



**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS
EDMODO DAN MODEL PEMBELAJARAN DI KELAS
REGULER PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA
NEGERI 1 PAMOTAN TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh :

Kukun Puji Lestari

3201415008

**JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : *Kamis*

Tanggal : *16 Januari 2020*

Mengetahui
Ketua Jurusan Geografi

Dr. Platusabono Budi Sanjoto, M.Si.
NIP. 196210191988031002

Pembimbing Skripsi



Andi Irwan Benardi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870108201504100

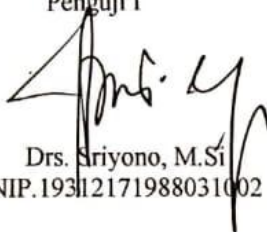
PENGESAHAN KELULUSAN

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


Hari : *Rabu*

Tanggal : *5 Februari 2020*


Penguji I


Drs. Sriyono, M.Si
NIP.19312171988031002

Penguji II


Drs. Suroso, M.Si
NIP.196004021986011001

Penguji III


Andi Irwan Benardi, S.Pd., M.Pd
NIP. 196305271988111001

Mengetahui:
Dekan,


Dr. Moh. Solihatul Mustofa, M.A.
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan plagiat dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 20 Januari 2020

Penulis


Kukun Puji Lestari
NIM : 3201415008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ “Bermimpilah seakan kau akan hidup selamanya. hiduplah seakan kau akan mati hari ini” - James Dean
- ❖ “Bila kamu berpikir kamu bisa, aka kamu benar. Jika kamu berpikir tidak bisa, kamu pun benar. karena itu jika ada yang berpikir tidak bisa, ia telah membuang kesempatan menjadi bisa” - Henry Ford
- ❖ “Keberhasilan bukan milik orang yang pintar. Tetapi orang yang senang berusaha” – BJ Habibie

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
- ❖ Kedua orang tua saya Bapak Kasmini dan Ibu Wiji Sri Lestari, serta keluarga saya yang telah memberikan doa dan dukungan sampai saat ini.
- ❖ Sahabat saya Siti Purwanti dan Siti Asiyah yang telah memberikan bantuan, doa serta dukungannya
- ❖ Mahasiswa Pendidikan Geografi Angkatan 2015.
- ❖ Almamater UNNES

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, ridho, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Pamotan Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga dengan penuh kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang yang memberikan kemudahan dalam mengurus surat ijin penelitian.
2. Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si. selaku Ketua Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang yang memberikan rekomendasi untuk pengurusan surat ijin dan persyaratan penyelesaian skripsi.
3. Andi Irwan Benardi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. Sriyono, M.Si. selaku Dosen Penguji Pertama yang telah menguji dan memberi masukan dalam penyusunan skripsi.
5. Drs. Suroso, M.Si. selaku Dosen Penguji Kedua sekaligus dosen wali saya yang telah menguji dan memberi masukan dalam penyusunan skripsi serta yang telah membimbing saya selama kuliah.

6. Fatkhur Rozi, S.Pd, M.Kom. selaku Kepala SMA N 1 Pamotan yang telah memberikan ijin penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Eko Sulistiyani, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Geografi SMA N 1 Pamotan yang telah membantu, membimbing, serta mendampingi penelitian.
8. Seluruh siswa kelas XI IPS SMA N 1 Pamotan yang telah membantu selama proses penelitian sebagai subyek penelitian.
9. Sahabat saya Siti Purwanti yang telah membantu saya penelitian di lapangan.
10. Teman-teman Pendidikan Geografi angkatan 2015 dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan doa, semangat dan dukungan.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan doa serta dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Semarang, 20 Januari 2020

Penulis


Kukun Puji Lestari
NIM : 3201415008

SARI

Lestari, Kukun Puji. 2020. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo dan Model Pembelajaran Di Kelas Reguler Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA N 1 Pamotan Tahun Pelajaran 2019/2020* Skrispi. Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Andi Irwan Benardi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Perbedaan, *Blended Learning*, *Edmodo*, Hasil Belajar

Penggunaan model dan media pembelajaran geografi di SMA N 1 Pamotan yang kurang inovatif, serta pemanfaatan fasilitas yang kurang maksimal menyebabkan sebagian besar rata-rata nilai siswa belum mencapai KKM. Model dan media pembelajaran yang inovatif perlu diterapkan untuk peningkatan hasil belajar siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan model *blended learning* berbasis *edmodo* dan model pembelajaran di kelas reguler pada mata pelajaran geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pamotan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA N 1 Pamotan yang berjumlah 176 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelas yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas reguler. Variabel penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* dan hasil belajar siswa di kelas reguler. Teknik dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik uji *Independent Sample T-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji *Independent Sample T-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ karena $4.707 > 1.99495$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model *blended learning* berbasis *edmodo* dan hasil belajar kelas reguler. Dengan melihat mean pada group statistic sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* lebih tinggi (79,81) dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas reguler (71,42).

