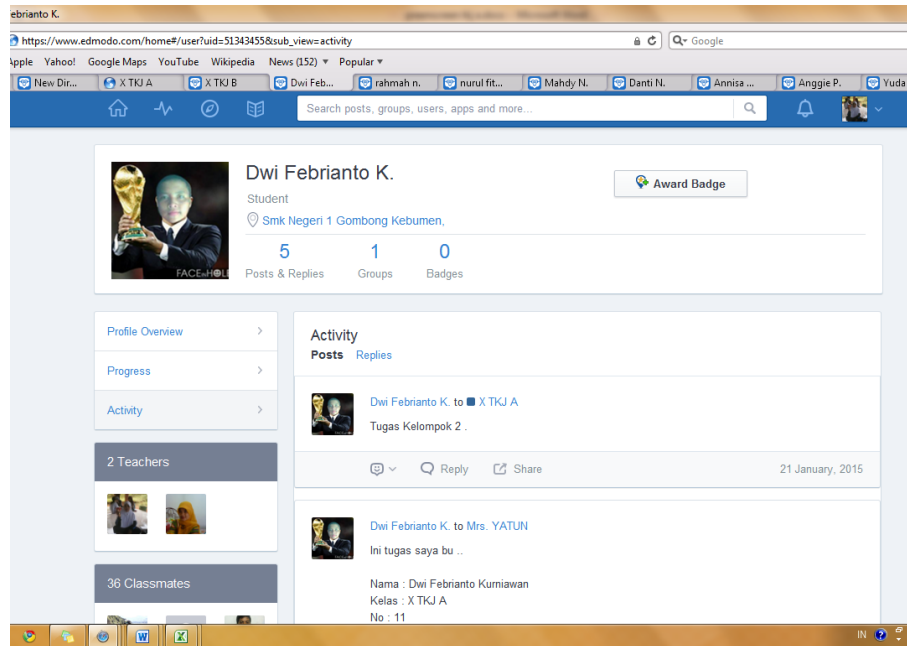
Lampiran 14. Penggunaan edmodo pada pelajaran simulasi digital



