



**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *ELECTRONIC LEARNING*
BERBASIS EDMODO MATERI SUMBER DAYA ALAM
DI MADRASAH ALIYAH AL – ASROR TAHUN 2017**

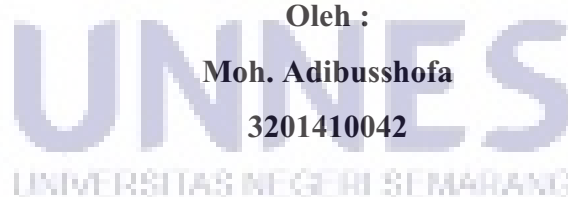
SKRIPSI

Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh :

Moh. Adibushofa

3201410042



**JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia Ujian Skripsi jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 13 Maret 2017

Pembimbing I	Pembimbing II
	
Sriyanto, S.Pd, M.Pd NIP. 19770722 2005011 001	Drs. Sunarko, M.Pd NIP.19520718 1980031 003
UNNES Ketua Jurusan Geografi UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	
 UNNES FIS JUR. GEOG.	
 Dr. Tjaturahono Budi S, M.Si NIP. 19621019 1988031 002	

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 5 April 2017

Penguji I

Penguji II

Penguji III



Satyanta Parman, M.T
19611202 1990021 000



Sriyanto, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19770722 2005011 001



Drs. Sunarko, M.Pd
NIP. 19520718 1980031 003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

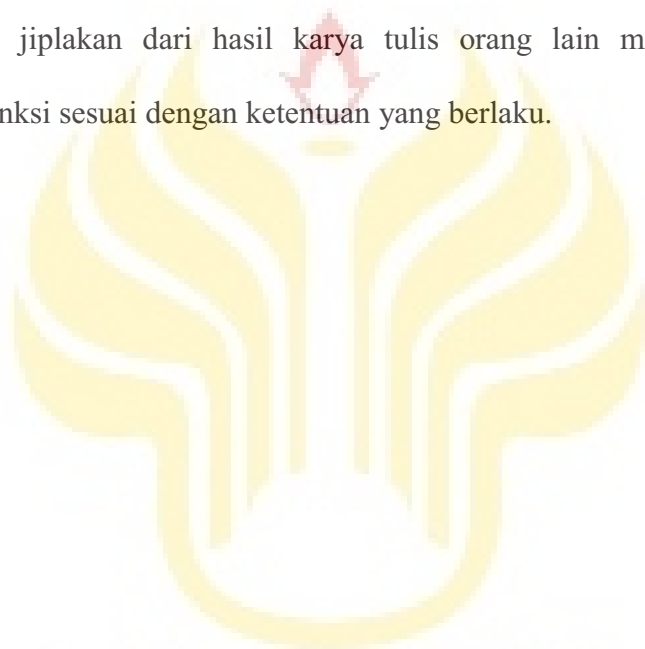
Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA
NIP. 19630802 1988031 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di bawah ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan hasil karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini di kutip atau di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari hasil karya tulis orang lain maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 23 Maret 2017

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Moh. Adibusshofa', is positioned above the printed name.

Moh. Adibusshofa

NIM. 3201410042

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (QS Al Insyirah: 5-6).
- ❖ Milikilah kerendahan hati, maka tidak akan menyakiti hati dan menjadi jalan semakin dekat dengan Illahi. (Moh. Adibushofa)



PERSEMBAHAN:

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tuaku tercinta yang selalu mendoakan, membimbing, serta selalu memberikan semangat.
- ❖ Saudara-saudaraku tersayang yang selalu memberikan motivasi.
- ❖ Semua sahabat yang selalu memberikan doa, motivasi, dan hiburan selama ini.
- ❖ Keluarga besar Pendidikan Geografi 2010 Unnes.
- ❖ Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat maha suci ALLAH SWT yang telah melimpahkan karunia, rahmat dan pertolongan NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Faktor-faktor Yang Menghambat Minat Anak Keluarga Petani Padi Untuk Melanjutkan Sekolah Ke Jenjang SLTA (Sekolah Lanjutan Tingkat Atas) Di Desa Turirejo Kecamatan Demak Tahun 2016”

Penulis menyusun skripsi ini guna memenuhi syarat dalam rangka menyelesaikan studi strata satu (S1) untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari peran serta bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segenap kerendahan hati mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA., Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Tjaturahono Budi S, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Geografi yang telah mengarahkan penulis selama menempuh studi.
4. Drs. Sunarko, M.Pd. dan Sriyanto, S.Pd, M.Pd. Dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi.
5. Ibu Kuswati, TU Jurusan Geografi yang dengan sabar melayani administrasi bagi penulis selama menempuh studi.
6. Drs. Sya’roni, S.Pd., Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Al-Asror yang telah memberikan ijinnya untuk mengadakan penelitian.
7. Eko Setyo Suharnanto, S.Pd., Guru Mata Pelajaran Geografi kelas XI IPS yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta kerjasamanya selama ini.
8. Ibu Nurhayati dan Bapak Mujahidi, kedua orang tua saya yang telah merawat dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, kesabaran, serta segala

usaha dan kerja keras, doa serta motivasi dari beliau sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.

9. Kakakku Moh. Zaim, serta adikku Munfarihatul Amalia tersayang, yang selalu memotivasi dan penyemangat dalam penulisan skripsi.
10. Saudari Ika Nurcahyanti yang selalu memotivasi dan memberikan doa kepada penulis.
11. Semua pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu - persatu yang telah berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu selesainya penyusunan skripsi ini. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca meskipun kecil. Hal itu tidak lepas dari kekurangan penulis sebagai manusia yang jauh dari sempurna.

Semarang, 23 Maret 2017




Penulis
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Moh. Adibushhofa. 2017 “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Electronic Learning* Berbasis Edmodo Materi Sumber Daya Alam di Madrasah Aliyah Al-Asror Tahun 2017”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Geografi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Sriyanto, S.Pd, M.Pd, Drs. Sunarko, M.Pd. 86 Halaman.

Kata Kunci: Pemanfaatan. Media Pembelajaran. Edmodo.

Pembelajaran dengan menggunakan media *electronic learning* berbasis edmodo memiliki perbedaan dengan media lainnya, perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada interaksi belajar serta kemandirian belajar, kedisiplinan siswa serta keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah : (1) mengetahui cara penggunaan media pembelajaran *electronic learning* berbasis edmodo, (2) mengetahui tanggapan siswa terkait pembelajaran menggunakan media pembelajaran *electronic learning* berbasis edmodo (3) mengetahui hasil belajar siswa pada penggunaan media pembelajaran *electronic learning* berbasis edmodo.

Populasi penelitian ini adalah guru mata pelajaran geografi yang berjumlah 1 orang dan siswa kelas XI IPS tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 41 siswa kemudian penulis mengambil 20 siswa sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data berupa : dokumentasi, observasi, angket, tes. Teknik analisis data menggunakan deskripsi persentase.

Dari hasil penelitian tersebut menjelaskan langkah-langkah menggunakan edmodo, yaitu sebagai berikut : (1) Melakukan pendaftaran, (2) Mengatur akun, (3) Membuat Grup / Kelompok, (4) Mengunggah bahan ajar di library, (5) Mengunggah penugasan / assignment dan quiz, (6) Mengisi penilaian pada gradebook, (7) Memberikan award. Penilaian rata-rata hasil tanggapan siswa berjumlah 90 % menyatakan termasuk kategori sangat baik. Penilaian rata-rata hasil belajar siswa berjumlah 80 %, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa termasuk dalam kategori baik .