Saran, model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* perlu diterapkan oleh guru sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran geografi, kemudian untuk pihak sekolah perlu diadakan pelatihan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterampilan guru dalam bidang IT, serta perlu meningkatkan sarana dan prasarana di sekolah guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif.

ABSTRACT

Lestari, Kukun Puji. 2020. *Difference Students Learning Outcomes with Edmodo Based Blended Learning models and Learning models in regular classes on geography lessons in class XI IPS SMA N 1 Pamotan Year lesson 2019/2020* . Skripsi. Geography Department, Social Science Faculty, Semarang State University. Student Adviser Andi Irwan Benardi, S.Pd., M.Pd.

Key Word : Blended Learning, Edmodo, Learning Outcomes

The use of geography learning model and media in SMA N 1 Pamotan is less innovative, as well as the utilization of facilities that are less maximum cause most of the average student's value has not reached the KKM. Innovative learning models and media need to be applied to improve student learning outcomes. The purpose of this study is to know the difference in student learning outcomes with the Edmodo-based blended learning model and a regular classroom learning model on geography in class XI IPS SMA Negeri 1 Pamotan.

The population in this study is all students of grade XI IPS SMA N 1 Pamotan which amounted to 176 students. Sample determination using purposive random sampling technique. The samples used in this study were XI IPS 2 class as a class that used the Edmodo-based blended learning learning model and the XI IPS Class 3 as regular classes. This research variable is the result of learning students with Edmodo-based blended learning learning models and student learning outcomes in regular classes. Documentation techniques. Data analysis using the Independent Sample T-Test technique.

Results of this study showed that the results of the test calculation of the Independent Sample T-Test obtained $T_{hitung} > t_{tabel}$ this because $4,707 > 1.99495$ then H_0 rejected and H_a accepted, so there are significant differences in learning outcomes between classes that use the model Blended Learning-based Edmodo and regular class learning outcomes. By looking at the mean group statistic so that it can be concluded that the learning outcomes of students using Edmodo-based blended learning models are higher (79.81) than the student learning outcomes of the regular class (71.42).

Suggestion, Edmodo-based blended learning learning model needs to be applied by teachers as an alternative in geography learning, then for the school must be held training on the use of information and communication technology In the learning process to improve the interoperability of teachers in the IT field, and need to improve the facilities and infrastructure in the school to support a more effective learning process.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Rumusan Masalah.....	8
C.Tujuan Penelitian	8
D.Manfaat Penelitian.....	8
E. Batasan Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR.....	12
A.Deskripsi Teoritis	12
1.Belajar.....	12
2.Pembelajaran.....	13
3.Model Pembelajaran	14
4.Blended Learning.....	18
5.Aplikasi Edmodo	25
B.Kajian Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan	31
C.Kerangka Berpikir	38
D.Hipotesis	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40

A.Tempat dan Waktu Penelitian	40
B.Populasi Penelitian	40
C.Sampel dan Teknik Sampling.....	41
D.Variabel	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A.Hasil Penelitian.....	46
1.Gambaran Umum Objek Penelitian.....	46
2. Uji Perbedaan Rata-Rata (Uji T) Hasil Belajar Siswa	49
B.Pembahasan	50
BAB V PENUTUP.....	54
A.Simpulan.....	54
B.Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	35
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	41
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	42
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana.....	48
Tabel 4. 2 Uji Independent Samples Test	49
Tabel 4. 3 Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 4. 1 Peta Lokasi Penelitian SMA Negeri 1 Pamotan.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	60
Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen.....	62
Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol	73
Lampiran 4 Lembar Validasi RPP	82
Lampiran 5 Daftar Nilai Siswa Kelas Eksperimen	84
Lampiran 6 Daftar Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	86
Lampiran 7 Hasil Perhitungan SPSS	88
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian	91
Lampiran 10 Tabel Distribusi T	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (UU No 20 Tahun 2003). Pendidikan di Indonesia saat ini dituntut untuk mempersiapkan peserta didik yang cerdas, kreatif serta mandiri. Hal ini sesuai dengan harapan pencapaian keterampilan abad 21. Pendidikan yang bermutu harus mencakup dua orientasi yakni orientasi akademis yang menitik beratkan pada peserta didik, dan orientasi keterampilan hidup (*Life Skills*) untuk memberi bekal kepada peserta didik agar dapat menghadapi kehidupan yang nyata atau sesungguhnya.

Sistem pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan seiring perubahan zaman guna meningkatkan kebutuhan akan pendidikan yang berkualitas. Berbagai upaya dan alternatif pembelajaran di implementasikan guna meningkatkan mutu pendidikan dari segala aspek, yang merubah sistem konvensional menjadi lebih relevan dengan kebutuhan yang makin kompetitif. Indonesia perlu mengenalkan dan mengimplementasikan konsep edukasi yang berputar di aktivitas yang beragam, program-program yang

bervariasi untuk menciptakan sebuah suasana pengembangan peserta didik yang baik (Sastroprawiro, 2011 dalam Royani dkk,2018).

