



**PENGGUNAAN MEDIA EDMODO UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN DASAR-DASAR PERHITUNGAN SURVEI
PEMETAAN KELAS X GEOMATIKA SMK N 3 SALATIGA
DAN SMK N 1 KEDUNGWUNI PEKALONGAN**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan

Oleh
Alif Rahardhika Nurdani
UNNES
UNIVERSITAS 5101412016 SEMARANG

**JURUSAN TEKNIK SIPIL
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Alif Rahardhika Nurdani
NIM : 5101412016
Program Studi : Pendidikan Teknik Bangunan
Judul Skripsi : Penggunaan Media Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan Kelas X Geomatika Smk N 3 Salatiga Dan Smk N 1 Kedungwuni Pekalongan.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi PTB Jurusan Teknik Sipil UNNES.

Pembimbing II,

Semarang,

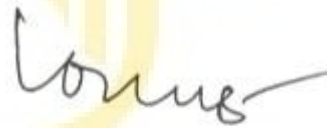
2016

Pembimbing I,



Drs. Harijadi Gunawan B.W., M.Pd

NIP. 195810131984031002



Drs. Lashari, M.T.

NIP. 195504101985031001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul PENGGUNAAN MEDIA EDMODO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PERHITUNGAN SURVEI PEMETAAN KELAS X GEOMATIKA SMK N 3 SALATIGA DAN SMK N 1 KEDUNGWUNI PEKALONGAN telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 24 November 2016

Oleh

Nama : Alif Rahardhika Nurdani
NIM : 5101412016
Program Studi : Pendidikan Teknik Bangunan

Panitia:

Ketua Panitia

Sekretaris

Dra. Sri Handayani, M.Pd.
NIP. 196711081991032001

Eko Nugroho Julianto, S.Pd., M.T.
NIP. 197207021999031002

Penguji I

Drs. Tugino, M.T.
NIP. 190004121988031001

Penguji II

Drs. Lashari, M.T.
NIP. 195504101985031001

Penguji III

Drs. Harijadi Gunawan B.W., M.Pd.
NIP. 195810131984031002

Mengetahui:
Dekan Fakultas Teknik UNNES




Drs. Nur Qodus, M.T.
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi yang lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, Agustus 2016
yang membuat pernyataan,



Alif Rahardhika Nurdani

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG NIM.5101412016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- “... hanya dengan mengingat Allah, hati menjadi tenang.” (Q.S. Ar-Ra’d : 28)
- “Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu dan sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.” (Q.S. Al-Baqarah : 153)
- Berusaha semampumu, kemudian berdoalah, dan untuk hasilnya yang menentukan adalah Allah SWT. (Motto Pribadi)
- Allah tidak akan merubah nasib seseorang jika dirinya tidak berusaha. (Motto Pribadi)

PERSEMBAHAN

- Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya.
- Rasulku Muhammad SAW yang menjadi panutan sekaligus tauladanku.
- Kepada Bapak dan Ibu tercinta (Bapak Mustain dan Ibu Umi Mumpuni), atas segala bimbingan, do’a, perhatian, cinta, kasih sayang yang tiada henti, serta telah setia menemaniku dalam suka maupun duka.
- Kepada Yangti (Mbah Parto), atas do’a, perhatian, dukungan, serta tempatku bermanja.
- Untuk Adikku (Fahmi, Isma, Rizal), yang selalu menghibur serta memberi semangat dalam hidupku.
- Untuk sahabat-sahabatku (Bima, Eko, Febrian, Taufiq, Ratri, Fajar, Kalisto) yang selalu menemani disaat suka maupun duka, serta memberikan semangat dan motivasi selalu.
- Untuk sahabat Almamaterku (Wahyu, Yudho, Yoga, Hadi, Tegar, Puji dan sahabat PTB 2012 lainnya), yang telah memberikan bantuan, semangat, dan dukungan.

ABSTRAK

Alif Rahardhika Nurdani. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penerapan Fungsi Tools Autocad Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan Kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga.* Skripsi. Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Drs. Lashari, M.T. dan Dosen Pembimbing: Drs. Harijadi Gunawan B.W., M.Pd. Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan.

