



**EFEKTIVITAS *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*
EDMODO BERBASIS *SMARTPHONE* PADA HASIL
BELAJAR SISWA**

Skripsi

**diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan
Komputer**

Oleh

**Sonalita Wiguna
NIM. 5302413052**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Sonalita Wiguna
NIM : 5302413052
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Efektivitas *Learning Management System* Edmodo Berbasis *Smartphone* Pada Hasil Belajar Siswa

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang,

Semarang, Februari 2019

Dosen Pembimbing



Dr. Ir. Subiyanto, S.T., M.T.

NIP. 197411232005011001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Efektivitas *Learning Management System* Edmodo Berbasis *Smartphone* Pada Hasil Belajar Siswa” telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal Agustus 2018.

Oleh

Nama : Sonalita Wiguna

NIM : 5302413052

Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

PANITIA

Ketua



Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T.

NIP. 197805312005011002

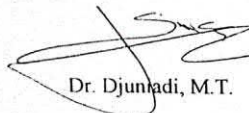
Sekretaris



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T. IPM.

NIP. 196605051998022001

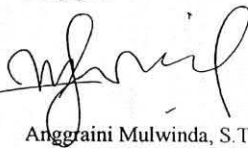
Penguji I



Dr. Djunadi, M.T.

NIP. 196306281990021001

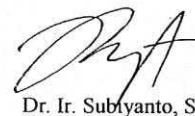
Penguji II



Anggraini Mulwinda, S.T., M.Eng.

NIP. 197812262005012002

Penguji III/Pembimbing I



Dr. Ir. Subryanto, ST., MT.

NIP. 197411232005011001

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik



Dr. Nur Qudus
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doctor), baik di Universitas Negeri Semarang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitaian 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 dikemudian 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 lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, Februari 2019

Yang membuat pernyataan,



Sonalita Wiguna

NIM. 5302413052

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Punya kesempatan belajar harusnya bersyukur, bukan mengeluh. Nikmati prosesnya karena usaha tidak akan mengkhianati hasil. Dan terus menjadi versi terbaik dirimu sendiri, li ridlo allah insha allah berkah hidupnya”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya dedikasikan kepada:

1. Kedua orang tua, yaitu Bapak Jumedi dan Ibu Warini. Terima kasih atas doa, ridlo dan dukungan moral maupun materil hingga saat ini.
2. Kedua adik saya, Nuri Hidayati dan Astri Andini, yang selalu memberikan semangat dan keceriaan.
3. Keluarga besar yang tak henti-hentinya memberikan dukungan dan semangat.
4. Dosen pembimbing Dr. Ir. Subiyanto, S.T., M.T yang telah memberikan arahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini
5. Tim Unnes Electrical Engineering Student Research Group (UEESRG) yang telah memberikan dukungan dan waktu untuk diskusi bersama selama menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk teman-teman PTIK UNNES 2013.
7. Serta untuk almamater Universitas Negeri Semarang.

RINGKASAN

Sonalita Wiguna, Dr. Ir. Subiyanto, S.T., M.T. 2018. Efektivitas *Learning Management System* Edmodo Berbasis *Smartphone* Pada Hasil Belajar Siswa. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Perkembangan TIK yang pesat termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu produk TIK yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran adalah internet. Pemanfaatan teknologi informasi seperti *e-learning* yang salah satunya melalui Edmodo, karena Edmodo mampu memberikan tata kelola pembelajaran yang lebih baik dan mudah. Edmodo diharapkan akan membawa perubahan yang berarti, baik dalam hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan, materi yang akan disampaikan, serta pelaksanaan proses instruksional dan pembelajaran. Edmodo mempunyai kemampuan untuk memfasilitasi kelas digital dan komunitas pembelajaran yang besar. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan efektivitas hasil belajar siswa yang menggunakan Edmodo berbasis komputer, dan Edmodo berbasis *smartphone*.

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* desain Desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Di dalam desain ini, penelitian menggunakan satu kelompok eksperimen dengan kelompok pembandingan dengan diawali dengan sebuah tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada kedua kelompok, kemudian perlakuan (*treatment*). Penelitian kemudian diakhiri dengan sebuah tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kedua kelompok. Total sampel penelitian berjumlah 211 peserta dari tiga Sekolah Menengah Kejuruan yaitu SMK Negeri 2 Semarang, SMK Negeri 5 Semarang, SMK Negeri 10 Semarang.

Berdasarkan hasil perhitungan dari hasil *posttest* antara kedua kelompok pada ketiga sekolah yang telah diuji menggunakan *t-test* dan *gain score* terdapat perbedaan. Pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil uji *gain score* lebih tinggi dibanding kelompok lainnya. Berdasar hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan edmodo berbasis *smartphone* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Semarang, SMK Negeri 5 Semarang, SMK Negeri 10 Semarang.

Kata Kunci: *e-learning, edmodo, sekolah menengah kejuruan*

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Efektivitas Learning Management System Edmodo Berbasis Smartphone Pada Hasil Belajar Siswa*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapat safaat Nya di yaumul akhir nanti, Aamiin.

Penyelesaian karya tulis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik, Dr.-Ing Dhidik Prastiyanto S.T., M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro, dan Ir. Ulfah Mediaty Arief M.T., Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Semarang, atas fasilitas yang disediakan bagi mahasiswa.
3. Dr. Ir.Subiyanto, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang penuh perhatian dan atas berkenaan memberi bimbingan dan dapat dihubungi sewaktu-waktu disertai kemudahan menunjukkan sumber-sumber yang relevan dengan penulisan karya ini.

4. Dr. Djuniadi, M.T. dan Anggraini Mulwinda, S.T., M.Eng. selaku penguji yang telah memberi masukan yang sangat berharga berupa saran, ralat, perbaikan, pertanyaan, komentar, tanggapan, menambah bobot dan kualitas karya tulis ini.
5. Drs. H. Ahmad Ishom, M.Pd. selaku Kepala SMK negeri 2 Semarang, Suharto, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMK Negeri 2 Semarang serta Drs. H. Bambang Sujatmiko, M.Si. selaku SMK Negeri 10 Semarang yang telah memberikan izin dan membantu kegiatan penelitian.
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembacanya.

Semarang, Februari 2019

Penulis

Sonalita Wiguna

NIM. 5302413052

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan.....	6
1.6 Manfaat.....	6
1.7 Penegasan Istilah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Belajar	10
2.2.1 Hakikat Pembelajaran.....	10
2.2.2 Hasil Belajar.....	12
2.2.3 Minat Belajar.....	13
2.2.4 Penilaian Hasil Belajar	14
2.3 Efektivitas.....	16

2.4 Teknologi.....	17
2.4.1 Manfaat Teknologi dalam Pembelajaran.....	18
2.4.2 Kelebihan Pembelajaran Berbasis TIK	19
2.4.3 Kelebihan Pembelajaran Berbasis TIK	19
2.5 Media Pembelajaran	20
2.5.1 Fungsi Media Pembelajaran	21
2.5.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	22
2.5.3 Peranan Media Pembelajaran	23
2.6 Elearning	24
2.7 Learning Management System	26
2.8 Edmodo	29
2.8.1 Manfaat Edmodo Bagi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran	31
2.8.2 Fitur-Fitur Edmodo	32
2.8.3 Kelebihan dan Kekurangan Edmodo.....	36
2.8.4 Edmodo Sebagai Media Pembelajaran.....	37
2.8.5 Penggunaan Media Edmodo.....	39
2.9 Kerangka Berfikir.....	43
2.10 Hipotesis Penelitian.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	45
3.2 Populasi dan Sampel	45
3.2.1 Populasi	45
3.2.2 Sampel.....	46
3.3 Variabel Penelitian	46
3.3.1 Variabel Bebas	47
3.3.2 Variabel Terikat.....	47
3.4 Desain Penelitian.....	47
3.5 Prosedur Penelitian.....	47