Simpulan dari penelitian ini media pembelajaran elektronik learning berbasis Edmodo dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang lebih menarik karena dengan memanfaatkan fitur Folder dan Quiz yang ada pada Edmodo, dilengkapi gambar-gambar, animasi, video dan link sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif serta membentuk kedisiplinan dan kemandirian belajar siswa. Saran dari penulis adalah diperlukannya pelatihan tentang media Edmodo agar guru yang ada di sekolah dapat memanfaatkan Edmodo pada kegiatan belajar mengajar materi atau mata pelajaran yang lain. Bagi siswa diharapkan untuk lebih memanfaatkan media *electronic learning* berbasis edmodo dengan maksimal karena dapat digunakan menjadi sarana sumber belajar dan informasi serta latihan soal sebagai penunjang proses belajar

mengajar di kelas dan menambah pengetahuan siswa yang nantinya diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
E. Penegasan Istilah	9
1. Pemanfaatan	9
2. Media Pembelajaran	9
3. Elekttronic Learning	10
4. Edmodo	10
5. Materi Sumber Daya Alam	11
6. Hasil Belajar	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR.....	12
A. Pemanfaatan	12
B. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Prinsip dan Kriteria Media Pembelajaran	13
C. <i>Electronic Learning</i>	16
1. Pengertian <i>Elektronik Learning</i>	17
2. Pembejaran <i>Electronic Learning</i>	17
D. Edmodo	18
1. Pengertian Edmodo.....	18
2. Fitur Edmodo	19
3. Kelebihan dan kekurangan edmodo.....	25
4. Langkah – langkah Menggunakan Edmodo	25
E. Materi Sumber Daya Alam	26
F. Hasil Belajar.....	34
1. Pengertian Belajar.....	34
2. Hasil Belajar	35
G. Penelitian yang Relevan.....	36
H. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
B. Populasi	43
C. Sampel dan Teknik Sampling.....	44
D. Variabel Penelitian.....	44
E. Sumber Data	44
1. Data Priner	45
2. Data Sekunder.....	45
F. Teknik Dan Pengumpulan Data	45
1. Dokumentasi	45
2. Observasi	46
3. Kuesioner	47

4. Tes	47
G. Validitas dan Reliabilitas	48
1. Validitas	48
2. Reliabilitas	49
3. Taraf Kesukaran.....	50
4. Daya Pembeda	51
H. Teknik Analisis Data.....	53
1. Deskripsi Persentase	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Profil Lokasi Penelitian	56
2. Lokasi Penelitian.....	57
3. Deskripsi Data.....	59
4. Hasil Penelitian	59
a. Pemanfaatan Edmodo	59
b. Aktifitas Siswa	63
c. Aktifitas guru	66
d. Tanggapan siswa	67
e. Hasil Belajar	71
B. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP	78
A. Simpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

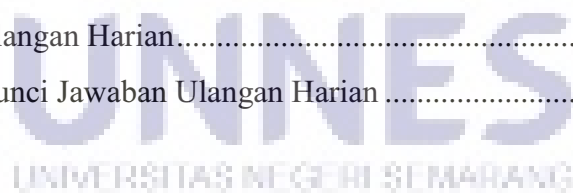
Gambar	Halaman
2.1 Assignment yang telah diselesaikan 31 siswa.....	20
2.2 Post note dengan melampirkan file dan link	21
2.3 Create a quiz.....	21
2.4 Hasil polling.....	22
2.5 Gradebook.....	23
2.6 Library.....	24
2.7 Award badges.....	24
2.8 Skema penggunaan media edmodo dengan hasil belajar.....	42
4.1 Peta Lokasi Penelitian	58
4.2.1 Guru Menjelaskan Penggunaan Edmodo	62
4.2.2 Guru Menjelaskan Penggunaan Edmodo	62
4.3.1 Aktifitas Pembelajaran Dengan Media Edmodo.....	66
4.3.2 Aktifitas Pembelajaran Dengan Media Edmodo	66
4.4.1 Siswa Mengisi Angket	71
4.4.2 Siswa Mengisi Angket	71
4.5. Siswa Mengerjakan Soal Tes.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Materi Sumber Daya Alam	33
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Aktifitas Belajar Siswa	46
Tabel 3.2 Klasifikasi Hasil Uji Validitas	49
Tabel 3.3 Penentuan Taraf Kesukaran Soal	51
Tabel 3.4 Klasifikasi Hasil Taraf Kesukaran	51
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda Soal	52
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda	53
Tabel 3.7 Tabel Perhitungan Deskripsi Persentase	55
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	59
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Aktifitas Siswa.....	63
Tabel 4.3 Frekuensi Hasil Aktivitas Siswa	64
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Aktifitas Siswa di Setiap Aspek	64
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Tanggapan Siswa	67
Tabel 4.6 Hasil Frekuensi Tanggapan Siswa	68
Tabel 4.7 Hasil Tanggapan Siswa di Setiap Aspek	68
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa	72
Tabel 4.9 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Bukti Surat Penelitian.....	83
Lampiran 1 Daftar Nama Siswa.....	84
Lampiran 2 Data Tabulasi Hasil Penelitian Aktivitas Siswa.....	85
Lampiran 3 Data Tabulasi Hasil Tanggapan Siswa.....	86
Lampiran 4 Data Tabulasi Hasil Belajar Siswa.....	87
Lampiran 5 Tabel Uji Validitas dan Reliabilitas Uji Soal.....	88
Lampiran 6 Tabulasi Daya Pembeda Uji Soal.....	92
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp).....	93
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp).....	110
Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa.....	128
Lampiran 10 Angket Tanggapan Siswa Pemanfaatan <i>E-Learning</i>	129
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktifitas Siswa.....	130
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktifitas Guru.....	131
Lampiran 13 Ulangan Harian.....	132
Lampiran 14 Kunci Jawaban Ulangan Harian.....	139



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran dimana peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sejalan dengan adanya hal itu menurut Undang – Undang No. 20 Tahun 2015 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dimana untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdikan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai perantara sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah (Permendiknas No.41 tahun 2007).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan modelmodel pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini teknologi dalam pembelajaran semakin berkembang pesat, perkembangan tersebut dirasakan oleh baik itu guru ataupun siswa. Pada era globalisasi seperti saat ini tidak sedikit

siswa yang sudah bisa menggunakan internet dan hampir rata-rata siswa membuka internet setiap hari baik itu untuk belajar ataupun bermain.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan media pembelajaran. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media (Sadiman, 2005).

Perkembangan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang begitu pesat dan juga mempengaruhi perkembangan pendidikan. Dunia pendidikan harus senantiasa memanfaatkan perkembangan teknologi termasuk dalam implementasi media pembelajaran oleh pendidik. Sebagai seorang pendidik yang diharapkan mampu menjadi agen perubahan tidak boleh ketinggalan dengan teknologi pembelajaran terbaru.

Dalam dunia pendidikan juga diperlukan perubahan penerapan pengembangan metode kegiatan belajar mengajar yang dahulu masih bersifat konvensional ke arah yang lebih modern dan efektif sehingga diharapkan proses kegiatan belajar mengajar lebih optimal. Selama ini, model pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah di mana guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan yang dibantu fasilitas modul cetak dan papan tulis, masih banyak diterapkan di sekolah-sekolah, sehingga kurangnya daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dimasa globalisasi sekarang ini model pembelajaran secara konvensional dirasa kurang menarik minat siswa untuk belajar khususnya untuk anak-anak.