Metode Belajar akan mempengaruhi hasil belajar, untuk memperoleh proses pembelajaran yang efektif, serta menarik perhatian siswa, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang *inovatif*, serta mudah dipahami oleh siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media *edmodo*, yakni *social networking* berbasis lingkungan sekolah yang diharapkan dapat meningkatkan respon dan hasil belajar siswa di SMK Negeri 3 Salatiga yang secara faktual respon dan hasil belajar siswa rendah karena menggunakan media konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa kelas X Geomatika SMK Negeri 3 Salatiga yang menggunakan media pembelajaran *edmodo* dengan siswa kelas X Geomatika SMK Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan yang menggunakan metode konvensional, (2) mengetahui efektivitas *edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada materi AutoCAD mata pelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent kontrol group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa jurusan Geomatika SMK N 3 Salatiga, SMK N 1 Kedungwuni Pekalongan dan sampel penelitian adalah siswa kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga, dan SMK N 1 Kedungwuni Pekalongan yang berjumlah 72 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif dengan menggunakan metode kuasi eksperimen. Validitas dan Reliabilitas menggunakan rumus Arikunto dan untuk instrumen test diperoleh sebesar $r=0,542$ dan untuk instrumen angket diperoleh nilai sebesar $r=0,773$. Tingkat kesukaran soal dalam kriteria sedang dan daya pembeda soal dalam kriteria baik, cukup. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil nilai signifikansi uji-t sebesar 6,813 lebih besar dari $t_{tabel} = 1,67$ sehingga keputusannya adalah H_0 ditolak apabila $t > t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$. Dapat diartikan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada materi *AutoCAD* mata pelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan yang menggunakan media jejaring sosial *edmodo* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Edmodo, Konvensional, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta ridho-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Edmodo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penerapan Fungsi *Tools AutoCAD* Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan Kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis haturkan kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
3. Dra. Sri Handayani, M.Pd., Ketua Jurusan dan Ketua Prodi Pendidikan Teknik Bangunan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
4. Drs. Lashari, M.T., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan selama pembuatan skripsi.
5. Drs. Harijadi Gunawan B.W., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan selama pembuatan skripsi.
6. Drs. Tugino, M.T., Dosen penguji yang telah memberikan saran dan bimbingan.
7. Aris Widodo, S.Pd., M.T., Dosen ahli materi pembelajaran yang telah memberikan kritik dan saran untuk penelitian.
8. Ghanis Putra W., S.Pd., M.Pd. dan Dina Dyah Sari Rahmah, S.Pd., tim ahli media pembelajaran yang memberikan saran untuk kebaikan media pembelajaran yang penulis kembangkan.

9. Kepala Sekolah dan Bapak Ibu Guru serta siswa SMK N 3 Salatiga, atas izin, bimbingan, bantuan, dan kerjasama selama pelaksanaan penelitian skripsi.
10. Kepala Sekolah dan Bapak Ibu Guru serta siswa SMK N 1 Kedungwuni Pekalongan, atas izin, bimbingan, bantuan, dan kerjasama selama pelaksanaan penelitian skripsi.
11. Bapak, Ibu, dan Adik, serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
12. Teman-teman PTB angkatan 2012 Universitas Negeri Semarang yang saya sayangi.
13. Sahabat-sahabat yang telah memberikan bantuan dan motivasi serta selalu ada disaat suka dan duka.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu selama pelaksanaan proses skripsi.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya, dan bagi semua pihak yang berkepentingan pada umumnya.

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, September 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Pembelajaran.....	9
2.2 Metode Pembelajaran	11
2.2.1 Metode Konvensional.....	12
2.3 Media Pembelajaran.....	13
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.3.2 Kegunaan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.4 Edmodo.....	16
2.4.1 Pengertian Edmodo.....	16
2.4.2 Fitur Edmodo	17
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Edmodo.....	21
2.5 Hasil Belajar.....	23
2.6.1 Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	26
2.6 Penelitian yang Relevan	27
2.7 Kerangka Berpikir.....	28
2.8 Hipotesis.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.2 Jenis Penelitian.....	30
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	31
3.3.1 Populasi.....	31
3.3.2 Sampel	32
3.4 Variabel Penelitian	32
3.5 Tahapan Penelitian	33
3.6 Instrumen.....	34
3.6.1 Instrumen Penelitian	34
3.6.2 Uji Coba Instrumen.....	36
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.7.1 Angket.....	40

3.7.2 Metode Eksperimen	40
3.8 Teknik Analisis Data.....	41
3.8.1 Uji Normalitas	41
3.8.2 Uji Homogenitas	42
3.8.3 Uji Perbedaan Rata-Rata (Uji T)	42
3.8.4 Uji N-Gain.....	44
3.9 Diagram Alur Penelitian.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Pengujian Instrumen Penelitian.....	47
4.1.1 Uji Validitas	48
4.1.2 Uji Reliabilitas.....	48
4.1.3 Indeks Kesukaran Butir Soal	49
4.1.4 Daya Pembeda.....	51
4.2 Analisis Data Penelitian	52
4.2.1 Analisis Hasil Belajar Siswa.....	52
4.2.2 Data Hasil Pretest.....	52
4.2.3 Data Hasil Posttest	55
4.2.4 Hasil Analisis Data Gain.....	57
4.3 Analisis Hasil Angket Siswa.....	59
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	64
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Fitur Edmodo Menu Assignment	18
2.2 Fitur Edmodo Menu File and Links	18
2.3 Fitur Edmodo Menu Quiz.....	19
2.4 Fitur Edmodo Polling.....	19
2.5 Fitur Edmodo Menu Library	20
2.6 Hubungan Tujuan Instruksional, Pengalaman Belajar, dan Hasil Belajar	23
2.7 Kerangka Berpikir dalam Penelitian	29
4.1 Rata-rata nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	53
4.2 Rata-rata nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas	55