3.6 Teknik Pengumpulan Data	50
3.6.1 Metode Tes	50
3.6.2 Metode Dokumentasi	51
3.7 Teknik Analisis Data	51
3.7.1 Uji Kesetaraan	51
3.7.2 Uji Normalitas	52
3.7.3 Uji t-test.....	53
3.7.4 Uji N gain	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Deskripsi Data Penelitian	56
4.2 Tampilan Edmodo	56
4.2.1 Edmodo untuk Guru	56
4.2.2 Edmodo untuk Siswa.....	59
4.3 Analisis Data Hasil Penelitian	64
4.3.1 Hasil Data Awal	64
4.3.2 Hasil Data Akhir.....	64
4.3.3 Uji Normalitas	65
4.3.4 Uji Homogenitas	65
4.3.5 Uji Hipotesis.....	66
4.3.6 Uji Gain.....	67
4.4 Pembahasan	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1 Simpulan.....	72
5.1 Saran.....	72
Daftar Pustaka	73
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan <i>e-learning</i> Dengan Pembelajaran Konvensional	27
3.1 Distribusi Sampel Siswa	46
3.2 <i>Matching Pretest-Posttest Control Group Design</i>	48
3.3 Kriteria Pengujian Hipotesis Uji Kesetaraan	52
3.4 Kriteria Hipotesis Uji <i>t-test</i>	54
3.4 Kriteria Faktor Gain	55
4.1 Hasil Data Pretest	64
4.2 Hasil Data Posttest	64
4.3 Uji Normalitas	65
4.4 Uji Homogenitas	66
4.5 Hasil Uji <i>t-test</i>	67
4.6 Uji N-Gain	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	22
2.2 <i>Assignment</i> di Edmodo.....	32
2.3 Menu <i>File and Links</i> di Edmodo.....	33
2.4 Menu <i>quiz</i> di Edmodo.....	33
2.5 Menu <i>Polling</i> di Edmodo.....	34
2.6 Menu <i>Library</i> di Edmodo.....	35
2.7 Kerucut Edgar Dale.....	38
2.8 Interaksi Dalam Edmodo.....	42
3.1 Desain Penelitian.....	49
4.1 Tampilan Beranda Edmodo Guru.....	57
4.2 Membuat Kelas Baru.....	57
4.3 Kode Kelas.....	58
4.4 Tampilan Kelas Edmodo Guru.....	58
4.5 Pembuatan Quiz.....	59
4.6 Tampilan Beranda Edmodo Siswa web.....	59
4.7 Tampilan Kelas Edmodo Siswa web.....	60
4.8 Tampilan Edmodo quiz Komputer.....	60
4.9 Hasil quiz edmodo kelompok komputer.....	61
4.10 Tampilan Beranda Edmodo Siswa kelompok Handphone.....	61
4.11 Tampilan Kelas Siswa Edmodo Kelompok Handphone.....	62
4.12 Tampilan Halaman Awal Quiz Kelompok Handphone.....	62
4.13 Tampilan quiz kelompok Handphone.....	63
4.14 Tampilan hasil kelompok Handphone.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	77
2. Surat Izin Penelitian SMK Negeri 2 Semarang.....	78
3. Surat Izin Penelitian SMK Negeri 5 Semarang.....	79
4. Surat Izin Penelitian SMK Negeri 10 Semarang.....	80
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian SMK Negeri 2 Semarang	81
6. Surat Keterangan Selesai Penelitian SMK Negeri 5 Semarang	82
7. Surat Keterangan Selesai Penelitian SMK Negeri 10 Semarang	83
8. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84
9. Data Penelitian	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan nasional merupakan rangkaian upaya berkesinambungan yang meliputi seluruh kehidupan masyarakat, bangsa dan negara untuk melaksanakan tugas mewujudkan tujuan nasional yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, yaitu peningkatan kualitas sumber daya manusia yang dilakukan secara berkelanjutan. Pengertian pembangunan harus dilihat secara dinamis, bukan dilihat sebagai konsep statis yang selama ini sering dianggap sebagai suatu kesalahan yang wajar. Pembangunan pada dasarnya adalah suatu orientasi dan kegiatan usaha yang tanpa akhir.

Salah satu pembangunan nasional adalah pembangunan pendidikan. Pendidikan adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran dimana peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sejalan dengan adanya hal itu menurut Undang – Undang No. 20 Tahun 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.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pasal 14 menyebutkan bahwa proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib menggunakan metode pembelajaran yang efektif. Efektif pada peraturan tersebut mempunyai arti bahwa proses pembelajaran harus menggunakan waktu secara optimum dan bersifat kolaboratif. Artinya, interaksi antara guru dan siswa harus tetap terjaga dan semua materi tersampaikan dengan baik sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Kriteria yang disampaikan pada peraturan tersebut sebenarnya bisa dicapai dengan memanfaatkan produk TIK atau peran teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas dan di luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru SMK Negeri 10 Semarang, menyatakan bahwa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sedangkan hasil wawancara dengan siswa menyatakan bahwa para guru masih menggunakan metode ceramah dan media berupa modul. Pada saat kegiatan belajar mengajar ditemukan siswa kurang memperhatikan dan asik sendiri. Siswa juga terlihat pasif ditunjukkan tidak ada siswa yang bertanya saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya. Saat dilakukan evaluasi, terdapat banyak hasil belajar siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pada umumnya metode pembelajaran yang diterapkan oleh masing-masing guru berbeda-beda dan bervariasi, serta setiap tahunnya guru dituntut untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan cocok digunakan untuk

menunjang proses pembelajaran siswa dikelas. Tingkat keberhasilan guru dalam menciptakan keadaan kelas yang kondusif, aktif, dan nyaman bagi siswa sangat ditentukan oleh kemampuan guru itu sendiri. Para guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk siswanya mulai dari penerapan media pembelajaran menggunakan video, media pembelajaran presentasi, media pembelajaran *audio* sampai media pembelajaran berbasis *online*. Contoh penerapan media pembelajaran berbasis *online* yang sering digunakan yaitu *e-learning* salah satunya yaitu edmodo.

Edmodo merupakan salah satu media pembelajaran dengan sistem jejaring sosial untuk pembelajaran yang berbasis *Learning Management System (LMS)*. Media Edmodo memberikan fasilitas yang aman bagi guru dan siswa untuk melakukan komunikasi dan kolaborasi berbagai konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah (PR), ulangan atau mengerjakan tugas secara online, pembuatan nilai, dan lain sebagainya. Pada intinya, Edmodo menyediakan semua yang bisa dilakukan guru bersama siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas dalam kegiatan pembelajaran. Edmodo adalah sebuah situs yang digunakan oleh pendidik untuk membuat kelas virtual dan situs tersebut gratis serta mudah digunakan selama guru dan murid terhubung dengan internet.

Berdasarkan survei Mobo Market (*Indonesia Mobile Data Report Mobo Market, 2015: 17*) jumlah pengguna *smartphone* yang begitu banyak, tetapi tidak diiringi dengan pemanfaatan secara maksimal di dunia pendidikan, penggunaan *smartphone* kebanyakan digunakan untuk bermain *game* dan mengakses *media social*.

Pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran oleh siswa belum optimal dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Penelitian Astin Nikmah (E-Jurnal Dinas Pendidikan Surabaya Vol.5, 2015: 9) tentang *Dampak Penggunaan Handphone terhadap Prestasi Siswa* menunjukkan bahwa siswa akan lebih berprestasi apabila dapat meminimalkan penggunaan *smartphone* untuk hal yang tidak penting. Penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol akan membuat siswa ketergantungan sehingga menjadikan siswa malas belajar dan menimbulkan penurunan prestasi di kelas.

Mobile learning (m-learning) merupakan media pembelajaran dengan menggunakan perangkat bergerak seperti *smartphone*, PDA serta tablet PC, sehingga menawarkan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja (Umiatin 2012). Dimana *m-learning* memberikan tantangan dan motivasi karena pengguna akan belajar dengan praktis tanpa harus membawa komputer maupun laptop. Pengguna akan belajar dimana saja dan kapan saja karena *m-learning* mudah dibawa seperti *smartphone*. Disinilah manfaat *m-learning* membuat proses pembelajaran yang praktis dan bisa dilakukan kapan saja.