Dalam proses belajar mengajar tidak lepas dari yang namanya model pembelajaran guna menunjang kelancaran proses pembelajaran agar sesuai dengan apa yang ingin dicapai, yang telah disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang di susun untuk digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang paling sederhana sampai model yang sangat kompleks dan rumit. Salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang ada yaitu model pembelajaran *blended learning*.

Pada dasarnya, model pembelajaran *blended learning* merupakan pengembangan dari model *elearning*, yaitu model pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-Learning* dengan metode konvensional atau tatap muka (Rooney, 2003). Menurut Dwiyoogo (dalam Husamah, 2014) *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan dan mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (*online*) dan (*offline*). Istilah *blended* memiliki arti bahwa pembelajaran tradisional didukung dengan format elektronik yang lain. *Blended learning* sendiri memiliki 2 kategori utama yaitu; (1)Peningkatan bentuk aktivitas tatap muka (*face to face*), (2) Pembelajaran campuran (*hybrid*

learning), yang mengurangi aktivitas tatap muka namun tidak menghilangkannya. (Husamah, 2014:15).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya di SMA Negeri 1 Pamotan menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi belum optimal, hal tersebut tertuang pada daftar nilai siswa yang menunjukkan masih ada beberapa siswa yang belum tuntas karena belum memenuhi KKM. Setelah wawancara dengan guru serta mengamati proses pembelajaran secara langsung, peneliti menemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran di sekolah ini, seperti : (1) Pemanfaatan fasilitas yang ada kurang maksimal, (2)Pemanfaatan teknologi masih rendah, (3)Model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif, media yang digunakan kurang variatif, sumber belajar yang digunakan masih terbatas, sehingga menghambat siswa untuk memahami materi, (4)Materi geografi yang terlalu luas dan terlalu banyak teori serta penyampaian yang membosankan (5)Tugas yang diberikan guru kurang variatif, siswa hanya diminta untuk mengerjakan tugas yang terdapat pada LKS dan buku pegangan siswa.

Selain itu, keterbatasan ruang dan waktu menjadi kendala tersendiri dalam proses pembelajaran. Seringkali jam pelajaran tersita dikarenakan adanya serangkaian kegiatan atau acara di sekolah. Karena ada beberapa agenda kegiatan yang harus dilaksanakan sehingga membuat pembelajaran di kelas tidak maksimal. Dikatakan tidak maksimal karena dengan adanya kegiatan-kegiatan tersebut membuat waktu pembelajaran di kelas menjadi

tersita, sehingga interaksi atau komunikasi pembelajaran kurang maksimal. Hal tersebut mengakibatkan pemahaman siswa rendah sehingga kualitas belajar yang tercipta pun akhirnya menjadi kurang optimal.

Proses belajar mengajar dari zaman ke zaman telah menuai banyak peningkatan seiring dengan mengikuti perkembangan zaman era sekarang yaitu dengan adanya perkembangan ICT (*Information and Communication Technology*) yang salah satunya ditandai dengan perkembangan jaringan komputer dengan layanan internet. Sistem jaringan komputer melalui internet yang saat ini berkembang bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan manusia maupun organisasi. Hal ini sebagai upaya untuk mendukung dan mempermudah aktivitas kehidupan manusia dan organisasi. Dimana kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan juga termasuk di dalamnya.

Di era digital teknologi seperti saat ini khususnya di kota-kota besar, proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa penggunaan teknologi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan mutu dan kualitas dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator dituntut agar memiliki kemampuan yang maksimal untuk dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik kepada murid melalui media berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat memberikan *stimulus* kepada siswa sehingga dapat mendorong peningkatan kemampuan pemahaman siswa terhadap suatu materi dan dapat mencapai hasil belajar yang baik. Teknologi informasi telah menjadi bagian

dari pembelajaran di semua jenjang pendidikan di Indonesia, sehingga menuntut sekolah agar memfasilitasi media pembelajarannya.

Salah satu kemudahan yang ditawarkan dengan memanfaatkan perkembangan ICT (*Information and Communication Technologies*) dalam bidang pendidikan saat ini adalah media aplikasi *edmodo*. Aplikasi *edmodo* adalah salah satu website pembelajaran gratis dan aman yang dirancang untuk guru, siswa, orang tua, dan sekolah yang bisa di-*download* pada situs *www.Edmodo.com*. Situs ini bentuknya mirip facebook, tetapi sifatnya lebih pribadi (*private*) dan aman, karena hanya bisa dipakai oleh guru yang telah membuat *account*, serta hanya bisa digunakan siswa yang sudah memiliki kode grup baru bisa mengakses dan bergabung dengan grup *edmodo*. *Edmodo* adalah *platform* media sosial seperti facebook yang dikhususkan untuk bidang pendidikan (lih. Basori, 2013, hlm.100 dalam Rabiussani, dkk :2017).