Masing-masing anak mempunyai daya imajinasi berbeda-beda sehingga saat siswa menangkap suatu pembelajaran tanpa adanya suatu media yang menarik hasil serapannya akan berbeda-beda.

Daya tangkap siswa dengan tanpa adanya media yang menarik membuat siswa akan menelaah suatu pembelajaran tersebut berbeda, bahkan tidak sesuai dengan tujuan yang harus di capai. Permasalahan yang timbul dengan tanpa adanya media penunjang untuk pembelajaran diantaranya kurangnya daya serap dan antusias, respon siswa terhadap materi yang diajarkan guru saat dikelas, sebagian siswa merasa jenuh dengan pembelajaran konvensional yang biasa karena hampir rata-rata siswa setiap hari membuka internet dimana metode belajar yang disediakan lebih praktis tanpa harus mendengarkan ceramah guru.

Kurangnya daya serap dan antusias siswa terhadap materi yang diajarkan guru dikelas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan efektif tanpa adanya timbal balik dari siswa dengan guru apabila dalam proses pembelajaran siswa tidak memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran yang diajarkan.

Pada proses pembelajaran, dengan tanpa adanya media siswa merasa jenuh dengan pembelajaran konvensional. Hampir rata-rata guru yang tidak menggunakan media seringkali diabaikan oleh siswa karena model pembelajaran yang kurang menarik untuk diikuti. Model pembelajaran yang menjenuhkan membuat siswa jarang memperhatikan pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya antusias dan respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru

saat di kelas merupakan salah satu bentuk ketidaknyamanan dalam proses pembelajaran yang berlangsung saat dikelas. Dari pengaruh ketidaknyamanan dan kurangnya feedback dari siswa ke guru tersebut akan begitu berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Edmodo adalah media sosial yang sering digambarkan sebagai Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak sesuai kebutuhan. Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai Facebook, tetapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini (Menurut Rismayanti, 2012 :2)

Edmodo merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi internet yang ada. Dapat disimpulkan bahwa Edmodo adalah media sosial bagi guru dan siswa atau dosen dan mahasiswa yang berfungsi untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi guru dan siswa, sehingga Edmodo memungkinkan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

Penelitian oleh Mahfudin (2013) menyatakan bahwa penggunaan media Edmodo sebagai media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada pembelajaran Dasar Kepemimpinan Kejuruan di SMK Negeri 1 Majalengka, menunjukkan rata-rata per olehan keseluruhan nilai siswa di atas KKM. Rata-rata per olehan keseluruhan nilai siswa adalah 87 dengan KKM 75. Sedangkan penelitian oleh Imam (2013) menyatakan bahwa penggunaan E-Learning melalui media Edmodo, efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada Materi Statistika SMA.

Hasil observasi mengenai proses pembelajaran yang dilakukan di Madrasah Aliyah Al-Asror, menunjukkan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru Geografi juga belum pernah menggunakan media Edmodo untuk pembelajaran. Dengan jaringan internet yang bebas untuk guru dan siswa, dimungkinkan untuk memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran, khususnya media Edmodo. Siswa di Madrasah Aliyah Al-Asror juga tertarik untuk mencoba teknologi yang terbaru.

Selama ini guru Geografi di Madrasah Aliyah Al-Asror masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan lebih banyak memanfaatkan media pembelajaran berupa buku teks untuk mempelajari materi Geografi. Penggunaan buku teks belum dapat memvisualisasikan materi secara detail seperti materi tentang Sumber Daya Alam sehingga siswa sulit memahaminya. Sumber daya (resources) menurut UU Lingkungan hidup No. 4 tahun 1982 dapat dikelompokkan menjadi 4 kategori utama, yaitu sumber daya manusia, sumber daya alam hayati, sumber daya alam non hayati, sumber daya buatan. Sumber daya alam (natural resources) adalah unsur-unsur lingkungan alam yang diperlukan manusia untuk memenuhi kebutuhan serta meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Sumber daya alam merupakan semua kekayaan alam, baik berupa makhluk hidup maupun benda mati yang terdapat di bumi dan dapat dimanfaatkan dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia. Kekayaan di muka bumi beraneka ragam, baik berupa benda yang langsung dapat dimanfaatkan maupun benda yang harus diolah terlebih dahulu sebelumnya.

Dari pengertian tersebut Sumber Daya Alam merupakan materi yang harus dijelaskan secara detail sehingga siswa bisa lebih memahami materi tersebut. Oleh karena itu diperlukan adanya media yang dapat menjelaskan secara detail materi Sumber Daya Alam, agar siswa dapat dengan mudah mempelajari dan memahami materi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan electronic learning berbasis Edmodo.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang ada di Madrasah Aliyah Al-Asror masih menggunakan metode konvensional yaitu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan hanya memanfaatkan media pembelajaran buku teks untuk mempelajari materi geografi. Pembelajaran hanya menggunakan buku teks juga masih belum bisa memvisualisasikan dan menjelaskan materi secara detail sehingga masih belum bisa memberikan kontribusi dan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Penulis bermaksud melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran electronic learning berbasis edmodo di Madrasah Aliyah Al-Asror karena media tersebut dapat digunakan sebagai media interaksi dengan siswa lain dan guru dalam suasana akademis. Edmodo juga dapat mengajarkan siswa untuk bagaimana berperilaku tanggung jawab dalam mengatur kegiatan belajar dengan sistem keamanan yang terjamin serta menjadikan siswa lebih mandiri tanpa melupakan standar pengukuran keberhasilan. Selain tersedianya materi pembelajaran media edmodo juga dilengkapi dengan gambar, video, serta link yang terhubung langsung dengan materi-materi tentang Sumber Daya Alam sehingga siswa dapat menambah informasi dan lebih memahami

materi pembelajaran. Pada saat siswa mengerjakan quiz terkait materi yang diberikan dengan batasan waktu tertentu, nilai dari quiz dapat langsung dilihat oleh siswa sehingga pembelajaran bisa lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan media pembelajaran *Elektronik Learning* Berbasis Edmodo Materi Sumber Daya Alam di Madrasah Aliyah Al-Asror”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *electronic learning* berbasis Edmodo sebagai media pembelajaran materi Sumber Daya Alam kelas XI IPS di Madrasah Aliyah Al-Asror ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa materi sumber daya alam kelas XI IPS Madrasah Aliyah Al-Asror dengan pemanfaatan media pembelajaran *elctronic learning* berbasis Edmodo ?
3. Bagaimana tanggapan siswa pada penggunaan media pembelajaran *electronic learning* berbasis edmodo materi sumber daya alam?

C. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini dapat mencapai hasil seperti yang diharapkan dan dapat terlaksana dengan baik serta terarah, maka tujuan penelitian ini di maksudkan untuk:

1. Untuk mengetahui cara penggunaan media pembelajaran *electronic learning* berbasis Edmodo pada materi Sumber Daya Alam kelas XI IPS di Madrasah Aliyah Al-Asror.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa materi sumber daya alam kelas XI IPS Madrasah Aliyah Al-Asror dengan pemanfaatan media pembelajaran *elektronik learning* berbasis Edmodo.
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa pada penggunaan media pembelajaran *electronic learning* berbasis edmodo materi sumber daya alam

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian lainya yang menggunakan media edmodo.
 - b. Bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan, terutama wawasan tentang hal yang berkaitan dengan penggunaan media Edmodo di SMA/MA/ Sederajat.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas Negeri Semarang yaitu untuk menambah koleksi perpustakaan yang diharapkan bermanfaat sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa atau pihak lain yang berkepentingan

- b. Bagi Madrasah Aliyah Al-Asror yaitu untuk memberi sumbangan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa khususnya pada materi Sumber Daya Alam.
- 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 penulis yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi Strata satu di Universitas Negeri Semarang dan untuk memperoleh pemahaman dalam melakukan penelitian sebagai bekal untuk terjun ke masyarakat.

E. Penegasan Istilah

Penelitian ini mengambil judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Elektronic Learning* Berbasis Edmodo Materi Sumber Daya Alam Di Madrasah Aliyah Al-asror Tahun 2017”.

Untuk menghindari adanya kesalahan penafsiran terhadap judul skripsi dan membatasi ruang lingkup permasalahan yang diteliti, sehingga mudah untuk dibaca, dipahami dan dimengerti juga sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian maka perlu penegasan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan

Menurut Prof. Dr. J.S Badudu dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, mengatakan bahwa : pemanfaatan adalah hal, cara, hasil kerja dalam memanfaatkan sesuatu yang berguna.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan media pembelajaran. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media (Sadiman, 2005).

3. Elektronik Learning

Electronic learning (E-Learning) merupakan bagian dari pembelajaran elektronik atau lebih di kenal dengan E-Learning (Georgiev, Georgieva & Smrikarov, 2004). Terkait dengan jumlah pengguna perangkat bergerak yang banyak di Indonesia, *Electronic Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan permasalahan dalam bidang pendidikan, terutama masalah pemerataan akses informasi pendidikan, kualitas konten pembelajaran yang berupa materi pembelajaran dengan bentuk teks ataupun gambar disertai dengan contoh-contoh soal serta peningkatan kualitas pengajar/guru agar lebih baik dalam membuat atau menyampaikan materi pembelajaran dan mengelola kegiatan belajar mengajar.

4. Edmodo

Edmodo merupakan jejaring sosial yang memiliki fitur untuk mendukung pembelajaran seperti halnya jejaring sosial lain, akun Edmodo

dapat diperoleh tanpa membayar dengan mengakses www.edmodo.com yang memang didesain untuk penggunaan pembelajaran berbasis sekolah. Hal ini terlihat jelas pada tampilan awal Edmodo akan terlihat bahwa user login pengguna adalah guru, siswa, atau orang tua siswa.

Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis sosial media. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah bagi kelas untuk terhubung dan berkolaborasi, berbagi konten dan akses pekerjaan, nilai dan pemberitahuan sekolah.

5. Materi Sumber Daya Alam

Materi Sumber Daya Alam merupakan salah satu materi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk mata pelajaran geografi yang dipelajari oleh siswa SMA kelas XI semester gasal. Standar kompetensi materi Sumber Daya Alam menurut kurikulum KTSP adalah memahami Sumber Daya Alam. Kompetensi dasar dalam pembelajaran Sumber Daya Alam yaitu menjelaskan pengertian Sumber Daya Alam, mengidentifikasi jenis sumber daya alam, dan menjelaskan pemanfaatan sumber daya alam.

6. Hasil belajar

Menurut Dimiyati Dan Mudjiono (2006) Hasil belajar ialah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Hasil belajar yang dimaksudkan ada 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik tetapi dalam penelitian ini hanya difokuskan pada ranah kognitif

saja yang meliputi kata kerja C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerapan) dan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Pemanfaatan

Menurut Prof. Dr. J.S Badudu dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, mengatakan bahwa : pemanfaatan adalah hal, cara, hasil kerja dalam memanfaatkan sesuatu yang berguna. Pemanfaatan dalam penelitian ini berarti menggunakan atau memakai satu hal yang berguna yang dalam hal ini adalah menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning sebagai penunjang pembelajaran dan mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medoe* yaitu bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat bagi penerima pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan media pembelajaran. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media (Sadiman, 2005).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan pada dirinya baik menyangkut kognitif, psikomotorik maupun

afektif. Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan dalam proses belajar-mengajar yang bersifat intruksional dari pengajar (guru atau dosen) kepada peserta ajar (siswa atau mahasiswa).

Beberapa alasan yang digunakan sebagai dasar pertimbangan pemilihan media adalah bermaksud mendemonstrasikan suatu hal, merasa sudah akrab dengan media yang digunakan, ingin memberikan gambaran yang lebih kongkrit dan merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari bisa dilakukan misalnya untuk menarik minat dan gairah belajar (Sadiman, 2005).

Berdasarkan media yang digunakan, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu: 1) media pembelajaran audio seperti manusia, rekaman suara, radio; 2) media pembelajaran cetak seperti buku, koran, majalah, poster; 3) media pembelajaran visual seperti poster, foto, gambar; 4) media pembelajaran audio-visual seperti film, video; 5) media pembelajaran berbasis komputer.

2. Prinsip dan kriteria media pembelajaran

Drs.Sudirman N(1991) membagi prinsip-prinsip pemilihan media pengajaran yang dibaginya ke dalam tiga kategori, sebagai berikut:

a. Tujuan pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas.

b. Karakteristik media pembelajaran

Setiap media pengajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya.

Seorang guru harus bisa memahami karakteristik dari berbagai jenis media pembelajaran yang bervariasi. Sedang apabila kurang memahami karakteristik media tersebut maka guru akan di hadapkan pada kesulitan yang akan menghambat proses pembelajaran.

c. Alternatif pilihan

Memilih merupakan proses pembuatan keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Seorang guru harus bisa menentukan pilihan mengenai media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan.

Dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Karena kesesuaian materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- 3) Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.

- 4) Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan, merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- 5) Media yang akan dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil guna, sehingga tujuan yang akan ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- 6) Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.
- 7) Guru terampil menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Misalnya OHP, proyektor dan film, komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- 8) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif jika digunakan untuk kelompok kecil atau perorangan.
- 9) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen-elemen lain yang berupa latar belakang.

Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo sebagai penunjang proses pembelajaran yang diharapkan dalam penggunaannya bisa memberikan efek yang positif sehingga proses pembelajaran bisa menjadi lebih baik.

C. Electronic Learning

1. Pengertian *Electronic Learning*

Kegiatan menggunakan internet merupakan kegiatan yang tidak terbatas lokasi dan waktu, dan saat ini berkembang sangat pesat. Belajar melalui media internet adalah belajar yang melintasi batas-batas dan dapat berhubungan dengan siapa pun (Parsons, 2009).

Electronic learning (E-Learning) adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dan perangkat elektronik. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. Dengan *electronic learning*, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Jadi, pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu.

Pada konsep pembelajaran tersebut *electronic learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Beberapa kemampuan penting yang harus disediakan oleh perangkat pembelajaran *E-Learning* adalah adanya kemampuan untuk terkoneksi ke peralatan lain terutama komputer, kemampuan menyajikan

informasi pembelajaran dan kemampuan untuk merealisasikan komunikasi bilateral antara pengajar dan pelajar.