Berdasar pada latar belakang diatas penelitian ini akan meneliti efektivitas dari learning management system edmodo berbasis *smartphone* pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 2 Semarang, SMK Negeri 5 Semarang, dan SMK Negeri 10 Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris 80% masih dibawah KKM.
2. Tingginya penggunaan *smartphone* namun masih sedikit yang menggunakan sebagai sarana pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan agar penelitian lebih terarah dan dapat dikaji lebih dalam serta tidak terjadi penyimpangan pada tujuan penelitian. Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penggunaan *e-learning* adalah edmodo yang diakses dari situs www.edmodo.com dan aplikasi edmodo untuk *smartphone* yang tersedia di Google Play dan App Store.
2. Kelompok penelitian terbagi menjadi dua yaitu kelompok komputer (kontrol) dan kelompok *smarthone* (eksperimen).
3. *Case Study* di SMK Negeri 2 Semarang, SMK Negeri 5 Semarang, dan SMK Negeri 10 Semarang dan hasil dari penelitian bukan untuk menggeneralisasikan terhadap lingkungan sekolah lain namun untuk memberi sugesti tentang media penyampaian tugas yang efisien.
4. Materi yang digunakan adalah materi bahas Inggris yang ada di dalam buku sekolah elektronik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasar identifikasi masalah yang telah diuraikan dari latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas

learning management system edmodo berbasis *smartphone* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *learning management system* edmodo berbasis *smartphone* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat

Berdasarkan latar belakang, perumusan masalah, dan tujuan maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa:
 - a. Sebagai sarana untuk menambah minat dan kemandirian belajar karena edmodo bisa diakses kapanpun dan dimanapun.
 - b. Sebagai sarana untuk melaksanakan pembelajaran apabila guru tidak bias hadir langsung dikelas.

2. Bagi Guru:

Hasil penelitian ini memberikan dorongan pada guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di dalam dan di luar kelas.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk menyamakan pengertian dari judul, berikut disajikan penegasan istilah untuk judul yang digunakan

1. Efektivitas

Efektivitas yang mempunyai kata dasar “efektif” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang mempunyai makna ada efeknya (akibat, pengaruhnya, kesannya) dan dapat membawa hasil yang berguna tentang usaha dan tindakan.

2. *Smartphone*

Menurut Williams & Sawyer (2011), *smartphone* adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan *handset* sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit.

3. Media Pembelajaran

Menurut Darsikin (2015: 69) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian efektifitas *learning management system* edmodo berbasis *smartphone* telah banyak dilakukan dengan objek penelitian yang berbeda satu sama lain. Berikut beberapa penelitian mengenai efektifitas *learning management system* edmodo berbasis *smartphone* yang telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti.

Stavros A. Nikou, Anastasios A. Economides (2015) dalam artikel penelitiannya yang berjudul “*The impact of paper-based, computer-based and mobile-based selfassessment on students' science motivation and achievement*” menjelaskan bahwa siswa yang menggunakan media tugas berbasis teknologi terutama handphone memiliki nilai belajar dan motivasi yang lebih baik dibanding yang menggunakan metode tradisional kertas.

Kandappan Balasubramanian, et al (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “*A study on “Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment”*” menjelaskan edmodo sebagai salah satu sarana pembelajaran memberikan banyak keuntungan dibanding pembelajaran tradisional didalam kelas. Karena edmodo memiliki fitur untuk diskusi secara *online* kapanpun dan dimanapun, seperti diskusi, *online quiz*, berbagi materi, dan sebagainya.

Khaleel M. Al-Said (2015) dalam artikel penelitiannya yang berjudul “*Students' Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and their Real Barriers towards them*” menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi edmodo dalam *mobile learning* dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran karena fasilitas dalam edmodo mampu meningkatkan efektivitas komunikasi dalam pembelajaran dan siswa dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Yao Ting Sung (2016) dalam artikel penelitiannya yang berjudul “*The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis*” menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* dalam pendidikan lebih baik dibandingkan dengan penggunaan komputer. Dikarenakan *handphone* memiliki fitur antarmuka yang lebih bagus, akses langsung ke sumber belajar, komunikasi langsung, dan umpan balik. Fitur-fitur ini mungkin dapat meningkatkan efek pedagogi tertentu, seperti itu sebagai pembelajaran mandiri, pembelajaran inkuiri, atau penilaian formatif.

Pao-Nan Chou, et al. (2017) dalam artikel penelitiannya yang berjudul “*BYOD or not: A comparison of two assessment strategies for student learning*”. Dengan menggunakan aplikasi *socrative* memperoleh hasil bahwa siswa yang menggunakan perangkat teknologi memiliki hasil yang lebih baik dibanding siswa yang menggunakan metode tradisional. Namun penggunaan perangkat teknologi perlu diawasi dan diperhatikan baik-baik karena siswa dapat membuka aplikasi atau situs lain yang berpotensi menjadi kecurangan dalam pengerjaan tugas.

2.2 Belajar

Menurut Skinner (dalam Syah, 2011: 64) belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Proses adaptasi tersebut akan berhasil secara optimal apabila dilakukan secara berkelanjutan. Pengalaman hidup sehari-hari dalam bentuk apapun sangat memungkinkan untuk diartikan sebagai belajar, karena seseorang akan belajar dari pengalaman hidupnya.

Untuk mengukur apakah seseorang telah belajar atau belum belajar diperlukan adanya perbandingan antara perilaku sebelum dan setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni, 2012: 66). Apabila terdapat perubahan sikap atau perilaku dalam diri individu, maka dapat dikatakan sudah belajar. Sikap atau perilaku tersebut dapat diwujudkan melalui hal-hal yang dilakukan, misalnya: membaca, menulis, mengemukakan pendapat dan diskusi.

2.2.1 Hakikat Pembelajaran

Konsep dasar pembelajaran yang dicantumkan dalam Pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas mengartikan pembelajaran sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Winataputra (2008:1.18) menambahkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas serta kualitas belajar pada diri siswa. Sementara itu, Thobroni (2011:18-20) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat

tetap. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, memecahkan, dan menyimpulkan suatu masalah.

Sependapat dengan Winataputra dan Thobroni, Susanto (2013:19) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata Belajar dan Mengajar (BM), Proses Belajar Mengajar (PBM), atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Hakikat pembelajaran menjadi berbeda sesuai dengan teori belajar yang digunakan. Menurut aliran behavioristik, pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang dipahami. Sedangkan aliran humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuan (Hamdani,2011:23).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk membentuk tingkah laku siswa. Pembentukan tingkah laku siswa diusahakan melalui proses interaksi yang terjalin antara siswa dengan lingkungan belajar, seperti guru, materi, dan sumber belajar, siswa lain, serta kondisi lingkungan atau situasi tempat belajar. Melalui interaksi tersebut, siswa akan memperoleh wawasan

dan pengalaman yang berguna bagi proses pembentukan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar.

2.2.2 Hasil Belajar

Menurut Sumadi Suryabrata (1998) dalam Syahrul (2015), hasil belajar adalah nilai sebagai rumusan yang diberikan guru bidang studi mengenai kemajuan atau prestasi belajar selama masa tertentu. Siti Pratini menyatakan bahwa “hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan belajar.” Sedangkan menurut WS. Winkel (1989) melalui Sunarto (1996: 162) dalam Mareta (2012 : 10), hasil belajar merupakan suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.

Menurut Sudjana (2013:22) hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto (dalam Husein, 2013: 20) mengatakan bahwa: “Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan pengertian dari belajar sendiri adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.

Hasil belajar merupakan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak (proses berpikir) termasuk dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, proses berpikir ini ada enam jenjang, mulai dari yang terendah sampai dengan jenjang tertinggi (Suharsimi Arikunto, 2007:114-115).

Horward Kingsley dalam Sudjana (2013:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, dan sikap dan citacita. Sedangkan Gagne dalam Sudjana (2013:22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (Sudjana, 2013:22-23) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil belajarnya yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan.