Edmodo adalah salah satu media aplikasi yang cukup banyak memiliki fitur untuk mendukung pembelajaran, dan yang terpenting akun *edmodo* dapat diperoleh tanpa membayar dan juga didesain untuk penggunaan pembelajaran berbasis sekolah. Dikarenakan *edmodo* ini dirancang berbasis sekolah dan guna mendukung proses pembelajaran, *edmodo* dilengkapi dengan beberapa fitur pembelajaran, seperti *quiz*, *assignment*, *poll*, *grade book*, *library*, *award badges*, dan *parent code*. Penggunaan *edmodo* juga memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan fitur yang ada, sehingga dapat diperoleh sumber referensi yang tidak terbatas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Dwi Irmawati, dkk yang berjudul "Studi Eksperimen Pemanfaatan *Blended Learning* Model Berbasis *Web* Sebagai Sumber Belajar Geografi" menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan *blended learning* model lebih baik daripada pembelajaran konvensional hal tersebut dapat terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rerata guru sebesar 78,33% dalam kriteria baik, aktivitas siswa aktif dan ketertarikan siswa sangat tertarik. Kemudian dari penelitian yang dilakukan oleh Agus Wahit Rohman, dkk yang berjudul "Penggunaan Multimedia *Website* Interaktif dengan Prestasi Belajar Siswa" yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia *website* interaktif mempunyai pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.

Prinsip dasar *blended learning* yaitu gabungan antara pembelajaran tatap muka langsung dengan pembelajaran *online*. Dalam pelaksanaan pembelajaran *online* ini memerlukan media penunjang. Media penunjang untuk pembelajaran *online* dengan model *blended learning* salah satunya yaitu Aplikasi *Edmodo*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dan didampingi dengan penggunaan aplikasi *edmodo* diharapkan dapat memudahkan proses belajar mengajar yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Pemanfaatan fitur pada aplikasi *edmodo* seperti *File and link, quiz, assignment, library* dapat digunakan siswa untuk memperoleh materi, mengerjakan latihan-latihan soal, maupun mengerjakan tugas dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami

dan menguasai materi pelajaran karena tidak hanya materi berupa word maupun power point, namun juga bisa membagikan video, gambar, file, suara, audio, atau yang lain kepada siswa. Sehingga memungkinkan interaksi pembelajaran antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dimana pun dan kapan pun tanpa terhambat oleh ruang dan waktu. Penggunaan media pembelajaran *edmodo* sangat efektif untuk menjembatani kegiatan belajar mengajar di dalam maupun di luar kelas. Hal ini sejalan dengan model pembelajaran *Blended Learning* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka di dalam kelas dan pembelajaran *Online*.

Penerapan model pembelajaran *Blended Learning* didampingi dengan aplikasi *edmodo* juga harus di barengi dengan fasilitas yang lengkap dan memadai. Sekolah yang dipilih peneliti tergolong sekolah yang cukup memadai untuk dijadikan sebagai tempat penelitian. Karena di sekolah ini sudah dilengkapi dengan fasilitas *WiFi* dan Laboratorium Komputer. Selain itu dari segi siswa nya sendiri juga sudah memiliki ponsel yang canggih, sehingga dengan adanya fasilitas tersebut dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dengan model *Blended Learning* berbasis *Edmodo*.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas serta didasarkan pada permasalahan yang ada dilapangan, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Edmodo* dan Model**

Pembelajaran di Kelas Reguler Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Pamotan Tahun Pelajaran 2019/2020”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Edmodo* dan model pembelajaran di kelas reguler pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Pamotan ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Edmodo* dan model pembelajaran di kelas reguler pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Pamotan”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pembelajaran geografi serta dapat memberikan masukan dalam penerapan variasi model dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa,

Untuk memotivasi siswa dalam belajar dengan model pembelajaran baru yang lebih bervariasi dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Geografi, serta mengubah pembelajaran yang semula membosankan menjadi menyenangkan. Selain itu untuk menambah pengetahuan siswa akan media yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih model dan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan senantiasa mengikuti perkembangan teknologi yang ada, sehingga guru dapat mengembangkan kompetensinya dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan bahkan pertimbangan dan kontribusi yang besar bagi sekolah terhadap penerapan model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru di sekolah tersebut.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah perlu diberikan dalam penelitian ini terutama mengenai hal – hal yang akan diteliti untuk mempermudah dalam mengartikan atau menafsirkan dan untuk membatasi permasalahan yang ada, antara lain :

1. *Blended Learning*

Blended learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan anatara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online* atau berbasis komputer.

2. *Edmodo*

Edmodo adalah aplikasi pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat di download pada www.edmodo.com

3. Kelas reguler

Kelas Reguler merupakan kelas yang proses pembelajarannya hanya menggunakan pembelajaran tatap muka saja.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi hanya ranah kognitif saja.

Perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Edmodo* dan model pembelajaran di kelas reguler pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Pamotan Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah suatu kegiatan penelitian yang di tujukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan model dan media pembelajaran yang telah dipilih berupa model *blended learning*

yang merupakan gabungan antara pembelajaran *online* dengan tatap muka dan aplikasi *edmodo* di harapkan ada inovasi media pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran tidak hanya tatap muka saja.. Fitur yang ada pada *Edmodo* dapat dimanfaatkan siswa dan guru untuk menunjang proses pembelajaran, fitur tersebut dapat berbagi dokumen, power point, bahan ajar, video, link dan dilengkapi fitur pemberian tugas, kuis, polling, dan guru juga dapat memberikan penilaian kepada siswa dengan fitur yang telah disediakan pada aplikasi *Edmodo*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Belajar

Belajar adalah suatu upaya yang dimaksudkan untuk menguasai/mengumpulkan sejumlah pengetahuan (Imron 1996:2 dalam Haryati 2017). Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang dikenal dengan guru atau sumber-sumber lain karena guru sekarang ini bukan merupakan satu-satunya sumber belajar. Belajar menurut Winkel (1991: 53) adalah suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan-perubahan itu dapat berupa suatu hasil yang baru atau penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh dan terjadi selama jangka waktu tertentu. Jadi belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu merespon interaksi aktif dengan lingkungan melalui pengalaman yang didapatnya secara pribadi Berdasarkan uraian di atas maka belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun 3 mungkin terjadi pengajaran (Budimansyah 2002:1 dalam Haryati 2017). Pembelajaran dari sudut pandang teori kognitif, didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan materi yang baik terhadap materi pelajaran. Berdasarkan pengertian ini, pembelajaran dapat dikatakan sebagai upaya guru untuk memberikan stimulus, arahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar (Yunus, 2014) dalam Nurdyansyah dan Fahyuni (2016).

Dimiyati (2002:286) dalam Haryati (2017) mengemukakan bahwa hakekat pembelajaran adalah:

- a) kegiatan yang dimaksudkan untuk membelajarkan pembelajar,
- b) program pembelajaran yang dirancang dan diimplementasikan (diterapkan) dalam suatu sistem,
- c) kegiatan yang dimaksud untuk memberikan pengalaman belajar kepada pembelajar,

- d) kegiatan yang mengarahkan pembelajar ke arah pencapaian tujuan pembelajaran,
- e) kegiatan yang melibatkan komponen-komponen tujuan , isi pembelajaran, sistem penyajian dan sistem evaluasi dalam realisasinya.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Joyce & Weil (1980) dalam (Nurdyansah dan Fahyuni, 2013) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007). Selain itu Direktorat Pembinaan SMA mengemukakan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Joyce & Weil (1980) (dalam Santyasa, 2007) model pembelajaran memiliki lima unsur dasar, yaitu

1. syntax, merupakan langkah-langkah operasional pembelajaran,
2. social system, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran,

3. principles of reaction, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa,
4. support system, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran yang biasa disebut media pembelajaran. Daryanto (2015 : 4) menyatakan “Media pembelajaran merupakan sarana prasarana perantara dalam proses pembelajaran”. Kemudian Sadiman dkk (2010, hlm. 6) mengatakan, “kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Manfaat media pembelajaran adalah untuk mendukung dan membantu dalam penyampaian bahan ajar dari guru kepada siswa guna meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendorong kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah.
5. instructional dan nurturant effects—hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (instructional effects) dan hasil belajar di luar yang disasar (nurturant effects). Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010:22),. Hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu ranah berfikir intelektual

(kognitif), ranah sikap (afektif), dan ranah perilaku atau keterampilan (psikomotorik).

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2013) ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran:

- 1) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif
- 2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 3) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 4) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 5) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

c. Tujuan Model Pembelajaran

Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 dan permendikbud no 22 Tahun 2016 (dalam Direktorat Pembinaan SMA,2017) , sebuah model pembelajaran yang dikembangkan memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Mendorong siswa untuk interaktif dalam pembelajarannya, baik dengan gurunya, antar sesamanya, maupun antar dirinya dengan sumber belajar.
- 2) Memberikan inspirasi kepada siswa untuk lebih meningkatkan kreativitas dan keinginan tahunya terhadap pemahaman suatu konsep dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun dalam kegiatan lain, dan dapat meningkatkan sifat percaya diri.
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan kolaboratif. Model-Model Pembelajaran
- 5) Memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian siswa.
- 6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis.
- 7) Memadukan antara pemahaman materi ajar (content knowledge) dan pemahaman cara mendidik (pedagogical knowledge) yang

berbaur menjadi satu yang perlu dimiliki oleh seorang guru. Ini yang disebut dengan konsep Pedagogical Content Knowledge. Konsep ini dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif untuk menjelaskan materi tertentu, serta pemahaman tentang apa yang membuat materi tertentu lebih mudah dipelajari.