Electronic learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *electronic learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah E-Learning atau *electronic learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan dalam belajar mengajar. *Electronic learning* adalah salah satu media yang relatif baru dalam dunia pendidikan untuk membantu siswa dan guru seiring teknologi yang terus berkembang. *Electronic learning* diharapkan dapat mengimbangi tantangan teknologi dan dapat dijadikan sebagai potensi masa depan dalam pembelajaran (McConatha, 2008).

2. Pembelajaran *Elektronik Learning*

Electronic learning (E-Learning) merupakan bagian dari pembelajaran elektronik atau lebih di kenal dengan *E-Learning* (Georgiev, Georgieva & Smrikarov, 2004). Terkait dengan jumlah pengguna perangkat bergerak yang banyak di Indonesia, *electronic learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan permasalahan dalam bidang pendidikan, terutama masalah pemerataan akses informasi pendidikan, kualitas konten pembelajaran yang berupa materi pembelajaran dengan bentuk teks ataupun gambar disertai dengan contoh-contoh soal serta peningkatan kualitas

pengajar/guru agar lebih baik dalam membuat atau menyampaikan materi pembelajaran dan mengelola kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dalam berbagai strategi dan pola, yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem E-Learning sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan media digital, maupun Electronic learning (E-Learning) sebagai bentuk pembelajaran yang khusus memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak. Tingkat penetrasi perangkat bergerak yang sangat tinggi, tingkat penggunaan yang relatif mudah, dan harga perangkat yang semakin terjangkau, dibanding perangkat komputer personal, merupakan faktor pendorong yang semakin memperluas kesempatan penggunaan atau penerapan *Electronic Learning* sebagai sebuah kecenderungan baru dalam belajar, yang membentuk paradigma pembelajaran yang dapat dilakukan di manapun dan kapan pun. Konsep pembelajaran *Electronic Learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah E-Learning atau *electronic learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan dalam belajar mengajar (Panjaitan, 2012).

D. Edmodo

1. Pengertian Edmodo

Menurut Thongmak (2013), jejaring sosial dapat lebih bermanfaat bagi pendidikan dibandingkan hiburan saja. Hal ini dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh maupun untuk melengkapi pembelajaran di kelas. Aplikasi media sosial dalam pendidikan menghasilkan berbagai manfaat seperti model pembelajaran kolaborasi, meningkatkan pengalaman kelas modern, berbagi sumber belajar dalam berbagai format. Edmodo merupakan jaringan sosial yang menyediakan fitur yang lebih aman dan mudah dalam penggunaannya, dibandingkan dengan jaringan sosial lain. Edmodo mengajarkan siswa bertanggung jawab dalam mengatur kegiatan belajarnya dengan sistem yang aman.

Edmodo didirikan pada tahun 2008 oleh Nicolas Brog dan Jeff O'Hara. Edmodo dikembangkan dan dirancang untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam suatu ruang kelas. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa teks, gambar link, video, maupun audio. Edmodo bertujuan untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas jejaring sosial sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Zwang (2010) dalam artikelnya yang berjudul Edmodo: A Free, Secure Social Networking Site For School, Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis social networking yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat mengunggah bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung. Selain itu juga Edmodo dapat menyimpan dan

berbagi semua konten digital termasuk blog, link, gambar, video, dokumen, dan presentasi.

Maka dapat disimpulkan bahwa Edmodo adalah konsep jejaring sosial yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar online yang aman untuk berbagi data, informasi serta konten-konten pendidikan baik berupa tulisan, dokumen, video, audio, foto, kalender, 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 (Stroud, 2012)

2. Fitur Edmodo

Menurut Umaroh (2012), Edmodo memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Edmodo mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan siswa. Di bawah ini adalah fitur yang ada pada Edmodo:

a. *Assignment*

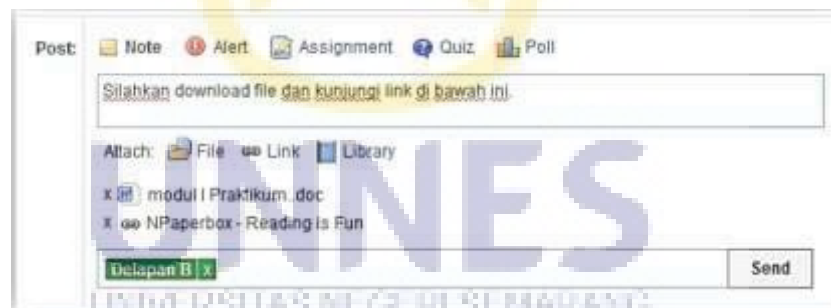
Assignment digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara *online*. Fitur ini dilengkapi dengan waktu dateline dan fitur *attachfile* sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk file secara langsung kepada guru. Selain itu, kiriman *Assignment* juga terdapat tombol “*Turn 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*.



Gambar 2.1 : Assignment yang telah diselesaikan 31 siswa

b. *File and Links*

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 ekstensi seperti .doc, .pdf, .ppt, .xls, dll.

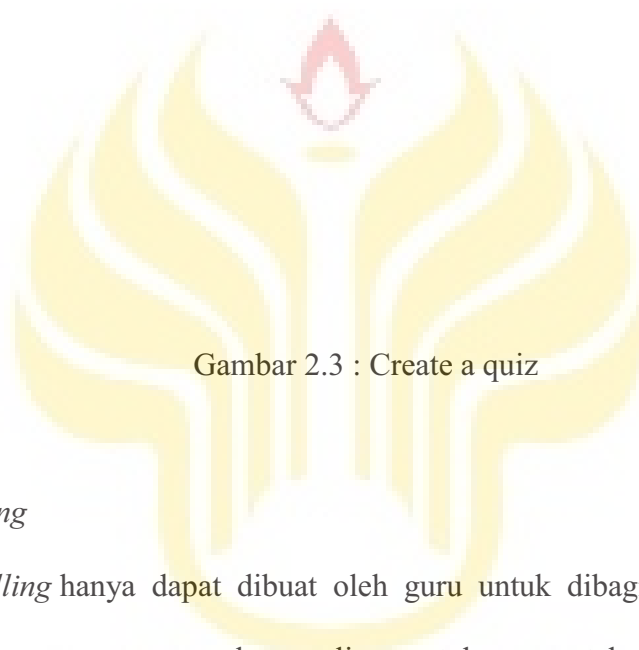


Gambar 2.2 : Post note dengan melampirkan file dan link

c. *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 mengerjakannya 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 penskoran soal uraian harus diperiksa oleh guru terlebih dahulu.



Gambar 2.3 : Create a quiz

d. *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.



Gambar 2.4 : Hasil polling

e. *Gradebook*

Fitur *gradebook* digunakan sebagai catatan nilai siswa. Pemberian *nilai* dapat dilakukan oleh guru dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian nilai 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 persentase 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.

Student	Total	Homework	Quizzes	Assignments	Grades Due	Final Exam	
Alghaf Hazi, Muhammad	89%	1500	200000	4000	28125	10	88100
achmadriyanti, riki	87%	1500	175000	6000	28125	10	86100
Adul, Wanda	79%	1000	200000	500	28125	10	81100
Ammal Chelbi, Saiful	54%	1000	145000	500	0100	10	48100
Adi HIRI H. Fakhri	41%	1000	200000	000	9125	10	18100
Ali, YAHY	60%	1000	200000	1100	0125	10	81100
Dwi Cahyani, Syafa	82%	1000	175000	4000	100125	10	78100
Falsodinda, Denta	77%	1500	190000	1000	100125	10	18100
Isud, Haran	83%	1000	175000	1000	100125	10	10100
Fahmasyah, Muhammad	64%	1000	200000	000	0125	-	48100
Wahana sidiq, Ruslaminad	81%	1500	175000	000	08125	10	58100
Geleak, Pamban Andri	62%	1000	200000	000	0125	-	18100

gambar 2.5 : Gradebook

f. *Library*

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur *library*, guru dapat

meng-*upload* media pembelajaran, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten *digital* lainnya. *Link* dan *File* yang terdapat di *Library* dapat dibagikan baik kepada siswa maupun grup. 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.