2.2.3 Minat Belajar

Minat berperan penting dalam kehidupan seseorang dan berpengaruh besar terhadap tingkah laku dan sikap seseorang. Menurut Djaali (2007: 121) dalam Rahmayanti (2016: 18), minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Syah, 2008:151) (Wulandari, 2016:55). Selain itu, Hilgard (t.t) dalam Slameto (2010: 57) sebagaimana dikutip oleh Mubarokah (2016: 24) bahwa "*Interest is persisting tendency to pay attention to*

and enjoy some activity or content” (minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menikmati beberapa kegiatan atau kesenangan).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kesadaran dalam diri seseorang untuk memperhatikan suatu objek atau kegiatan tertentu yang dilakukan dengan perasaan senang untuk mendapat kepuasan bagi dirinya. Oleh karena itu, minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar. Apabila proses belajar sesuai dengan minat siswa, maka bisa dipastikan tujuan dari belajar itu akan tercapai, karena siswa melakukannya dengan perasaan senang (Mubarokah, 2016: 24).

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

2.2.4 Penilaian Hasil Belajar

Penilaian pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari penilaian hasil belajar oleh pendidik, penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan, dan penilaian hasil belajar oleh pemerintah. Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan, perbaikan hasil dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas. Penilaian hasil belajar oleh satuan

pendidikan bertujuan menilai pencapaian standar kompetensi lulusan untuk semua mata pelajaran. Sedangkan penilaian hasil belajar oleh pemerintah bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu. Hasil penilaian hasil belajar oleh pemerintah digunakan sebagai salah satu pertimbangan untuk pemerataan mutu program pendidikan, dasar seleksi masuk jenjang pendidikan selanjutnya, penentuan kelulusan dari satuan pendidikan, serta pembinaan dan pemberian bantuan kepada satuan pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan (Poerwanti, 2008:1.32-1.34).

Hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat diukur dengan melakukan penilaian dengan teknik tes dan nontes. Poerwanti (2008:1.34) menjelaskan bahwa teknik tes merupakan seperangkat tugas yang harus dikerjakan oleh seseorang untuk kemudian dapat ditarik kesimpulan tentang aspek tertentu pada orang tersebut. Sedangkan teknik nontes merupakan pelengkap yang digunakan sebagai pertimbangan tambahan dalam pengambilan keputusan terkait penentuan kualitas hasil belajar seseorang.

Jenis teknik tes yang dapat digunakan yaitu: (1) tes uraian yang terdiri dari uraian bebas, uraian terbatas, dan uraian berstruktur; (2) tes objektif yang terdiri dari bentuk pilihan benar-salah, pilihan berganda dengan berbagai variasinya, menjodohkan, dan isian pendek atau melengkapi. Teknik tes yang sering digunakan di sekolah dasar yaitu: (1) tes membaca; (2) tes bakat akademik kelompok; (3) tes keterampilan dasar; (4) tes kesiapan membaca; (5) tes intelegensi individual; dan (6) tes hasil belajar dalam mata pelajaran. Sedangkan teknik nontes yang sering digunakan yaitu: (1) pengamatan atau observasi; (2) wawancara; (3) angket; (4)

analisa sampel kerja; (5) analisis tugas; (6) checklist dan rating scales; serta (7) portofolio.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis teknik penilaian tes objektif berbentuk pilihan ganda. Teknik ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Namun pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, ranah afektif dan psikomotor tetap diperhatikan dengan menggunakan rubrik sebagai panduan penilaian.

2.3 Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:284), Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai nilai efektif, pengaruh atau akibat, bisa diartikan sebagai kegiatan bisa memberikan hasil yang memuaskan, dapat dikatakan juga bahwa efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, serta menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Menurut E. Mulyasa (2003:82), mengutarakan efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. Efektivitas sering kali berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya, atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan.

Mardiasmo (2002:232) memberikan pengertian efektivitas sebagai berikut: “Efektivitas menggambarkan tingkat pencapaian hasil program dengan target yang

ditetapkan. Secara sederhana efektivitas merupakan perbandingan *outcome* dengan *output (target/result)*”.

Menurut Arsyad (2002:173), “Idealnya keefektifan pelaksanaan proses instruksional diukur dari dua aspek, yaitu (1) bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem instruksional, dan (2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi (sumbangan) media atau media program terhadap keberhasilan dan keefektifan proses instruksional”.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan ketercapaian tujuan yang telah direncanakan atau ditetapkan dengan hasil yang dicapai.

2.4 Teknologi

Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teknologi merupakan 1) metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan; 2) keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Menurut (UU Pasal 1 Ayat 2 No 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) teknologi adalah cara atau metode serta proses atau produk yang dihasilkan dari penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan mutu kehidupan manusia.

Menurut Sumantri (2015: 143) teknologi adalah metode bersistem untuk merencanakan, menggunakan dan menilai seluruh kegiatan pembelajaran dengan

memperhatikan baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif.

2.4.1 Manfaat Teknologi dalam Pembelajaran

Menurut Sumantri (2015: 145) melalui penggunaan teknologi komunikasi dalam pembelajaran siswa mampu mengembangkan, sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman belajar yang variatif. Dengan pembelajaran berbasis teknologi komunikasi, siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda. Yang biasanya pembelajaran disajikan secara tradisional (berceramah), sekarang siswa menggunakan teknologi yang memudahkan memahami pembelajaran.
2. Melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak. Gambar-gambar atau suara yang muncul dalam teknologi komunikasi tersebut dapat membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak ingin mengetahui lebih jauh mengenai isi suatu materi pelajaran, sehingga anak menjadi lebih tekun dan terpicu untuk belajar berkonsentrasi.
3. Membantu meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses belajar mengajar. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dikarenakan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
4. Tuntutan zaman globalisasi. Anak dituntut untuk menguasai teknologi komunikasi karena anak sebagai penerus bangsa harus bisa menggunakan teknologi dengan baik. Bangsa yang maju ialah bangsa yang bisa menggunakan teknologi oleh karena itu, guru harus membiasakan setiap siswa dengan teknologi dalam pembelajaran yang dilaksanakannya.

2.4.2 Kelebihan Pembelajaran Berbasis TIK

Kelebihan pembelajaran berbasis TIK menurut Sumantri (2015: 146):

1. Melalui TIK, gambar-gambar dapat lebih mudah digunakan dalam proses mengajar dan memperbaiki daya ingat siswa.
2. Melalui TIK, guru dapat dengan mudah menjelaskan instruksi-instruksi yang rumit dan memastikan pemahaman dari para siswa.
3. Melalui TIK, guru dapat membuat kelas interaktif dan membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan, yang dapat memperbaiki tingkat kehadiran dan juga konsentrasi dari para siswa.
4. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
5. Mampu menimbulkan rasa senang selama pembelajaran berlangsung, sehingga akan menambah motivasi belajar siswa.
6. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam suatu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
7. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
8. Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel.
9. Membawa objek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar.

2.4.3 Dampak Positif Pembelajaran yang Menggunakan TIK

Seiring berkembangnya zaman menurut Sumantri (2015: 150) TIK/ICT semakin digunakan didunia pembelajaran, hal itu bisa terjadi karena TIK/ICT dirasa membawa keuntungan baik bagi guru maupun siswa, antara lain:

1. Guru jadi lebih mudah dalam belajar, karena kebanyakan pelajar lebih suka praktek dibandingkan teori
2. Guru lebih mudah mengajar dan mudah menyampaikan materi dengan membuat presentasi-presentasi.
3. Bagi siswa maupun guru, pemberi dan penerima materi atau tugas tidak harus bertatap muka, jadi jika pengajar berhalangan hadir tetap dapat memberi tugas atau materi melalui email.
4. Dalam membuat laporan, baik bagi siswa maupun guru jadi lebih mudah karena jika memakai komputer akan mudah dikoreksi jika ada kesalahan.
5. Dalam belajar, baik bagi guru maupun siswa akan lebih mudah mencari sumber belajar karena adanya internet.
6. Pembelajaran yang menggunakan TIK bisa dibuat lebih menarik, misalnya dengan memunculkan gambar atau suara sehingga pelajar lebih antusias untuk belajar.