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Sampel Penelitian	32
3.2 Kisi-kisi Angket Penelitian	35
3.3 Alternatif Jawaban.....	36
3.4 Pelaksanaan Metode Eksperimen	40
3.5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	44
4.1 Validitas Butir Soal	48
4.2 Indeks Kesukaran Butir Soal.....	50
4.3 Daya Beda Antar Butir Soal.....	51
4.4 Rata-Rata Skor Tes Hasil Belajar.....	52
4.5 Statistik Deskriptif Data Pretest.....	53
4.6 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	54
4.7 Statistik Deskriptif Data <i>Posttest</i>	55
4.8 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	56
4.9 Kategori Efektivitas N-Gain	57
4.10 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Kelompok Eksperimen	58
4.11 Hasil Perhitungan Angket Siswa	60
4.12 Klasifikasi Kategori Respon Siswa.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	69
2. Soal Tes Uji Coba, Pretest Posttest.....	92
3. Angket Siswa	106
4. Perhitungan Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda, dan Tingkat Kesukaran Soal	110
5. Perhitungan Data Pretest	118
6. Perhitungan Data Posttest	128
7. Rekapitulasi Hasil Nilai Kelas Eksperimen Kontrol	137
8. Daftar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	144
9. Dokumentasi Peneleitian.....	146
10. Expert Judgment Ahli Media, Ahli Materi	149
11. Surat Tugas Seminar Proposal dan Berita Acara	158
12. Usulan Topik Skripsi dan Usulan Pembimbing	161
13. Surat Ijin Permohonan Ahli	164
14. Surat Ijin Penelitian.....	167

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Guru merupakan sarana dalam menyampaikan materi atau pelajaran yang dilakukan di kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Guru berperan sebagai penyedia ilmu yang serba bisa dan akan dianut oleh siswa. Jadi di sini guru berperan sangat penting sebagai faktor penentu keberhasilan siswa dalam menuntut ilmu selama proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan siswa tersebut dapat diukur dengan nilai pada akhir proses pembelajaran atau disebut hasil belajar.

Selain itu apabila guru tidak masuk kelas maka siswa akan kehilangan waktu dan materi yang akan disampaikan pada waktu itu. Kemudian materi itu akan disampaikan pada pertemuan berikutnya dan guru akan kekurangan waktu dalam menyampaikan materi yang sesuai silabus. Siswa selanjutnya akan mempelajari materi yang belum disampaikan oleh guru dan akan mempengaruhi pemahaman serta hasil belajar siswa.

Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya hasil belajar siswa yang baik adalah media pendukung dalam penyampaian materi yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan suatu materi guna untuk menghasilkan pemahaman yang dapat diserap oleh siswa dengan baik.

Selama ini masih terdapat guru yang hanya menyampaikan materi menggunakan metode konvensional tanpa dibekali media yang baik untuk



meningkatkan hasil belajar. Metode konvensional atau ceramah ini memang metode yang baik dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran. Tetapi kita tahu bahwa selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menyampaikan materi dengan metode tersebut tanpa melihat kejenuhan yang ada pada siswa saat penyampaian materi berlangsung. Kondisi tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Untuk mengatasi hal tersebut guru harus mempunyai terobosan terbaru dalam penyampaian materi agar siswa tidak terlihat bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, yang nantinya akan mendapatkan hasil belajar atau nilai yang sudah ditargetkan oleh guru.

Berdasarkan observasi pada siswa kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga saat pembelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan Sub bahasan *AutoCAD* masih terdapat siswa yang kurang aktif dan bosan dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pemahaman materi pada siswa kurang baik dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Untuk mengurangi hal tersebut guru perlu adanya media dalam penyampaian materi. Media tersebut berupa media berbasis internet yang akan mengurangi kebosanan dan kekurangan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

Media disini berupa media *edmodo* yang dapat diakses oleh siswa dan guru kapanpun dan dimanapun berada. Jadi *edmodo* ini dapat diakses ketika siswa sedang dirumah atau guru tidak bisa hadir untuk mengajar.

Untuk metode konvensional ini masih digunakan oleh guru dalam penyampaian materi, akan tetapi guru perlu menggunakan media *edmodo* ini untuk mengurangi kejenuhan dan kurang aktifnya siswa saat proses pembelajaran. Jadi metode konvensional tetap dijalankan dengan ditambah media *edmodo* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang baik.