4. Blended Learning

a. Pengertian *Blended Learning*

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan virtual (Husamah, 2014: 11). Sejalan dengan Dwiyoogo (dalam Husamah, 2014:12) mendefinisikan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).

Rooney (2003) menegaskan bahwa *blended learning* merupakan pengembangan dari model *e-learning*, yaitu model pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-Learning* dengan model konvensional atau tatap muka. Menurut Husamah (2014), secara umum *blended learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- 2) Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face), belajar mandiri, dan belajar mandiri via online.
- 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- 4) Pengajar dan orangtua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung.

b. Komponen *Blended Learning*

Mengacu pada pengertian *blended learning* bahwa pembelajaran ini merupakan gabungan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran secara *e-learning* maka komponen dalam *blended learning* menurut Husamah 2014, ada empat diantaranya *face-to-face learning*, *e-learning offline*, *e-learning online*, *mobile learning* selengkapnya sebagai berikut :

1) *Face to Face Learning*

Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan dalam rangkaian kejadian internal yang berlangsung pada peserta didik (Winkel, 1991). Pembelajaran formal pada umumnya

dilakukan di sekolah berlangsung melalui model pembelajaran secara tatap muka (*face-to-face*). Pembelajaran tatap muka adalah kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi langsung antara peserta didik dan pendidik. Pembelajaran ini berlangsung secara tatap muka antara guru dan siswa dalam suatu lokasi yang ditentukan secara umum berada diruang kelas.

2) *E-Learning Offline*

Pembelajaran e-learning offline merupakan salah satu bentuk pembelajaran elektronik (e-learning) yang pelaksanaannya tidak menggunakan jaringan intranet atau internet. Pembelajaran elearning offline dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis komputer. Media e-learning yang bersifat offline dapat diwujudkan dalam bentuk CD atau DVD. Pembelajaran berbasis e-learning offline dalam pelaksanaannya tidak menggunakan jaringan penghubung atau LAN. Biasanya, sistem ini hanya menggunakan komputer sebagai alat bantu belajar (Artawan dalam Husamah 2014: 113).

3) *E-Learning Online*

E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran (Daryanto 2015: 162). Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan kepada penggunaan teknologi komputer dan

internet, jika salah satu tidak mendukung maka kegiatan pembelajaran online ini akan mengalami hambatan.

Internet bisa dilakukan secara terprogram seperti penggunaan e-learning. Pada program ini guru menyiapkan akun dan membuat kelas di program tersebut serta memasukan akun siswanya kedalam kelas yang telah digunakan. Program ini dapat berjalan jika semua komponen pendukungnya lengkap tidak ada kendala. Jika salah satunya tidak sesuai maka akan susah melakukan pembelajaran secara online ini.

4) *Mobile Learning*

Mobile learning atau *m-learning* didefinisikan oleh Clark Quinn ialah penggunaan perangkat keras yang bergerak, seperti PDA, Laptop, Smartphone MP3 player, dan lain-lain, meski *m-learning* ini terkait dengan e-learning dan pendidikan jarak jauh, namun berbeda fokusnya pada pembelajaran seluruh konteks dan pembelajaran dengan menggunakan perangkat mobile (Husamah 2014: 175).

c. **Tujuan Blended Learning**

Menurut Garnham tujuan dikembangkannya *blended learning* adalah menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran online untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas (Husamah 2014:

21). Dengan teknologi berbasis computer, pengajar menggunakan model perkuliahan campuran (*hybrid*) untuk merancang ulang mata pelajarannya sehingga ada kegiatan onlinenya berupa studi kasus, tutorial, latihan mandiri, simulasi, atau kolaborasi kelompok online.

Dengan demikian, tujuan dari penggunaan blended learning dapat dirumuskan sebagai berikut (Husamah 2014: 21-22):

- 1) Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajarsesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- 2) Menyediakan peluang yang praktis-realistis bagi pengajar dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
- 3) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran online. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi online memberikan para peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan kapan pun dan di mana pun selama peserta didik memiliki akses internet.

d. Sintaks *Blended Learning*

Secara mendasar terdapat tiga tahapan dasar dalam model *blended learning* yang mengacu pembelajaran berbasis ICT, seperti yang diusulkan oleh Grant Ramsay (dalam Tao, 2011), yakni:

(1) *seeking of information*,

Tahapan *seeking of information*, mencakup pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia di TIK, memilih secara kritis diantara sumber penyedia informasi dengan berpatokan pada *content of relevation*, *content of validity/releability*, dan *academic clarity*. Pengajar berperan sebagai pakar yang dapat memberikan masukan dan nasehat guna membatasi pebelajar dari tumpukan informasi potensial dalam TIK.

(2) *acquisition of information*,

Pada tahapan *acquisition of information*, pelajar secara individual maupun dalam kelompok kooperatif – kolaboratif berupaya untuk menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran pelajar, kemudian menginterpretasikan informasi/pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu kembali mengkomunikasikan dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interprestasinya menggunakan fasilitas.