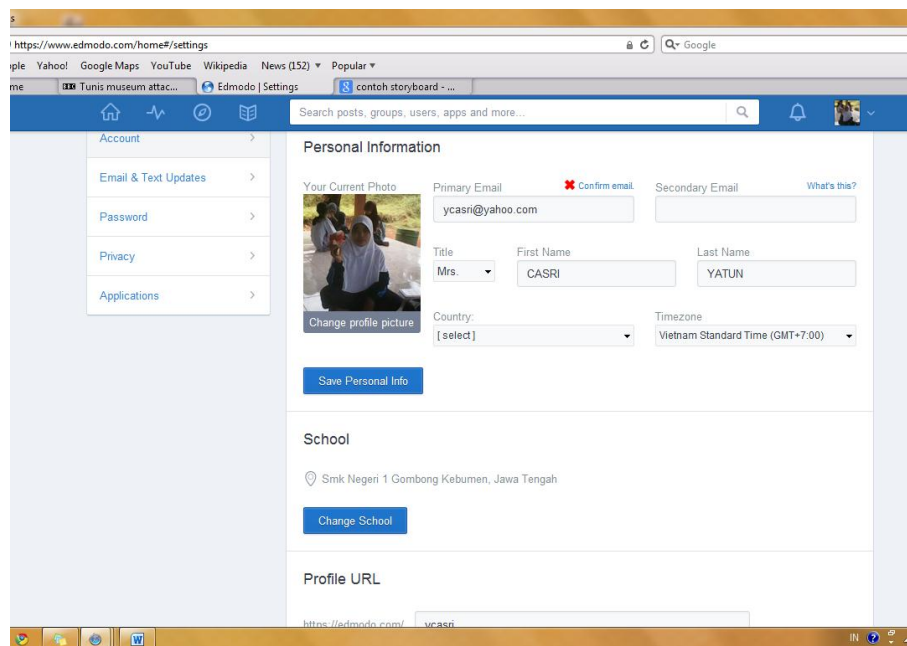
Gambar 18. Halaman posting



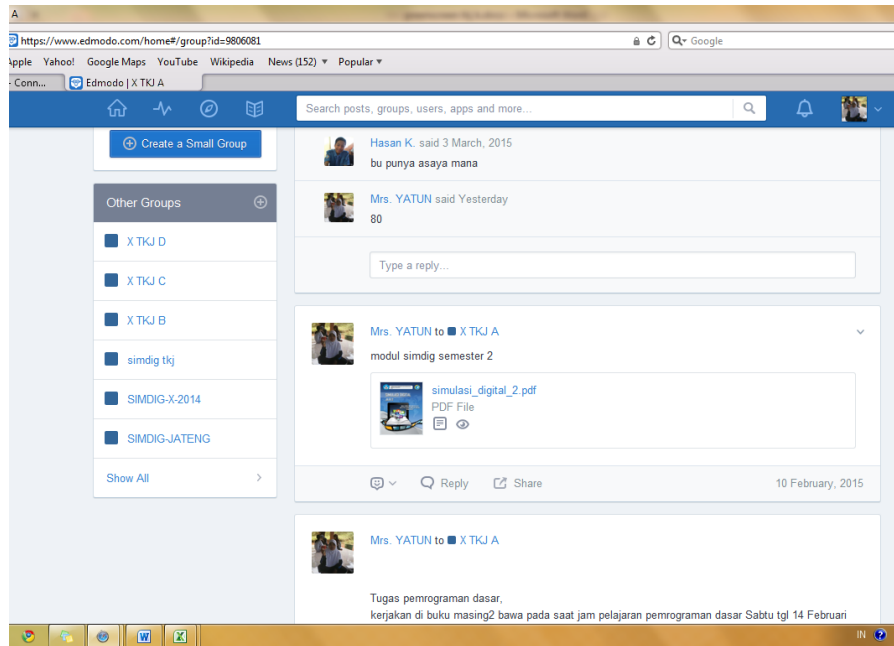
Gambar 29. Halaman tugas



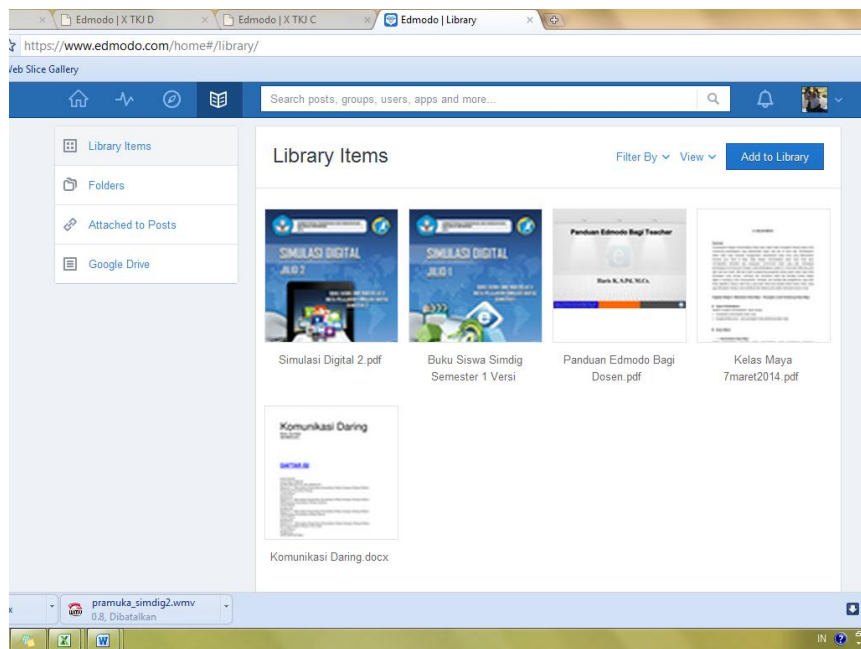
Gambar 20. Halaman Aktivitas siswa



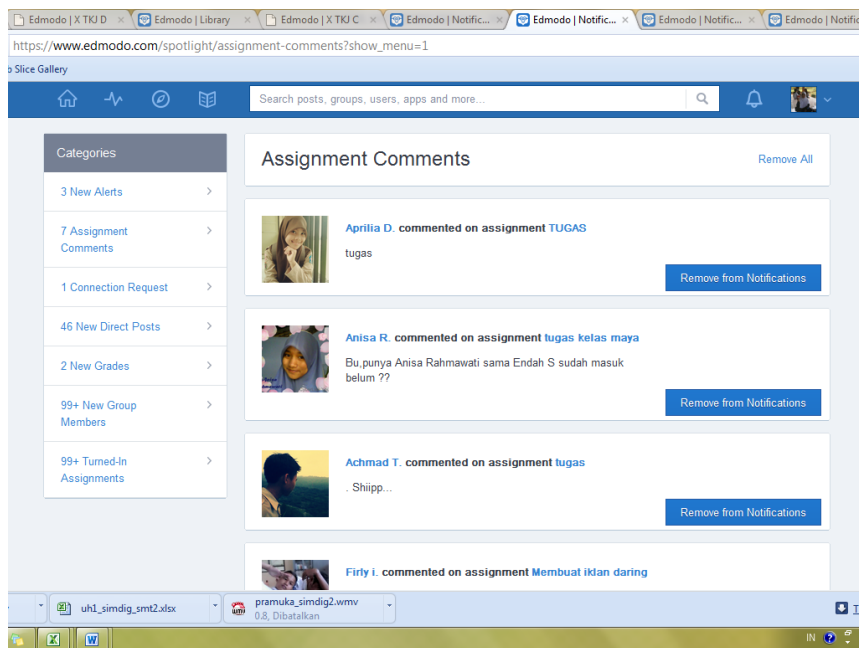
Gambar 21. Halaman guru



Gambar 22. Halaman materi



Gambar 23. Halaman library



Gambar 24. Halaman comment siswa