Edmodo adalah sebuah media yang digambarkan secara kasaran seperti *facebook*. Media ini dapat memudahkan guru dan siswa dalam menunjang pembelajaran secara elektronik seiring dengan perkembangan zaman (Rismiyanti, 2012; 2). Dapat disimpulkan bahwa *edmodo* berfungsi sebagai *platform* penugasan dan interaksi antar guru dan siswa, sehingga *edmodo* memungkinkan untuk diterapkan sebagai penunjang pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran *edmodo* banyak digunakan oleh para guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas dan mengatasi keterbatasan waktu tatap muka di kelas dan mengurangi rasa kebosanan siswa. Dilihat dari segi tampilannya, *edmodo* mempunyai tampilan yang menarik dan mudah digunakan untuk siswa dan guru. Tujuan dari penerapan *edmodo* sendiri adalah sebagai media pembelajaran yang diimplementasikan kepada siswa untuk menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Penggunaan Media Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan Kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Penulis perlu mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, agar menjadi jelas dan terarah. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Di SMK N 3 Salatiga terutama di jurusan geomatika guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, membuat siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Banyak guru di SMK N 3 Salatiga terutama di jurusan geomatika yang masih banyak kekurangan waktu dalam penyampaian materi.
3. Siswa belum optimal dalam memanfaatkan fasilitas internet untuk mengakses materi-materi pelajaran.
4. Media pembelajaran khususnya yang menggunakan media jejaring sosial pendidikan perlu dikaji penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa agar selanjutnya dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk membatasi dan memfokuskan penelitian. Dalam penelitian berjudul **“Penggunaan Media Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan Kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga dan SMK N 1 Kedungwuni Pekalongan”** peneliti membatasi masalah hanya pada :

1. Obyek Penelitian

Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga dan kelas X Geomatika SMK N 1 Kedungwuni. Pemilihan sekolah merupakan sekolah yang mempunyai jenis yang sama dalam hal pelajaran, jurusan, dan kurikulum.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian yaitu media pembelajaran berbasis internet dengan media *Edmodo*.

3. Parameter

Parameter pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga.

4. Materi Penelitian

Materi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah menerapkan fungsi *tools AutoCAD* dan Mengaplikasikan program *AutoCAD* di SMK N 3 Salatiga dan SMK N 1 Kedungwuni tahun ajaran 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Seberapa besar peningkatan penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar Dasar-dasar Perhitungan Survei Pemetaan pada siswa SMK N 3 Salatiga dan SMK N 1 Kedungwuni?”

Penulis perlu menyederhanakan permasalahan yang telah dirumuskan dan mengingat keterbatasan yang dimiliki penulis maka permasalahan tersebut perlu dibatasi.

Berdasarkan hal tersebut, maka aspek yang diungkap dalam penelitian ini dibatasi yakni penggunaan yang dimaksud apakah dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* ini siswa mendapatkan hasil belajar yang dapat melampaui batas diatas rata-rata KKM yang telah ditentukan, serta penelitian ini hanya pada mata pelajaran Dasar-dasar Perhitungan Survei Pemetaan dengan sub bahasan menerapkan fungsi *tools AutoCAD* dan Mengaplikasikan program *AutoCAD* di SMK N 3 Salatiga dan SMK N 1 Kedungwuni.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai pada rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *edmodo* terhadap hasil belajar siswa yang dapat melampaui batas diatas rata-rata KKM yang telah ditentukan SMK N 3 Salatiga pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, adanya penerapan model pembelajaran dengan pemanfaatan *E-Learning* yaitu *Edmodo* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah kemandirian siswa dalam kegiatan belajar.

2. Bagi guru, menambah media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar, dan menjadi acuan untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif.
3. Bagi sekolah, dari penelitian ini dapat dijadikan alternatif bagi sekolah itu sendiri untuk seterusnya dijadikan media penunjang pembelajaran.
4. Bagi pembaca, dapat memperoleh informasi maupun pengetahuan baru dalam belajar dan mendapatkan wawasan.
5. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat diterapkan sebagai bekal mengajar setelah selesai pendidikan formal, serta dapat mengetahui pengujian terhadap hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian diharapkan dapat dijadikan referensi dan memberikan kontribusi yang besar dalam penggunaan media serta pemanfaatan media yang lebih menarik inovatif dalam meningkatkan hasil belajar dan proses pembelajaran yang lebih baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, skripsi ini terdiri atas beberapa bagian yang disusun menurut sistematika sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Landasan Teori berisi tentang definisi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, *edmodo*, hasil belajar, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, hipotesis.

Bab III : Metode Penelitian

Berisi tentang metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, tahapan penelitian, instrumen, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, diagram alur penelitian

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi tentang pengujian instrumen penelitian, analisis data penelitian, analisis hasil angket siswa, pembahasan hasil penelitian.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Berisikan kesimpulan akhir penelitian dan memberikan saran bagi para pengguna hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pembelajaran

Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Lebih lanjut, Wina Sanjaya (2008: 51) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu (Wina Sanjaya, 2008:86). Lebih lanjut, Wina Sanjaya (2008:88) mengemukakan bahwa rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behaviour* (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat

dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat



menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan *Degree* (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

Di sisi lain, upaya peningkatan kualitas pembelajaran perlu mempertimbangkan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran, yang antara lain ditandai dengan adanya perubahan dari model belajar terpusat pada guru ke model terpusat pada peserta didik, dari kerja terisolasi ke kerja kolaborasi, dari pengiriman informasi sepihak ke pertukaran informasi, dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan partisipatif, dari yang bersifat faktual ke cara berpikir kritis, dari respon reaktif ke proaktif, dari konteks *artificial* ke konteks dunia nyata, dari *single media* ke *multimedia*. Oleh karena itu, pembelajaran harus berpotensi mengembangkan suasana belajar mandiri. Dalam hal ini, pembelajaran dituntut dapat menarik perhatian peserta didik dan sebanyak mungkin memanfaatkan momentum kemajuan teknologi khususnya dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi ke dalam pembelajaran Dasar-dasar Perhitungan Survei Pemetaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses kegiatan belajar yang melibatkan berbagai komponen, yaitu guru, siswa, tujuan, materi, metode, media, evaluasi dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada penelitian ini, proses pembelajaran menggunakan media Edmodo yang berbasis *online* (*E- Learning*) untuk menyampaikan materi

sekaligus membudayakan peserta didik untuk mencari referensi belajar secara *online*, lebih luas dan mandiri