(3) *synthesizing of knowledge*.

Tahap terakhir pembelajaran berbasis TIK adalah tahap *synthesizing of knowledge* adalah mengkonstruksi/merekonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil analisis, diskusi dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Adapun kelebihan dari *blended learning* menurut Kusairi 2011 dalam (Husamah, 2014:35) adalah sebagai berikut :

- 1) Komunikasi antara guru dan siswa lebih efektif dan efisien
- 2) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online.
- 3) Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain diluar jam tatap muka.
- 4) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik diluar jam tatap muka dapat dikelola dengan dikontrol dengan baik oleh sang pengajar.
- 5) Pengajar dapat menambahkan pengayaan melalui fasilitas internet.
- 6) Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.

- 7) Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- 8) Peserta didik dapat saling membagi file dengan peserta didik lainnya.

Sedangkan kekurangan *blended learning* adalah seperti berikut:

- 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai, dan bila jaringan kurang memadai, itu tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran via online.
- 3) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orang tua) terhadap pengguna teknologi.

5. Aplikasi Edmodo

a. Pengertian Aplikasi *Edmodo*

Edmodo adalah jejaring sosial pribadi bagi guru dan siswa dengan *platform* sosial yang aman. Dengan model kicauan seperti situs jejaring sosial pada umumnya, *Edmodo* dapat menjadikan jaringan khusus bagi guru dan siswa untuk berbagi ide, berkas, peristiwa, dan tugas (Gary, 2011 : 6-54). Edmodo adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran untuk

berkolaborasi dan terhubung antara siswa dan guru dalam berbagi konten pendidikan, mengelola proyek atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas (Putranti, 2013). Ini berarti Edmodo merupakan aplikasi yang aman untuk digunakan baik oleh guru/dosen maupun oleh siswa/mahasiswa. Dalam definisi lain, Edmodo adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja. (Balasubramanian & Jaykumar, 2014).

Menurut Gatot (2013, hlm. 3) “Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan seperti Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan”. Edmodo merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai Facebook. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media Edmodo yakni *contet sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, polling serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar.

b. Fitur-Fitur Pada *Edmodo*

Edmodo memiliki banyak fitur-fitur penunjang yang sangat membantu proses belajar mengajar. Seamolec (2013) memberikan penjelasan berbagai fitur tersebut sebagai berikut:

1) Note (Catatan)

Pada menu ini users diberikan ruang untuk membuat sebuah catatan yang akan tercetak pada halaman “Beranda” *edmodo*, dimana catatan ini nantinya akan dapat terbaca oleh semua siswa. Note di sini sebenarnya tidak jauh berbeda dengan istilah “status” pada Facebook. Fitur ini dapat user gunakan untuk berkomunikasi dengan siswa, misalnya untuk memberikan informasi mengenai kelas di *edmodo*, menginformasikan materi yang harus dipelajari siswa, dan sebagainya.

2. Alert (Pengumuman)

Alert (Pengumuman) merupakan jenis catatan yang lebih sederhana dari catatan yang terdapat pada menu Note, karena pada alert user tidak dapat melampirkan file dan hanya bisa ditujukan pada kelas-kelas tertentu yang user inginkan. Alert ini biasanya berisi pengumuman yang dianggap penting dan harus segera siswa ketahui.

3. Assignment (Penugasan)

Fitur ini memungkinkan guru untuk memberikan penugasan pada siswa dengan batasan waktu tertentu untuk pengumpulan

tugas, selain itu guru juga bisa memberikan nilai langsung pada tugas tersebut.

4. Quiz (Kuis)

Fitur ini memberikan guru kemudahan untuk membuat berbagai macam jenis kuis yang dapat dikerjakan oleh siswa. Ragam jenis kuis ini yaitu

- a) Multiple choice (pilihan ganda)
- b) True false (Benar Salah)
- c) Short answer (Jawaban Singkat)
- d) Fill the blank (Isian pada bagian yang kosong)
- e) Matching (Pasangan jawaban yang benar)

5. Polling (Pemungutan Suara)

Polling ini merupakan fitur untuk mencari kesepakatan bersama berdasarkan suara terbanyak yang diberikan oleh siswa dalam satu kelas akan suatu masalah yang diajukan dengan lebih dari satu pilihan jawaban yang diusulkan.

6. Groups (Grup)

Guru dapat membuat lebih dari satu kelompok kelas dalam satu akun edmodo. Hingga guru tidak perlu membuat banyak akun satu matapelajaran untuk banyak kelas yang setingkat dengan memanfaatkan fasilitas grup ini.

7. Communities (Komunitas)

Fitur ini memberikan fasilitas untuk guru agar bisa berbagi dengan guru lain yang ada diseluruh dunia yang telah memakai Edmodo. Guru bisa bergabung dengan beragam komunitas yang telah dikelompokkan dalam berbagai macam topik ataupun jenis bidang keahliannya, sehingga dapat berbagi pendapat dan masalah yang sedang dihadapi pada guru lain.