2.5 Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Menurut Heinich, dkk (2002), Ibrahim (1997), Ibrahim, dkk (2001) dalam Daryanto (2010: 4-5), Medium didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim kepada penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Media pembelajaran merupakan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan secara intruksional mengandung maksud-maksud pengajaran yang disampaikan sesuai dengan tujuan yang harus dicapai dalam proses pembelajaran tersebut (Arsyad 2014 : 4).

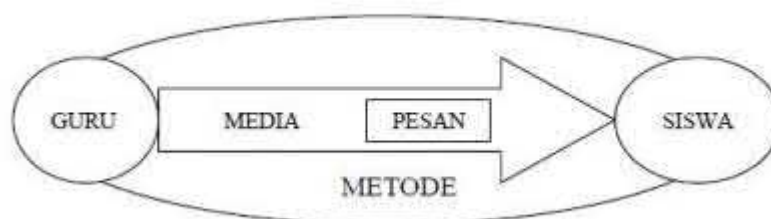
Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar (2006:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Menurut Rudi dan Cepi (2008:6) media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*).

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna materi dari pada tanpa bantuan media (Djamarah 2006:120).

2.5.1 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:8) dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan

mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2006:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu

Secara umum, fungsi dari media pembelajaran yaitu menambah minat, ketertarikan, dan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi yang diberikan guru dapat diterima siswa dengan baik. Media pembelajaran yang disajikan dengan tepat akan membantu penyampaian pesan dan isi dari pelajaran tersebut.

2.5.2 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2006:24-25) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Arsyad (2006:25-27) manfaat praktis dari 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 pembelajara dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

2.5.3 Peranan Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran menurut Djamarah (2006) adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru sebagai penjelasan dari keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan.
2. Media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat memperoleh media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar anak.
3. Media sebagai sumber belajar bagi siswa. Media sebagai bahan konkret berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok. Konkretan sifat media itulah akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

2.6 *E-learning*

E-learning merupakan istilah baru sebagai sebuah metode dan media pembelajaran. Ada beberapa pendapat tentang *e-learning*, yaitu proses belajar yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan TIK (Martin Jenkins and Janet Hanson, Generic Center, 2003). *E-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. (Vaughan Waller, 2001). *E-learning* “penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan” (Rosenberg (2001). *E-learning* atau *Internet enabled learning* menggabungkan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar. (Dr. Jo Hamilton-Jones). *E-learning*, "e" atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. (Onno W. Purbo, 2002).

E-learning merupakan proses dan kegiatan pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis komputer, kelas digital, atau perangkat teknologi lainnya. Materi-materi dalam *e-learning* dihantarkan melalui internet. *E-learning* tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. *E-learning* memiliki karakteristik sebagai berikut yaitu *interactivity* tersedianya jalur komunikasi lebih banyak, baik secara langsung maupun tidak langsung. *Independency* fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar, dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi berpusat pada siswa. *Accessibility* sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional. *Enrichment* kegiatan pembelajaran, presentasi materi sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming*, simulasi dan animasi.

Rosenberg mengatakan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Campbell dan Kamarga yang intinya menekankan pada penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat dari *e-learning*. Cisco (2001) menjelaskan filosofi *e-learning* sebagai berikut:

1. *E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*.
2. *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi,

3. *E-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional didalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan materi dan pengembangan teknologi pendidikan,
4. Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Semakin baik keselarasan antar content dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik. *E-learning* digunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dari seluruh penjuru dunia.

E-learning telah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis. *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan atau materi pelajaran, peserta didik dengan guru atau instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan - bahan belajar setiap saat dan berulang - ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

2.7 *Learning Management System (LMS)*

LMS adalah aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan dalam administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan, dan penyampaian program pendidikan yang berbasis *e-learning* atau program pelatihan. Jay Kumar C dalam (Suyanto: 2005), mendefinisikan *E-learning* sebagai sembarang pengajaran dan

pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa LMS merupakan sistem manajemen pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan untuk pengelolaan sistem pembelajaran secara formal atau di sektor tertentu saja. Pengembangan lebih lanjut dalam dunia pendidikan dapat diterapkan dalam sistem pembelajaran di sekolah-sekolah, dimana pengembangannya mengimplementasikan sistem pembelajaran konvensional kedalam bentuk pembelajaran dunia maya, hal ini pembelajaran yang menggunakan jaringan internet sebagai media penghubungnya dan LMS sebagai kelas mayanya.

Dalam praktiknya, pembelajaran yang menggunakan dua metode ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, berikut ini perbedaan dari metode pembelajaran antara kelas konvensional dan modern. Menurut Reza Syaeful (2007) dalam Budiarmo (2008: 28), dijelaskan perbedaan pembelajaran *e-learning* dengan metode pengajaran konvensional, berikut perbedaannya:

Tabel 2.1 Perbedaan *E-learning* dengan Pembelajaran Konvensional

<i>E-learning</i>	Kelas Konvensional
Bergantung pada motivasi diri pelajar.	Pelajar memainkan peran dalam memotivasi dan membimbing belajar
Tes dan ujian dilakukan sesuai dengan kecepatan daya tangkap siswa.	Tes dan ujian dilakukan sesuai jadwal yang telah ditentukan secara umum
Metode inovatif diperlukan untuk mengadakan eksperimen	Laboratorium tersedia dalam melakukan kegiatan tes dan eksperimen praktik
Durasi pembelajaran ditentukan oleh pelajar	Institusi memiliki kalender dan durasi tetap bagi tiap mata pelajaran
Lebih sukses dalam jumlah pelajar yang mengikuti pembelajaran online	Kegiatan belajar dibatasi pada mereka yang sekolah di institusi tertentu.

Berdasar tabel di atas, dapat dijabarkan lebih lanjut mengenai dampak pengembangan LMS dalam hal ini dapat dikatakan sebagai *e-learning* terhadap peserta didik di Sekolah, yaitu 1) peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri tanpa adanya batasan ruang dan waktu; 2) sumber belajar peserta didik tidak terbatas pada satu sumber saja, melainkan bisa didapat dari berbagai sumber yang berbeda; 3) peserta didik melalui kelas maya dengan leluasa dapat mengulang materi yang belum dipahaminya di dalam pembelajaran konvensional secara berkala; 4) peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar karena banyak inovasi yang dapat dilakukan di dalam kelas maya, tergantung bagaimana guru membuat inovasi dalam pembelajaran yang mampu membuat peserta didik menjadi tertarik terhadap materi yang diajarkannya; 5) kejenuhan pada metode pembelajaran konvensional dapat diatasi dengan adanya inovasi pembelajaran di kelas maya, dimana peserta didik merasa tertantang untuk melakukan sebuah pengalaman baru; dan 6) kegiatan peserta didik tidak dibatasi pada jumlah mata pelajaran tertentu seperti di kelas konvensional, jadi peserta didik dapat memilih pelajaran mana yang ingin dipelajari secara random atau acak.

Salah satu LMS adalah edmodo, Keputusan untuk memilih Edmodo sebagai alternatif media pembelajaran di lingkungan *e-learning* adalah karena Edmodo mampu memberikan tata kelola pembelajaran yang lebih baik dan mudah. Edmodo mempunyai kemampuan untuk memfasilitasi kelas digital dan komunitas pembelajaran yang besar dan efektif.

2.8 Edmodo

Dalam Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, Vol. 2, No. 2, oleh Nurita (2013:141) Edmodo merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school environment*). Dikembangkan oleh Niclas Borg and Jeff O'Hara, 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 antara siswa dan guru untuk berbagi konten pendidikan, mengelola proyek dan tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas. Edmodo dapat membantu pengajar membangun sebuah kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas, berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, quiz dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran.

Menurut Jenna Zwang dalam artikelnya yang berjudul *Edmodo: A Free, Secure Social Networking Site For School* dalam makalah Yesi Syofiarni (2014:4), menyatakan bahwa edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran dan berbagi semua konten digital termasuk blog, *link*, gambar, video, dokumen, dan presentasi.