2.2. Metode Pembelajaran

Tugas seorang guru di kelas adalah mengelola pembelajaran dan menyampaikan materi kepada siswanya. Proses pemberian materi pembelajaran dari guru ke siswa tidak semudah yang dibayangkan kebanyakan orang, proses penyampaian materi ini membutuhkan metode. Memang untuk mencapai tujuan harus diusahakan secara maksimal agar apa yang ingin dicapai memiliki nilai bagus. Apalagi dalam usaha mendidik siswa, seorang guru harus pintar dan rasional. Gurulah yang berperan sebagai motivator dituntut dapat diberikan bentangan jalan yang luas bagi siswa untuk mampu belajar secara mandiri. Bentangan jalan yang luas itu dapat diberikan melalui penggunaan metode-metode mengajar yang sesuai.

Menurut Oemar Hamalik (1993; 97) metode pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan materi pelajaran agar tujuan dari proses belajar mengajar tercapai. Jadi metode pembelajaran berperan sebagai alat menciptakan proses belajar mengajar. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat dalam menyampaikan materi pelajaran dapat menyebabkan tidak terjadinya interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa.

Metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode pembelajaran adalah cara

yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nana Sudaraja, 1991; 76)

Ada banyak jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Namun dalam penelitian ini hanya membahas tentang metode pembelajaran konvensional. Untuk pengertian metode konvensional sebagai berikut :

2.2.1 Metode Konvensional

Menurut Djamarah (1996), metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan.

Pembelajaran pada metode konvensional, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada peserta didik. Yang sering digunakan pada pembelajaran konvensional antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode penugasan.

Kelebihan metode ceramah/konvensional :

- Guru mudah menguasai kelas.
- Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas.
- Dapat diikuti oleh jumlah peserta didik yang besar.
- Mudah mempersiapkan dan melaksanakan.

- Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.

Kekurangan metode ceramah/konvensional :

- Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).
- Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan.
- Guru menyimpulkan bahwa peserta didik mengerti dan tertarik pada ceramahnya.
- Menyebabkan peserta didik menjadi pasif.

Dari uraian diatas metode konvensional atau ceramah hanya terpaku pada pendidik atau guru, jadi guru menjadi sumber ilmu bagi siswa di dalam proses pembelajaran. Namun selama ceramah berlangsung, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar-gambar agar uraiannya menjadi lebih jelas.

2.3. Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Gerlach & Ely 1971 dalam Arsyad 2014: 15) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat

grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap. Memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. *AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming (1987: 234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

2.3.2 Kegunaan dan Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli.

Menurut Kemp & Dayton (1985; 3-4) sebagai berikut :

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.

5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994: 15)

merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dan penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat 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 kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2.4. Edmodo

2.4.1 Pengertian Edmodo

Pengertian *Edmodo* (www.edmodo.com) *Edmodo* adalah *platform microblogging* pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan mengutamakan privasi siswa. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan

peringatan, acara, dan tugas untuk siswa dan dapat memutuskan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik.

Menurut Pitoy (2012), menyatakan bahwa *Edmodo* merupakan sebuah *platform social network* bagi guru siswa untuk berbagi ide, *file*, agenda kegiatan dan penugasan. *Edmodo* dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, poling, penugasan, berbagi ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, *Edmodo* memberikan fitur untuk berbagi *file*, *link*, tugas, nilai serta peringatan secara langsung kepada siswa. Sedangkan sebagai siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara langsung, berdiskusi dengan siswa lain, mengirimkan tugas secara langsung dan banyak lagi.

Maka dapat disimpulkan bahwa *Edmodo* adalah sebuah *platform web* dengan menggunakan konsep *social networking* berbasis *Microblogging* yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar *online* yang aman untuk berbagi data, informasi serta konten-konten pendidikan baik berupa tulisan, dokumen, video, audio, foto, link yang dapat dibagikan baik oleh guru maupun siswa dan juga konten khusus berupa nilai, kuis, acara kegiatan, penugasan, dan poling yang hanya dapat dibagikan oleh guru.