Gambar 2.6 : Library

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.



Gambar 2.7 : Award badges

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 orang tua/wali.

3. Kelebihan dan kekurangan Edmodo

Menurut Umaroh (2012), adapun kelebihan dari jejaring Edmodo adalah :

1. Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat.
2. Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa.
3. Memberikan kesempatan kepada orang tua/wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra-putrinya.
4. Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa dalam hal pelajaran atau tugas.
5. Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin.
6. Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses.

Sedangkan kekurangan dari jejaring Edmodo adalah :

1. Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa Inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.
 2. Belum tersedianya sintaks online secara langsung pada Edmodo.
4. Langkah – langkah Menggunakan Edmodo
- a. Melakukan pendaftaran

Membuat akun sebagai guru klik i'm teacher atau siswa klik i'm student. Isi form registrasi dengan nama depan dan nama belakang. Konfirmasi pendaftaran akun dikirim ke email beserta petunjuk pengaturan akun Edmodo.
 - b. Mengatur akun

Mengatur akun untuk mendapatkan pemberitahuan, mengatur keamanan, dan mengatur profil.
 - c. Membuat Grup / Kelompok

Membuat grup dan memberikan kode kepada siswa yang akan bergabung di grup.
 - d. Mengunggah bahan ajar di library

Mengunggah dokumen maupun link situs sebagai referensi bagi siswa.
 - e. Mengunggah penugasan / assignment dan quiz

Mengunggah tugas dan quiz untuk siswa dengan batasan waktu pengumpulan tugas dan memberikan penilaian.
 - f. Mengisi penilaian pada gradebook

Mengisi penilaian untuk siswa setelah mengerjakan tugas dan quiz sebagai catatan untuk pemberian award.

g. Memberikan award

Memberikan award / penghargaan kepada siswa maupun kelompok yang telah selesai mengerjakan tugas / quiz dengan nilai terbaik.

E. Materi Sumber Daya Alam

Materi sumber daya alam merupakan salah satu materi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk mata pelajaran geografi yang dipelajari oleh siswa SMA kelas XI semester ganjil.

Standar kompetensi materi Sumber Data Alam menurut kurikulum KTSP adalah memahami sumber daya alam. Kompetensi dasar dalam pembelajaran sumber daya alam yaitu menjelaskan pengertian sumber daya alam, mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, dan menjelaskan pemanfaatan sumber daya alam.

Pada materi ini akan dibahas mengenai pengertian sumber daya alam, jenis sumber daya alam, pengelolaan sumber daya alam, pemanfaatan sumber daya alam, prinsip ekofisiensi, dan pembangunan berwawasan lingkungan.

1. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui ialah sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan lagi setelah pemakaian karena kemampuan pembaharuan kembali dalam waktu relatif cepat sehingga sumber daya alam ini tidak akan habis.

a. Sumber daya tumbuhan dan hewan

1) Pertanian

Pertanian dalam arti sempit adalah kegiatan bercocok tanam sehingga menghasilkan bahan pangan. Kegiatan bercocok tanam dapat dibedakan menjadi 3 bentuk, sebagai berikut

a) Sawah

Sawah adalah sistem pertanian lahan basah yang menggunakan perlakuan dengan mengairi lahan. Pengairan sawah dapat dilakukan dengan irigasi atau tadah hujan.

b) Ladang

Ladang merupakan sistem pertanian pada lahan kering yang sering disebut juga "huma". Sistem pertanian ini berpindah-pindah yaitu melakukan pembukaan hutan dengan cara pembakaran lahan yang telah terbuka ditanami padi dan jenis-jenis palawija. Sistem ini berakibat pada kerusakan hutan, tanah longsor, dan banjir.

c) Tegalan

Tegalan merupakan sistem pertanian lahan kering yang sudah menetap. Jenis tanaman yang ditanam pada lahan ini di antaranya palawija dan padi gogo

2) Perkebunan

Perkebunan adalah bentuk dari pertanian yang menanam jenis tanaman perdagangan untuk keperluan industri. Jenis tanamannya, antara lain tebu, tembakau, teh, cengkeh, karet, kopi, coklat, dan kelapa sawit.

3) Peternakan

Peternakan adalah usaha pembudidayaan hewan ternak tertentu dengan tujuan pemenuhan kebutuhan hidup manusia.

b. Sumber Daya Perikanan

Perikanan adalah segala usaha pembudidayaan ikan. Kegiatan pembudidayaan ikan di antaranya meliputi pemijahan benih ikan, penaburan benih, memelihara ikan, menangkap ikan, dan pengolahan ikan. Perikanan dapat dibagi diantaranya Perikanan darat/ Air Tawar, Perikanan air payau, dan Perikanan laut

c. Sumber Daya Air

Air dapat dibagi menjadi 2 jenis, sebagai berikut

1) Air permukaan

Air permukaan adalah air yang mengalir atau berada di atas permukaan bumi, seperti sungai, danau, dan rawa

2) Sungai

Sungai merupakan sumber daya air yang sangat penting bagi manusia.

Manfaat keberadaan sungai bagi manusia di antaranya adalah:

- a) sarana transportasi
- b) sumber energi, dapat digunakan sebagai pembangkit tenaga listrik,
- c) sumber ikan air tawar,

- d) pemenuhan kebutuhan MCK,
- e) irigasi,
- f) objek wisata, dan
- g) sumber bahan tambang seperti pasir dan batu

3) Danau

Macam-macam danau dapat dibedakan menjadi 4, yaitu sebagai berikut.

- a) Danau tektonik
- b) Danau Vulkanik
- c) Danau Karst

4) Rawa

Berikut ini adalah jenis-jenis rawa

- a) Rawa Mangrove
- b) Gambut

5) Air tanah

Air tanah adalah air yang tersimpan di dalam lapisan tanah.

Pemanfaatan air tanah digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan MCK dengan cara mengebor ke dalam tanah dan menjadikannya sumur.

a) Sumber Daya Alam Tanah

Persebaran Jenis-Jenis Tanah di Indonesia dan Pemanfaatannya

- 1) Aluvial
- 2) Tanah Andosol
- 3) Tanah Grumusol

- 4) Tanah Organosol/ Gambut
- 5) Tanah Litosol
- 6) Tanah Regosol
- 7) Tanah Pedzolik

2. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui

a. Sumber Daya Alam Mineral

1. Mineral logam

a) Nikel

Nikel biasanya terbentuk bersama-sama dengan kromit dan platina dalam batuan ultrabasa seperti peridotit, baik termetamorfkan, ataupun tidak

b) Bijih besi

Bijih besi berasal dari bijih silikat pada batuan ultrabasa yang telah mengalami penghancuran. Besi berwujud dalam berbagai jenis oksida besi, seperti magnetit, titaniferous magnetit, ilmenit, limonit, dan hematit. Titaniferous magnetit adalah bagian yang cukup penting merupakan perubahan dari magnetit dan ilmenit.

c) Timah

Timah merupakan bahan endapan pada batuan granit, banyak terdapat di dasar-dasar sungai purba. Terbentuknya timah sebagai endapan primer pada batuan granit dan pada daerah sentuhan

batuan endapan metamorf yang biasanya berasosiasi dengan turmalin dan urat kuarsa timah, serta sebagai endapan sekunder, yang di dalamnya terdiri atas endapan alluvium, aluvial, dan kolumium.

d) Emas

Emas merupakan logam yang bersifat lunak dan mudah ditempa, kekerasannya berkisar antara 2,5–3 (skala Mohs), serta berat jenisnya tergantung pada jenis dan kandungan logam lain yang berpadu dengannya.