Menurut Pitoy dalam makalah Yesi Syofiarni (2014:4), menyatakan bahwa Edmodo merupakan sebuah *platform network* dan 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, berbagai ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, edmodo memberikan fitur

untuk berbagai 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.

Hayati dan Rosida (2013:7) mendefinisikan Edmodo sebagai jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis LMS. Edmodo memberi fasilitas bagi guru, murid tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah (PR) bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara *online*, nilai dan masih banyak lagi akan dibahas dibawah. Pada intinya edmodo menyediakan semua yang bisa kita lakukan dikelas bersama siswa dalam kegiatan pembelajaran ditambah fasilitas bagi orang tua bisa memantau semua aktifitas anaknya di edmodo asalkan punya *parent code* untuk anaknya.

Edmodo merupakan sebuah situs bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Mudah digunakan oleh pendidik, orang tua dan siswa selama terhubung dengan internet. Dengan platform ini, guru atau pendidik akan lebih mudah memonitoring interaksi siswa dalam Edmodo *Learning Environment*. Tidak ada yang bisa masuk ke ruang Edmodo kita tanpa undangan, dan siswa tidak dapat menggunakannya untuk berhubungan dengan orang asing seperti yang terjadi di Facebook. Guru atau pendidik akan dengan mudah mengetahui jika ada pelanggar atau orang asing yang terdaftar di kelas yang guru kelola dengan Edmodo.

2.8.1 Manfaat Edmodo bagi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Menurut Yesi (2014) dalam makalahnya yang berjudul Edmodo mengungkapkan bahwa berikut ini merupakan manfaat edmodo dalam proses pembelajaran, diantaranya sebagai berikut :

1. Siswa bisa berinteraksi dalam pantauan gurunya (*bebas cyber crime dan cyber bullying*).
2. Tidak ada orang luar yang bisa masuk dan melihat kelas virtual yang dibuat oleh seorang guru tanpa mendapat kode khusus dari guru yang bersangkutan.
3. Guru dapat memulai pertanyaan, mengunggah foto atau video, mengunggah presentasi bahan ajar, untuk diberikan kepada siswanya.
4. Siswa dapat mengulang materi yang diberikan gurunya kapanpun, bahkan tugas sekolah dapat diberikan melalui edmodo. Siswa juga dapat mengumpulkan tugasnya melalui edmodo.
5. Edmodo dapat dipadukan dengan situs lain seperti wall wisher, glogster dan lain sebagainya.
6. Guru bisa mengunggah nilai dari pekerjaan siswa sebagai acuan bagi siswa.
7. Kelas virtual yang dibuat seorang guru tidak terbatas, guru dapat menunggah bahan ajar untuk digunakan di angkatan atau tahun ajaran berikutnya.
8. Siswa bisa bekerja sama dengan siswa lain dalam grup kecil yang dibentuk oleh gurunya. Saat mengerjakan sebuah proyek bersama mereka dapat mengunggah semua dokumen yang diperlukan dalam pengerjaannya.
9. Edmodo memungkinkan guru mengunggah bahan ajar yang sangat berguna bagi siswa yang tidak masuk atau berhalangan saat melakukan tatap muka.

10. Siswa yang mempunyai sifat pendiam dapat bebas mengutarakan pendapat tanpa khawatir dipermalukan, sementara siswa yang aktif dapat bertanya kapanpun dengan syarat terhubung internet.
11. Guru bisa mengajarkan tata cara yang berlaku di dunia maya seperti cara berkomentar dan tata krama di dunia maya yang perlu siswa ketahui.

2.8.2 Fitur-fitur yang terdapat dalam Edmodo

Menurut Yesi (2014:5) dalam makalahnya yang berjudul Edmodo mengungkapkan bahwa 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 :

1) *Assignment*

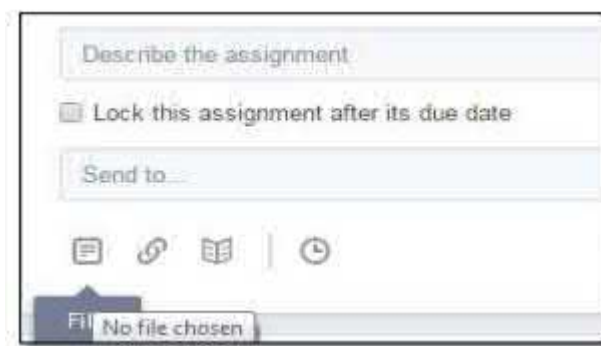


Gambar 2.2 *Assignment* di Edmodo

Assignment digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara *online*. Fitur ini dilengkapi dengan tenggat waktu 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 *gradebook*.

2) *File and Links*



Gambar 2.3 Menu *File and Links* di Edmodo

Pada fitur ini guru dan siswa dapat mengirim 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, .zip, .rar, .html, .swf, dan .mp4.

3) *Quiz*

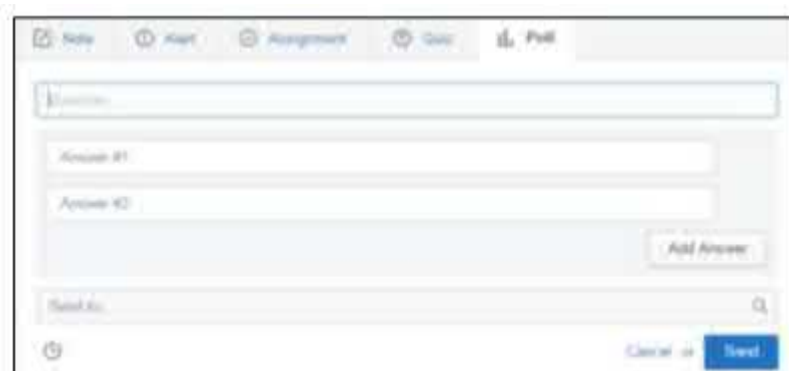


Gambar 2.4 Menu quiz di Edmodo

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 *quiz* 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.

4) *Polling*



Gambar 2.5 Menu *Polling* di Edmodo

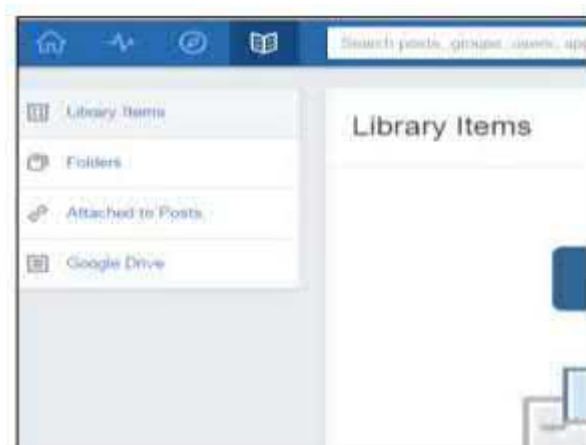
Polling hanya dapat dibuat oleh guru untuk dibagikan kepada siswa. Biasanya guru menggunakan *polling* untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran.

5) *Gradebook*

Fitur *gradebook* digunakan untuk 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. Fitur *gradebook* dapat membantu 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. Penilaian *quiz* diisi secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil *quiz* setiap siswa. Pada menu siswa, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapitan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

6) *Library*



Gambar 2.6 Menu *Library* di Edmodo

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 grup. Siswa 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.

7) *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 dala memberikan penghargaan.

8) *Parent Codes*

Menurut Rismayanti (2012), fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orangtua/wali masing-masing siswa dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya, guru harus mengakses kode untuk orangtua siswa dan kemudian membagikannya pada masing-masing orangtua/wali. Akses kode untuk orantua siswa dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas.

2.8.3 **Kelebihan dan Kekurangan Edmodo**

1) **Kelebihan Edmodo**

Menurut Umaroh (dalam Basori, 2013:101) ada beberapa kelebihan dari Edmodo, yaitu:

- a) Membuat pelajaran tidak tergantung pada waktu dan tempat.
- b) Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa.
- c) Memberikan kesempatan pada orang tua atau wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putraputrinya.

- d) Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa dalam hal pelajaran atau tugas.
- e) Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin.
- f) Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses.