2.4.2 Fitur Edmodo

Edmodo memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Edmodo* mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna, yaitu guru dan siswa. Dibawah ini adalah fitur yang ada pada *Edmodo* :

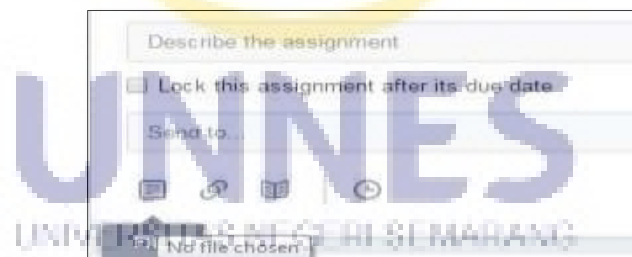
a. Assignment



Gambar 2.1. Fitur Edmodo Menu Assignment

Assignment 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. Selain itu, kiriman *Assignment* juga terdapat tombol “*Turn in*” yang menandakan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka. Guru dapat secara langsung memberikan penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan siswa. Skor yang diberikan secara otomatis akan tersimpan dalam fitur *gradbook*.

b. File and Links



Gambar 2.2. Fitur Edmodo Menu File and Link

Pada fitur ini guru dan siswa dapat mengirimkan pesan dengan melampirkan *file* dan link pada grup kelas, siswa atau guru lainnya. *File* yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis *extensi* seperti doc, pdf, ppt, xls, dll.

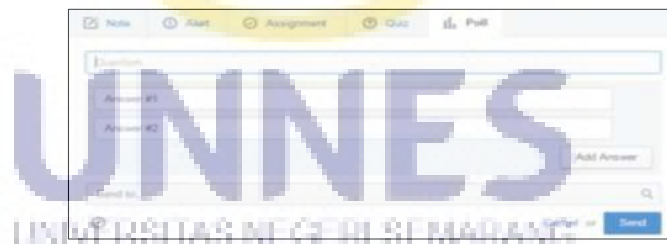
c. Quiz



Gambar 2.3. Fitur Edmodo Menu Quiz

Quiz digunakan untuk memberikan evaluasi secara *online* baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. *Quiz* hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa hanya mengerjakan saja. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis. Perhitungan skor pada setiap butir soal *quiz* dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat, sedangkan untuk pengskoran soal uraian harus diperiksa oleh guru terlebih dahulu.

d. Polling



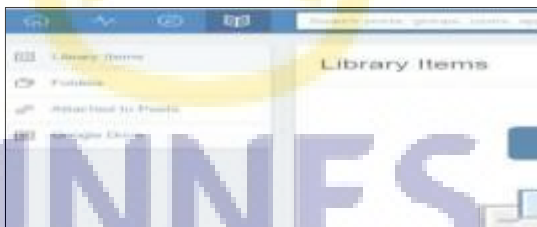
Gambar 2.4. Fitur Edmodo Menu Polling

Polling hanya dapat dibuat oleh guru untuk dibagikan kepada siswa. Biasanya guru menggunakan *poling* untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran.

e. **Gradebook**

Fitur *Gradebook* digunakan sebagai catatan nilai siswa. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh guru dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian secara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor *Assignment* dan *Quiz*. Penilaian pada *Gradebook* dapat di-*export* menjadi *file.csv*. Dalam fitur ini, guru mengatur penilaian hasil belajar seluruh siswa. Guru dapat mengatur nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai. Nilai total adalah presentase dari nilai keseluruhan setiap siswa secara otomatis oleh sistem. Untuk penilaian *Quiz* diisi secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil *Quiz* setiap siswa. Pada siswa, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

f. **Library**



Gambar 2.5. Fitur Edmodo Menu Library

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur *library*, guru dapat meng-*upload* bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio, dan konten digital lainnya. *Link* dan *File* yang terdapat di *Library* dapat dibagikan baik kepada siswa maupun *group*.

Siswa juga dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh guru ke dalam *library*-nya. Fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk menampung berbagai sumber dari dalam dan luar. Sehingga siswa dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui *Edmodo*.

g. Award Badges

Fitur ini digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok. Penghargaan dapat ditentukan oleh guru itu sendiri sehingga tidak menghambat kreatifitas guru dalam memberikan penghargaan.

h. Parents Codes

Menurut Rismayanti (2012), Fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orang tua/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.

2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Edmodo

Kelebihan *Edmodo* diantaranya yaitu :

- a. *User Interface*. Mengadaptasi tampilan seperti *facebook*, secara sederhana *edmodo* relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.

- b. *Compatibility*. *Edmodo* mendukung *preview* berbagai jenis format *file* seperti: *pdf*, *pptx*, *html*, *swf*, dan sebagainya.
- c. Aplikasi *edmodo* tidak hanya dapat diakses dengan *PC* (laptop/dekstop) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan *gadget* berbasis *Android OS*.

Kelebihan *Edmodo* menurut Charles Wankel (2011: 26) adalah :

- a. Mudah untuk mengirim berkas, gambar, video, dan link.
- b. Mengirim pesan individu ke pengajar.
- c. Membuat *group* untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu.
- d. Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru.
- e. Pesan dirancang untuk lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter.

Kekurangan *Edmodo* menurut Pierpaolo Vittorini (2012: 40) adalah :

- a. Tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa. Komunikasi sesama siswa berlangsung secara global di dalam *group* tersebut.
- b. Tidak adanya fasilitas *chat* seperti yang terdapat pada jejaring sosial *facebook*.
- c. Tidak adanya foto album dan fasilitas *tagging* seperti jejaring sosial lainnya. *Edmodo* hanya bekerja dengan *file* tipe generik dan tidak mengijinkan *tagging*.