2. Mineral nun logam

a. Batu kapur

b. Marmer

c. Belerang

d. Fosfat

e. Intan

b. Sumber daya alam energi

1) Minyak bumi

Minyak bumi terbentuk pada zaman primer, sekunder, dan tersier yang berbentuk endapan pada suatu wilayah yang cekung, rawa atau lautan dangkal. Endapan tersebut terbentuk dari mikroplankton yang mati kemudian bercampur dengan lumpur disebut Sapropelium

2) Gas bumi

Di Indonesia banyak terdapat minyak bumi dan gas bumi dalam satu Reservoir atau sering disebut sumber gas bumi yang associated gas (asosiasi minyak bumi dan gas bumi dalam satu lokasi) namun di beberapa tempat juga ditemui sumber gas alam yang hanya menghasilkan gas alam semata atau disebut yang non associated gas. Lokasi di Indonesia di mana terdapat sumber gas bumi non associated berada di daerah Lhokseumawe (NAD)

3) Batu Bara

Batu bara terbentuk dari tumbuhan pakis-pakisan pada masa prasejarah (masa karbon) yang terbentuk melalui proses yang panjang dan dalam waktu jutaan tahun. Tumbuhan pakis tersebut hidup di daerah rawa atau danau yang akhirnya mati kemudian tertimbun oleh tumbuhan pakis berikutnya yang mati dan selanjutnya membentuk lapisan yang tebal. Karena mendapat tekanan besar dan mendapat temperatur yang tinggi dari dalam bumi maka terjadi pengarangangan atau disebut pula batu bara. Batu bara di Indonesia tersebar di hampir seluruh pesisir Kalimantan, Bukit Asam (Sumatra Selatan), dan Papua.

Menurut tingkat kebutuhan manusia, sumber daya alam tidak dapat diperbaharui dapat dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut.

1. Sumber daya alam tidak dapat diperbaharui yang tidak cepat habis
Sumber daya alam ini tidak cepat habis karena tingkat kebutuhan manusia akan sumber daya alam ini relatif kecil sehingga

ketersediaannya di alam juga relatif masih banyak, contohnya emas, permata, dan intan.

2. Sumber daya alam tidak dapat diperbaharui yang cepat habis Sumber daya alam ini cepat habis karena tingkat kebutuhan manusia akan sumber daya alam ini sangat tinggi dan relatif banyak, contohnya minyak bumi, bensin, dan gas alam.

Tabel 2.1 Materi Sumber Daya Alam

No	Klasifikasi Sumber Daya Alam	Jenis Sumber daya Alam
1	Sumber daya alam penghasil energi	Air, matahari, arus laut, gas bumi, minyak bumi, batubara, angin, dan tumbuhan
2	Sumber daya alam penghasil bahan baku	Mineral, gas bumi, perairan, tanah
3	Sumber daya alam lingkungan hidup	Udara, ruang, perairan, landscape

Sumber : BSE Geografi 2007.

Dalam proposal ini penulis menggunakan media pembelajaran *E-Learning* berbasis Edmodo. Siswa dapat mengakses situs Edmodo setelah membuat akun sesuai petunjuk guru. Setelah itu siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat mengunduh materi Sumber Daya Alam yang tersedia di Edmodo. Berbeda dengan media pembelajaran cetak, media pembelajaran dengan basis Edmodo dapat menyajikan materi sumber daya alam melalui tulisan, gambar dan video yang tersedia. Sehingga diharapkan siswa dapat lebih memahami materi Sumber daya alam.

F. Hasil belajar

1. 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 berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis berarti melibatkan proses penerapan atau praktek, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktek, membuat karya (produk), dan apresiasi.

Aktivitas belajar saat ini sangat beragam yang dapat dilakukan seseorang dimanapun, kapanpun dalam keadaan apanpun. 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.

2. Hasil Belajar

Menurut Dimiyati Dan Mudjiono (2006) Hasil belajar ialah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

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

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.
- b. Ranah afektif berkaitan dengan tujuan yang berhubungan dengan perasaan, emosi, nilai, dan sikap yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu..

- c. Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik, manipulasi, bahan atau objek.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diteliti adalah aspek kognitif saja yang meliputi penggunaan kata kerja C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman) dan C3 (penerapan) serta untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada materi sumber daya alam. Pada aspek kognitif yang diteliti adalah kemampuan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah dalam materi Sumber Daya Alam kelas XI. 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* /timbal balik untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi.

G. Penelitian yang relevan

Penelitian terdahulu perlu diacu dengan tujuan agar penulis mampu melihat letak penelitiannya di bandingkan dengan penelitian yang lainnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang lain adalah pada hasil penelitiannya, selengkapnya dapat dilihat dari uraian di bawah ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zamrotul Ainiyah dengan judul Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran *E-Learning* pada mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran Di SMKN 1 Surabaya. Dari penelitian penelitian

yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Edmodo untuk mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas X APK 5 digunakan sebagai kelas pelengkap, dimana guru sering memberikan tugas-tugas dan kuis melalui Edmodo. Tugas yang sering diberikan adalah tugas kelompok. Dengan menggunakan Edmodo guru tidak lagi mengalami kesulitan dalam memberikan tugas atau kuis kepada siswa. Karena tugas dan kuis dapat diberikan tanpa harus menunggu jadwal tatap muka terlebih dahulu. Selain itu juga guru dapat memberikan ringkasan-ringkasan materi pelajaran agar dapat digunakan belajar mandiri oleh siswa. Sebagai media pembelajaran yang baru bagi siswa kelas X APK 5, respons yang diberikan siswa mengenai penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning sangat bagus. Menurut siswa, Edmodo itu mudah dan menyenangkan. Sebagai media pembelajaran e-learning Edmodo memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran e-learning yang lain. Kelebihan itu diantaranya adalah fitur-fitur yang ditawarkan sangat membantu guru, mudah dipahami dan digunakan bahkan untuk guru ataupun siswa yang baru mengenal Edmodo. Penggunaannya juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan kelas. Untuk kekurangan dari Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning hampir tidak ada kekurangannya hanya edmodo sangat bergantung dengan jaringan internet sehingga siswa maupun guru yang berada pada daerah dengan akses internet yang sulit tidak bisa menggunakan edmodo.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sofiyatu Rahmi dengan judul Penerapan Edmodo Untuk Meningkatkan Sikap kemandirian Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Bawen. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

- a. Proses pembelajaran dengan menggunakan Edmodo pada siswa kelas X TPHP A SMK Negeri 1 Bawen berjalan efektif, kreatif, dan dapat mendorong semangat belajar sehingga dapat meningkatkan sikap kemandirian belajar siswa karena mempunyai kebebasan untuk belajar dengan atau tanpa harus mengikuti pelajaran yang diberikan oleh gurunya di dalam kelas.
- b. Sikap kemandirian belajar siswa sebelum mendapatkan treatment berada pada kategori rendah baik pada siswa kelas X TPHP A sebagai kelas eksperimen maupun pada siswa kelas X ATU sebagai kelas kontrol. Sikap kemandirian belajar siswa setelah mendapatkan treatment pembelajaran PPKn dengan menggunakan Edmodo yang diterapkan pada siswa kelas X TPHP A mengalami peningkatan yang signifikan, dibandingkan dengan kelompok X ATU yang hanya menerapkan pembelajaran PPKn dengan diskusi dan presentasi.