2) Kekurangan Edmodo

Sedangkan kekurangan dari Edmodo adalah:

- a) Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa Inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.
- b) Belum tersedianya *sintaks online* secara langsung pada Edmodo.
- c) Harus selalu diakses dalam keadaan *online*.

2.8.4 Edmodo sebagai Media Pembelajaran

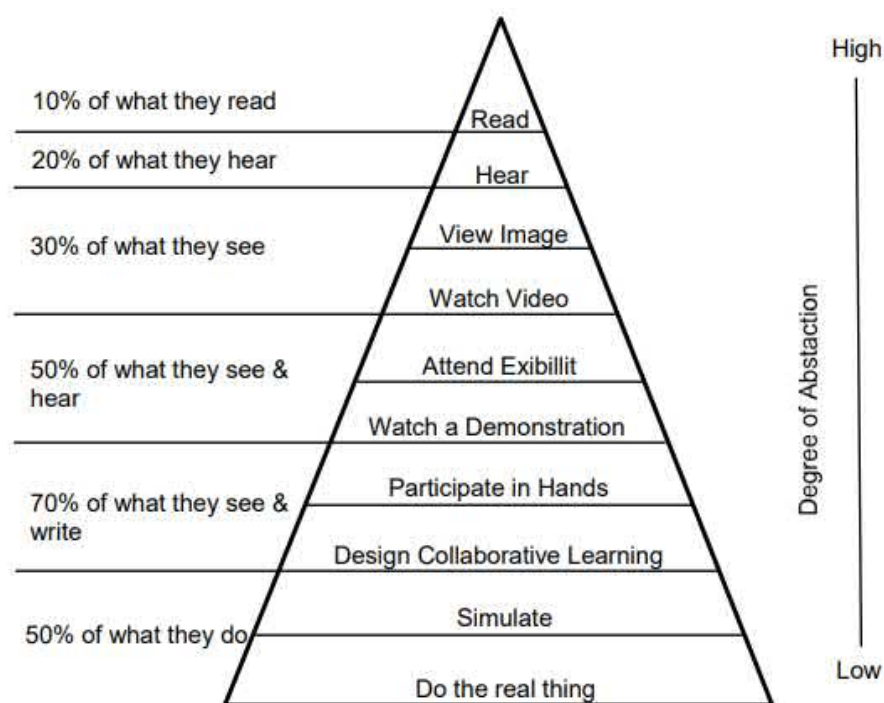
Daryanto (2013:16) menjelaskan secara empiris bahwa penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran dan karakteristik media itu sendiri. Pendapat ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sukmadinata & Sayodih (2012:104)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

- 1) Tujuan Pembelajaran.
- 2) Karakteristik Mata Pelajaran

- 3) Kemampuan Siswa
- 4) Kemampuan Guru

Selanjutnya secara teoritis Edgar Dale (dalam Rusman, dkk, 2012:266)

menjelaskan penggunaan media sebagai berikut :



Gambar 2.7 Kerucut Edgar Dale (dalam Rusman, dkk, 2012:266)

Dari kerucut pengalaman di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media membantu proses belajar siswa tidak hanya mendapat pengetahuan dengan nuansa verbalistik, melainkan siswa juga perlu dihadapkan dalam situasi nyata, melalui kegiatan yang bersifat aplikatif yang dapat dilakukan dengan melakukan praktikum sehingga siswa terlibat secara langsung untuk mengaplikasikan. Penggunaan media edmodo dalam pembelajaran meliputi hampir seluruh wilayah pengalaman di atas. Edmodo menyajikan materi pembelajaran utamanya berupa teks yang harus dibaca (berada pada puncak kerucut pengalaman). Selain itu, edmodo dapat menyajikan

materi gambar maupun video yang dapat meningkatkan motorik pebelajar (berada pada wilayah tengah kerucut pengalaman). Selanjutnya pembelajar dapat melakukan simulasi dan praktik secara langsung setelah mendapatkan materi yang cukup (mencakup wilayah dasar kerucut pengalaman). Hal yang disebutkan di atas membantu para siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung yang sesuai dengan landasan psikologis dalam penggunaan media, anak akan lebih mudah mempelajari hal konkret ketimbang abstrak (Daryanto, 2013:13). Dengan demikian, penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran secara langsung menerapkan teori dan praktik sekaligus dalam pemanfaatan teknologi informasi.

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

2.8.5 Penggunaan Media Edmodo

Penggunaan edmodo merupakan salah satu peran teknologi informasi dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu sistem penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Menurut Daryanto

(2013:160), ada beberapa jenis penggunaan teknologi informasi yang berdampak pada penyelenggaraan pendidikan sebagai berikut :

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

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan bentuk pembelajaran melalui teknologi informasi banyak sekali model yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Edmodo merupakan salah satu kecanggihan dari teknologi informasi yang mengandung unsur seperti yang disebutkan di atas.

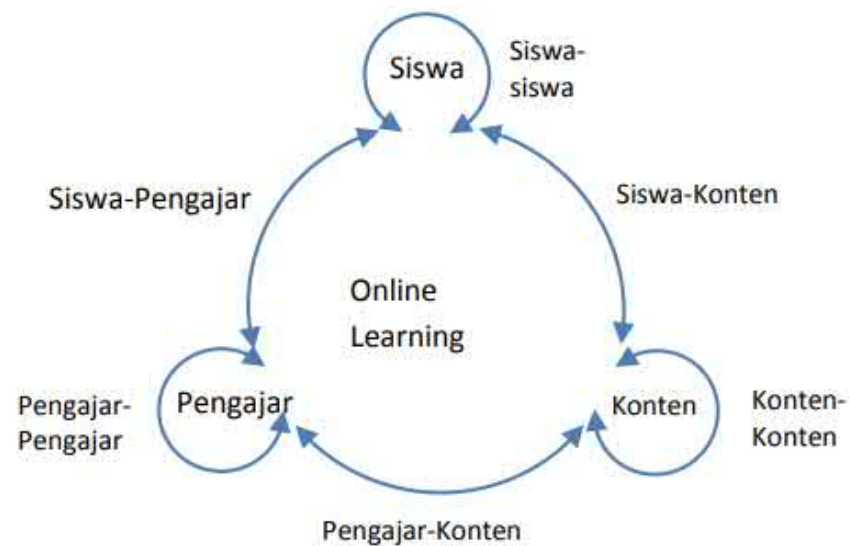
Dengan demikian, penggunaan edmodo dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien.

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

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

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

Penggunaan edmodo dalam pembelajaran nantinya menekankan pada interaksi seperti yang dipaparkan Anderson & Elloumi (dalam Sutopo, 2012:151) bahwa dalam pembelajaran *online learning* terdapat interaksi siswa-siswa, interaksi siswa-konten, interaksi siswa-guru, interaksi guru-konten, interaksi guru-guru dan interaksi konten-konten seperti pada gambar 2.3 :



Gambar 2.8 Interaksi dalam edmodo

- 1) Interaksi siswa-siswa. Interaksi tersebut memberi keuntungan bagi kedua belah pihak dalam berbagai bentuk pemahaman materi pembelajaran.
- 2) Interaksi siswa-konten. Interaksi ini paling penting seperti halnya dalam pembelajaran bertatap muka yaitu mengakses materi yang diberikan oleh guru seperti halnya mendengarkan materi di kelas.
- 3) Interaksi siswa-guru. Interaksi ini untuk meningkatkan komunikasi antar siswa dan guru, dalam kaitannya dengan pembelajaran.