- d. Tidak menerapkan beberapa halaman atau *view* yang dapat dilihat oleh *user*.
- e. Struktur *Edmodo* adalah pendidikan informal, walaupun begitu urutan dari konten pada rangkaian materi bisa dijelaskan secara terbuka.

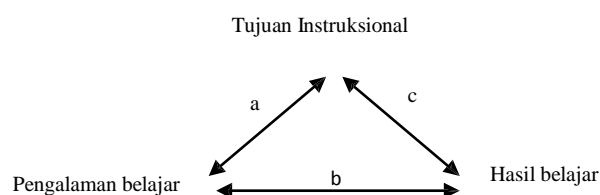
Kekurangan *Edmodo* menurut Charles Wankel (2011: 24) adalah :

- a. Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi *website* berjalan lebih lambat.
- b. Siswa dibatasi aksesnya untuk keluar, karena hanya terbatas di kelas tersebut.

2.5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang *kognitif*, *afektif* dan *psikomotoris* berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Nana Sudjana, 2005).

Nana Sudjana (2005) mengatakan bahwa hasil belajar itu berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar yang dialami siswa, sebagaimana yang ditunjukkan dalam bagan di bawah ini :



Gambar 2.6. Hubungan Tujuan Instruksional, Pengalaman Belajar, dan Hasil Belajar

Bagan ini menggambarkan unsur yang terdapat dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar dalam hal ini berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar. Adanya tujuan instruksional merupakan panduan tertulis akan perubahan perilaku yang diinginkan pada diri siswa (Nana Sudjana, 2005), sementara pengalaman belajar meliputi apa-apa yang dialami siswa baik itu kegiatan mengobservasi, mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, mengikuti perintah (Spears dalam Sardiman, 2008).

Sistem pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan; baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional pada umumnya menggunakan klasifikasi hasil belajar Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni: *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri atas enam aspek, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2005).

Menurut Hamalik (2008:155), hasil belajar didefinisikan sebagai “suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati

dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan ketrampilan”. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.

Hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar siswa yang menggambarkan ketrampilan atau penguasaan siswa terhadap bahan ajar. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Tes yang digunakan untuk menentukan hasil belajar merupakan suatu alat untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari siswa. (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:256-259)

Hasil belajar dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi, seperti yang diungkapkan oleh W.S. Winkel, yang dikutip oleh Nana Sudjana (2004:142) sebagai berikut :

1. Hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik.
2. Hasil belajar sebagai lambang pemusatan hasrat keingintahuan.
3. Hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
4. Hasil belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari situasi institusi pendidikan.
5. Hasil belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap kecerdasan anak didik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* sebagai pengaruh pengalaman belajar yang dialami siswa baik berupa suatu bagian, unit, atau bab materi tertentu yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini aspek yang diukur adalah perubahan pada tingkat kognitifnya saja.

Syaiful Bahri Djamarah (2003) menyatakan bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu.

2.5.1 Jenis-jenis Hasil Belajar

Bloom (dalam Yowanita Dwi Irwanti, 2011) membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1. Ranah Kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan (*knowledge*), pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3. Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

2.6. Penelitian yang Relevan

Trisnawati Fitri. 2015. Keefektifan Penggunaan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Mata Pelajaran TIK SMP N 25 Semarang. UNNES. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain “*One-Shot CaseStudy*”. Dalam rancangan ini pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*. Terdapat dua variabel di dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (Dependen). Penelitian ini mengambil satu kelompok, lalu dibandingkan hasilnya sebelum menggunakan media *Edmodo* dan sesudah menggunakan media *Edmodo*. Hasil belajar yang diperoleh meningkat dan siswa dapat mengerjakan tugas secara fleksibel dan efisien, sehingga nilai siswa mencapai diatas rata-rata KKM yang telah ditentukan. Hanya dengan menggunakan *smartphone* ataupun *laptop* mengerjakan tugas dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun.

Mufhidin Amar. 2013. *Efektifitas Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK N 1 Majalengka*. UPI. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian evaluasi yaitu dengan melihat seberapa efektif media penunjang *Edmodo* digunakan dalam Pembelajaran DKK diluar kelas, dan diujikan kepada kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media penunjang berbasis *social networking Edmodo*. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Edmodo*

menunjukkan respon positif dengan kriteria sangat baik. Hal ini ditandai dengan aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap pembelajarannya. Dari hasil penelitian ini diperoleh rata-rata perolehan keseluruhan nilai siswa pada pembelajaran DKK dengan menggunakan media *Edmodo* yakni diatas KKM yang dipersyaratkan. Sehingga penggunaan media *Edmodo* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan efektif.