H. KERANGKA BERPIKIR

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dirancang oleh guru, di mana di dalamnya 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 ke arah 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.

Dari uraian tersebut penulis bermaksud untuk memanfaatkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam.

Langkah-langkah dalam penelitian ini penulis membuat dua tahapan yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan :

1. Perencanaan / Persiapan

a. Menyiapkan media pembelajaran (*Edmodo*)

Mengisi konten pada *edmodo* seperti materi, quiz dan soal-soal yang akan diberikan kepada siswa

b. Pelatihan untuk guru geografi

Memberikan arahan dan pelatihan kepada guru dalam penggunaan media *edmodo* untuk pembelajaran pada materi sumber daya alam

c. Membuat RPP (Rencana perangkat pembelajaran)

Membuat RPP kurikulum KTSP yang sesuai dengan materi yang diberikan serta media yang di pakai dalam hal ini menggunakan media *edmodo*

d. Membuat lembar observasi

Lembar observasi digunakan sebagai catatan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan mendeskripsikan jalanya

pembelajaran pada penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo

e. Menyiapkan materi pembelajaran dan soal tes

Menyiapkan materi yang akan diberikan kepada siswa yaitu materi sumber daya alam yang sudah di unggah dalam media edmodo serta menyiapkan soal-soal terkait sumber daya alam yang akan digunakan sebagai alat uji coba untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa dalam ranah kognitif.

2. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Al-Asror yang beralamat di jalan Legok Sari Raya Nomor 02 Patemon Gunungpati Semarang. Penulis sebagai observer yaitu sebagai pengamat pembelajaran dalam kelas dan guru sebagai pengajar menjelaskan materi yang diberikan dengan menggunakan media edmodo. Waktu penelitian diadakan pada bulan Januari – Februari 2017 yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan sesuai jadwal pelajaran geografi untuk kelas XI IPS 1 Madrasah Aliyah AL- ASROR yaitu rabu dan sabtu (tanggal 28 Januari, 31 Januari dan 4 Februari 2017).

Dari hasil observasi di Madrasah Aliyah Al-Asror, diperoleh dua informasi, yaitu

1. Potensi

- Tersedianya jaringan internet yang bebas untuk guru dan siswa.
- Siswa memahami perkembangan teknologi, khususnya internet.
- Guru belum pernah menggunakan media



Gambar 2.8 : Skema penggunaan media edmodo dengan hasil belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran elektronik learning berbasis Edmodo dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang lebih menarik karena dengan memanfaatkan fitur Folder dan Quiz yang ada pada Edmodo, dilengkapi gambar-gambar, animasi, video dan link sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif serta membentuk kedisiplinan dan kemandirian belajar siswa.
2. Pada hasil penelitian tanggapan siswa menunjukkan bahwa rata-rata siswa pada hasil penilaian tanggapan siswa berjumlah 90 % atau termasuk dalam kategori sangat baik.
3. Pada hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada penilaian hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran elektronik learning berbasis edmodo berjumlah 80 %, atau termasuk dalam kategori baik serta siswa yang dinyatakan tuntas dengan kategori ketuntasan minimal nilai 75 berjumlah 17 siswa atau 85% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 3 atau 15%.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Diperlukan pelatihan tentang media Edmodo agar guru yang ada di sekolah dapat memanfaatkan Edmodo pada kegiatan belajar mengajar materi atau mata pelajaran yang lain.
2. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru hendaknya tetap membimbing dan mengontrol kerja siswa.
3. Bagi siswa diharapkan untuk lebih memanfaatkan media *e lectroning learning* berbasis edmodo dengan maksimal karena dapat digunakan menjadi sarana sumber belajar dan informasi serta latihan soal sebagai penunjang proses belajar mengajar di kelas dan menambah pengetahuan siswa yang nantinya diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Basori. 2013. Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS.
- Bintarto. 1979. *Metode Analisis Geografi*. Jakarta: LP3ES.
- Effendi, Empy dan Hartono, Zhuang. 2005. *E-Learning: Konsep dan Aplikasi* Yogyakarta: Andi Offset.
- Georgiev, T., Georgieva, E., & Smrikarov, A. 2004. M-learning-A new stage of e-learning. International Conference on Computer Systems and Technologies .Bulgaria. Tersedia di <http://www.ecet.ecs.ru.acad.bg/cst04/docs/siv/428.pdf>. [Diakses tanggal 28 Agustus 2016]
- Gruber, F. 2008. Edmodo: Microblogging for Education. Inggris. English Department. Tersedia di <http://www.somewhatfrank.com/2008/03/edmodo-microblo.html>. [Diakses tanggal 17 Januari 2017]
- Kartawidjaja, Omi. 1988. *Metoda Mengajar Geografi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahfudin, A. 2013. *Efektifitas Penggunaan Media Edmodo sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Negeri 1 Majalengka*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purbo, OW. 2002. *E-Learning berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta : Penerbit Elex Media Komputindo.
- Rismayanti, A. (2012). Mengenal Lebih Dekat Edmodo sebagai Media E-Learning dan Kolaborasi. Tersedia di <http://download.smkn1-majalengka.sch.id>. [Diakses 15 Desember 2016]

- Rudyatmi, E., Rusilowati, A. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Semarang: Unnes
- Sadiman. 2005. *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Stroud, C. 2010. Edmodo: A White Paper. EDUC 651: Connecting Technology & Curriculum. Rock Hill: Inthrop University. Tersedia di https://www.dropbox.com/sh/lq2mvge3ldd8wh1/sGbs3xUBFt/Casey_Stro ud.pdf. [Diakses tanggal 15 Desember 2016].
- Sudrajat, A. 2008. Konsep Media Pembelajaran. Tersedia di <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>. [Diakses tanggal 17 Januari 2017]
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudrajat, A. 2008. Konsep Media Pembelajaran. Tersedia di <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsepmediapembelajaran/> [Diakses tanggal 20 Desember 2016]
- Sudjana. 2001. *Metode Statistika, Edisi Revisi, Cet. 6*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Thongmak, M. 2013. Social Network System in Classroom: Antecedents of Edmodo. Journal of e-Learning and Higher Education. 2013 (2013). Thailand. Tersedia di <http://www.ibimapublishing.com/journals/JELHE/jelhe.html> [Diakses tanggal 12 Januari 2017]

Umaroh, S. 2012. *Penerapan Project Basic Learning Menggunakan Edmodo untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Wahono, RS. 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Tersedia di <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. [Diakses tanggal 16 Desember 2016]

Zwang, J. 2010. Edmodo: A free, secure social networking site for schools. Educational Technology. USA. Tersedia di <http://www.eschoolnews.com/2010/12/15/Edmodo-a-free-secure-social-networking-site-for-schools>. [Diakses tanggal 5 Januari 2017]