- 4) Interaksi guru-konten. Guru secara terus menerus memantau kegiatan belajar siswa serta memperbaharui materi yang akan disajikan dan aktivitas yang menarik dalam pembelajaran.
- 5) Interaksi guru-guru. Memberikan kesempatan untuk pengembangan profesional dan memiliki perasaan kebersamaan diantara pengajar.
- 6) Interaksi konten-konten. Merupakan pengembangan interaksi baru dalam pembelajaran dimana konten diprogram dapat berinteraksi secara otomatis dengan sumber belajar lainnya

2.9 Kerangka Berfikir

Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa internasional sangat besar manfaatnya terutama dalam perihal hubungan internasional. Akan tetapi, di Indonesia penggunaan bahasa asing seperti bahasa Inggris sangat jarang sehingga muncul persepsi bahwa bahasa Inggris sulit untuk dipelajari. Sehingga prestasi belajar siswa terdapat pelajaran bahasa Inggris kurang maksimal. Masalah ini sangat penting untuk diselesaikan karena kemampuan berbahasa Inggris sangat penting dalam dunia internasional. Salah satu solusi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media *learning management system* edmodo berbasis *smartphone* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

2.10 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang dinyatakan sebelum penelitian dilakukan. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

H₀ : Tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan edmodo berbasis komputer dengan kelas yang menggunakan edmodo berbasis *smartphone* sebagai media pembelajaran.

H₁: Ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan edmodo berbasis komputer dengan kelas yang menggunakan edmodo berbasis *smartphone* sebagai media pembelajaran.

Pengambilan keputusan dilakukan dengan menggunakan uji beda dengan asumsi apabila *P-value* atau signifikansi kurang dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) telah ditentukan (*P-value*/Sig. < 0,05) maka H₀ ditolak. Jika nilai *P-value* atau nilai signifikansi lebih dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) yang telah ditentukan sebelumnya (*P-value*/Sig. > 0,05) maka H₀ diterima.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Edmodo berbasis *smartphone* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah menengah kejuruan. Berdasarkan hasil perhitungan dari tiga sekolah nilai *posttest* setiap kelompok yang telah diuji menggunakan *t-test* dan *gain score* terdapat perbedaan yang signifikan. Pada kelompok *smartphone* hasil uji *gain score* menunjukkan pada kategori peningkatan sedang dan lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang menggunakan komputer.

5.2. Saran

Untuk penelitian selanjutnya berdasarkan keterbatasan peneliti ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, diantaranya yaitu:

1. Pemberian *treatment* pada siswa sebaiknya dengan intensitas waktu yang lebih lama.
2. Pengawasan kepada siswa saat mengerjakan tugas menggunakan edmodo secara *online* lebih diperketat karena siswa bisa saja membuka aplikasi dan situs lain yang berpotensi meningkatkan kecurangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Admaja Dwi Herlambang & Wahyu Nur Hidayat (2016). Edmodo Untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek Dan Efektivitas Pembelajaran di Lingkungan Pembelajaran Yang Bersifat Asinkron. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*. 180-187.
- Adriana Teodorescu. (2014, November). *Mobile learning and its impact on business English learning. The 6th International Conference Edu World 2014 "Education Facing Contemporary World Issues"*. Procedia Social and Behavioral Sciences. 1535-1540.
- Annas Nur Aziz, Subiyanto, Muhammad Harlanu. 2018. "Effects of the Digital Game-Based Learning (DGBL) on Students Academic Performance in Arabic Learning at Sambas Purbalingga" dalam *Journal of Social and Islamic Culture (KARSA)*. Pamekasan: STAIN Pamekasan.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Edisi Pertama. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cherner, T., Lee, C-Y., Fegely, A., & Santaniello, L. (2016). "A Detailed Rubric for Assessing the Quality of Teacher Resource Apps". *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*. Vol. 15, 2016, diakses dari : <http://www.informingscience.org/Publications/3527>.
- Cita Puspitasari, Subiyanto. (2017). *New Tool To Facilitate Learning Reading For Early Childhood*. Malaysian Online Journal of Educational Technology Volume 5 - Issue 3.
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2008). *E-Learning and The Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning, Second Edition*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Darsikin, arda dan Sahrul Saehana. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *e-Jurnal Mitra Sains* 3(1): 69-77.
- Devi Astri Nawangnugraeni, Subiyanto. (2015). "A New Variant of Android Educational Game as The Facility Intoduction Number for Early ChildHood" dalam *Proceedings of the 2015 International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education*.

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dryden & Voss. 1999. *The Learning Revolution: To Change the Way the World Learn*. The Learning Web, laman web: <http://www.thelearningweb.net>
- E. Mulyasa. (2003). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja RosdaKarya.
- Herrington J, Reeves TC, Oliver R. 2010. *A practical guide to authentic e-learning*. New York: Routledge.
- Husein, Ahmad. 2013. “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi pada Mata Pelajaran PKn di SD Negeri Kecamatan Lunang Silaut Kabupaten Pesisir Selatan)”. Tesis. Bengkulu. Program Studi Pascasarjana (S2) Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu.
- Indra Wijaya & Rahmatul Husna Arsyah. (2015, 1 Maret). *Majalah Ilmiah UPI YPTK*.
- Irawan. 2008. *Ekonomika Pembangunan*. Edisi Keenam. BPFE: Yogyakarta.
- John K Price (2015). *Transforming learning for the smart learning environment: lessons learned from the Intel education initiatives*. Smart Learning Environments. Springer Open Journal. 2:16.
- Kandappan Balasubramanian, Jaykumar V, Leena Nitin Fukey. *A study on “Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment”*. Procedia - Social and Behavioral Sciences 144 (2014) 416 – 422. 5th Asia Euro Conference 2014.
- Khaleel M. Al-Said (2015). *Students' Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and their Real Barriers towards them*. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology.
- Kosasi, S. (2015). “Perancangan E-learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Guru dan Siswa”. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Singaraja, Bali.
- Mardiasmo. (2002). *Otonomi dan Manajemen Keuangan Daerah*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Mehrak Rahimia & Seyed Shahab Mirib (2014). *The Impact of Mobile Dictionary Use on Language Learning*. Procedia - Social and Behavioral Sciences 98 p.1469–1474.

- Munir. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Normazidah Che Musa, et al., (2012). Exploring English language learning and teaching in Malaysia. UKM Journal. 35-51.
- Pao-Nan Chou, Chi-Cheng Chang & Ching-Hsin Lin. (2017). Computers in Human Behavior. 63-71.
- Patmanthara & Syaad. (2014). Pembelajaran Berbantuan Komputer. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Permendiknas No.41 Tahun 2007
Permendiknas Nomor 41 Tahun 2017 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rifa'i Achmad dan Anni Catharina Tri. 2012. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES PRSS
- Rusman, dkk. (2011). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Said, H., Kirgis, L., Verkamp, B., & Johnson, L. (2015). "Online vs. Face-to-Face Delivery of Information Technology Courses: Students' Assessment". Journal of Information Technology Education: Research. Vol. 14, 2015, diakses dari: <http://www.informingscience.org/Publications/2274>.
- Scherer, R., & Siddiq, F. (2015) *The big-fish-little-pond-effect revisited: do different types of assessments matter?*. Computers & Education. 198-210.
- Slameto, Belajar dan factor-faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Stavros A. Nikou & Anastasios A. Economides (2015). *The impact of paper-based, computer-based and mobile-based selfassessment on students' science motivation and achievement*. Computers in Human Behavior. 1-8.
- Stefanou, C., & Parkes, J. (2003). *Effects of classroom assessment on student motivation in fifth-grade science*. Journal of Educational Research. 96(3), p:152.
- Sudjana, Nana. (2013). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya.

- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Cetakan ke-10. Bandung: ALFABETA.
- Sukma Zuliana, Subiyanto, Slamet Seno Adi. 2017. "Model Pembelajaran Inquiry Based Instruction Menggunakan Multimedia Interaktif" dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Edisi Pertama. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Edisi Pertama. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto .2009. *Mendesain Model Pembelajaran InovatifProgresif*. Jakarta : Kencana Prenada Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 Ayat 2 No 18 Tahun 2002 *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 Ayat 2 No 18 Tahun 2002 *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*.
- UNESCO, 2012. Working paper series on mobile learning: *Turning on mobile learning in North America*. UNESCO, Paris: 2012.
- Yao-Ting Sung, Kuo-En Chang, Tzu-Chien Liu a. 2016. *The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis*. Computers & Education
- Yue Wong, Seng. et al., (2015). *2D Side-Scrolling Game: Applying Motivation and Digital Game-Based Learning (DGBL) in English Learning*. Taylor's 7th Teaching and Learning Conference 2014 Proceedings: 349-358.