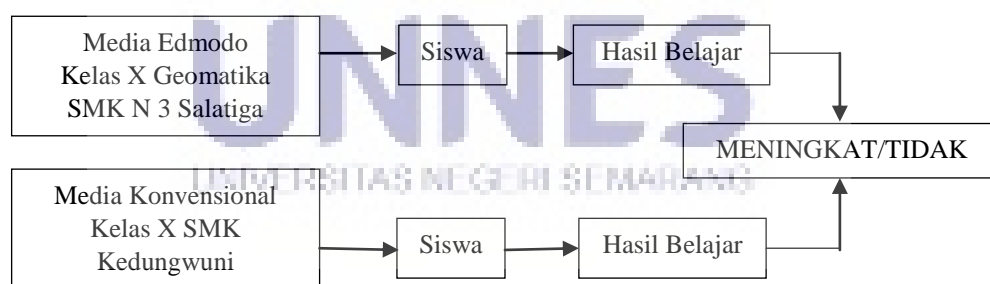
Ramadhani Mawar. 2012. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Kalasan*. UNY. Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas dengan kelompok eksperimen, dimana kelompok eksperimen (XA) diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *E-Learning* dan kelompok kontrol (XB) sebagai kelompok pembanding. Dari kesimpulan penelitian ini bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis web lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran konvensional.

2.7. Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan pembelajaran pada waktu tertentu yang diukur dengan nilai atau angka dan keterampilan yang dimiliki siswa. Baik tidaknya hasil belajar pada siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti media pembelajaran. Seiring perkembangan jaman dalam teknologi pendidikan, siswa dituntut untuk selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dituntut untuk mendapatkan hasil belajar

yang lebih baik. Namun tidak hanya siswa yang dituntut aktif, pembelajaran juga menuntut guru harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Adanya teknologi dalam media pembelajaran, guru tidak hanya mengandalkan buku lagi tetapi disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang optimal dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang baik dan efektif akan berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan saat ini adalah *Edmodo*. *Edmodo* merupakan media berbasis *social network* dan bisa dibilang program *e-learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan oleh siswa karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Media *Edmodo* ini diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Dasar Survei Pemetaan di SMK N 3 Salatiga.



Gambar 2.7. Kerangka berpikir dalam penelitian

2.8. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah : Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan sub bahasan menerapkan fungsi tools autocad dan mengaplikasikan program autocad pada penggambaran dasar-dasar survei dan pemetaan.



mengaplikasikan program autocad pada penggambaran dasar-dasar survei pemetaan dengan menggunakan media edmodo dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis data, dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *edmodo* pada mata pelajaran dasar-dasar perhitungan survei pemetaan sub bahasan menerapkan fungsi *tools autocad* dan mengaplikasikan program *autocad* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga.

Hal ini terbukti dari hasil rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 88,89, dimana kelompok eksperimen mendapat perlakuan dengan metode konvensional dan tambahan menggunakan media *edmodo*. Sedangkan hasil rata-rata *posttest* kelompok kontrol sebesar 79,56, yang mendapat perlakuan menggunakan metode konvensional tanpa ada tambahan media *edmodo*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti merekomendasikan beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran antara lain :

1. Sekolah hendaknya lebih menambah dan mendukung fasilitas kepada guru untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran yang

berbentuk internet seperti *edmodo* agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi lebih variatif, inovatif, dan interaktif agar hasil belajar siswa meningkat khususnya dalam sub bahasan menerapkan fungsi *tools*



autocad dan mengaplikasi program *autocad* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan.

2. Bagi guru agar selalu menggunakan *edmodo* di setiap pembelajaran Dasar-Dasar Perhitungan Survei Pemetaan dengan cara memberika materi pelajaran yang harus diakses di *edmodo*, soal-soal latihan yang dapat dikerjakan berulang-ulang, laporan dan tugas dikumpulkan melalui *edmodo*, dan perbanyak topik diskusi mengenai materi pelajaran di *edmodo*.
3. Bagi peneliti lainnya, perlu adanya penelitian dalam pengembangan media pembelajaran di kalangan dunia pendidikan terutama untuk mata pelajan kejuruan, agar nantinya hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru maupun pihak sekolah dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok untuk siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amar, Mufhidin. (2013). *Efektivitas Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK N 1 Majalengka*. UPI.
- Arikunto, Suharsimi (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Fitri, Trisnawati. (2015). *Keefektifan Penggunaan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Mata Pelajaran TIK SMP N 25 Semarang*. UNNES.
- Nana Sudjana. 1991. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*.
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. (1993). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Mandar Majur.
- Ramdani, Mawar. (2012). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan. [online]. Tersedia: (<http://eprints.uny.ac.id/6758/>) [05 November pukul 11.00].

Rismayanti, Astuti. (2012). *Mengenal Lebih Dekat Edmodo Sebagai Media E-Learning dan Kolaborasi*. [Online]. Tersedia <http://download.smkn1-majalengka.sch.id>. [10 Maret 2016]



Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet

Syaiful Bahri Djamarah. 2003. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta : Kencana, Prenada Media Group

Yowanita Dwi Irwanti. 2011. Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran SCL Berbasis Blog Dalam Pembelajaran TIK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Semester I di SMA Negeri 1 Piyungan Bantul. Yogyakarta : UNY