8. Progress (Progres)

Guru dapat memantau sejauh mana tingkat keberhasilan proses pembelajaran di kelas dengan melihat progres nilai atau hasil belajar siswa.

9. Discover (Penjelajah)

Dengan fitur ini, guru bisa menambah referensi tentang berbagai macam bahan ajar yang dapat digunakan. Guru bisa memasukkan kata kunci sebagai apa yang akan dicari dalam fitur ini, dan nanti akan ditawarkan pilihan berbagai macam media atau sumber bahan ajar yang bisa digunakan, baik secara gratis maupun berbayar.

10. Library (Perpustakaan)

Pada fitur ini, guru dapat mengkoordinir bahan ajar yang telah dimiliki, baik itu berupa materi, soal latihan ataupun link pembelajaran yang sudah maupun belum digunakan

d. Kelebihan dan Kekurangan Edmodo

Kelebihan Edmodo menurut Gary (2011 : 6-45) sebagai berikut :

- 1) Edmodo bisa membantu guru dalam membuat berita dalam grup atau memberi tes yang bersifat online.
- 2) Edmodo juga akan memungkinkan siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan kurikulum kelas sesuai dengan perintah guru.
- 3) Guru dapat menggunakan Edmodo untuk mengembangkan ruang diskusi dimana siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya diwaktu yang sama.
- 4) Guru juga dapat menggunakan Edmodo untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswa secara online diwaktu yang sama secara bersamaan.

Adapun kekurangan Edmodo menurut Pierpaolo Vittorini (2012 :

40) adalah :

- 1) Tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa, komunikasi sesama siswa berlangsung secara global di dalam grup tersebut.
- 2) Tidak adanya fasilitas chat seperti yang terdapat pada jejaring sosial (Facebook, dan myspace) pada umumnya yang menerapkan area untuk chatting secara langsung.

B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

Menurut Penelitian Rita Kurniawati dan Djunaidi yang berjudul “Pengembangan Media *Blended Learning* Berbasis *Edmodo* Di Sekolah Menengah Kejuruan”. Penelitian ini menggunakan metode *research and development model* Define, Design, Develop, and Disseminate (4D), sampel penelitian di pilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan, menguji validitas, dan menguji kepraktisan media *blended learning* berbasis *Edmodo* pada mata pelajaran KKPI pada kelas XI di SMK Negeri 1 Purwodadi. Hasil penelitian ini yaitu pertama, media *blended learning* berbasis *Edmodo* dikembangkan dalam bentuk video simulasi dan kelas maya di *Edmodo*, video simulasi ini sebelumnya di rancang dan di konsultasikan dengan ahli media dan ahli materi pembelajaran. Penetapan media ini di dasarkan pada analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Kedua, uji validitas menunjukkan bahwa media *blended learning* berbasis *Edmodo* valid ditinjau dari karakteristik media valid (85%) dan materi pembelajaran online valid (83,7%). Ketiga, uji kepraktisan menunjukkan bahwa media *blended learning* berbasis *Edmodo* bersifat praktis ditinjau dari respon pengguna terhadap fitur system *Edmodo*.

Menurut penelitian Dwi Irmawati, dkk yang berjudul “Studi Eksperimen Pemanfaatan *Blended Learning Model* Berbasis *Web* Sebagai

Sumber Belajar Geografi” menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan *blended learning* model lebih baik dari model pembelajaran konvensional hal tersebut dapat dilihat pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rerata kinerja guru sebesar 78,33% dalam kriteria “baik”, aktivitas siswa “cukup aktif” dan memberikan tanggapan sangat tertarik. Kemudian terdapat perbedaan rerata hasil belajar geografi antara siswa yang diajar pada kelas *blended learning* model dengan model konvensional.

Menurut penelitian Muhammad Alwan yang berjudul “Pengembangan Model *Blended Learning* Menggunakan Aplikasi *Edmodo* Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model *blended learning* menggunakan aplikasi *Edmodo*, sejauh man tingkat kelayakan model *blended learning* menggunakan aplikasi *Edmodo* dan sejauh mana keefektifan model *blended learning* dengan menggunakan *Edmodo* pada mata pelajaran geografi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *blended learning* menggunakan aplikasi *Edmodo* berdasarkan tahapan komponen-komponen model, kemudian untuk tingkat kelayakan, model *blended learning* dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan skor 3,65 dan ahli model dengan skor 3,64 dengan kategori sangat baik. Selain itu, model *blended learning* dinyatakan efektif dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar siswa dari 55,29 menjadi 88,65. Respon siswa secara umum menanggapi positif penggunaan model *Blended Learning* berbasis *Edmodo* ini.

Menurut penelitian Iin Royani, Irham Falahuddin, dan Gasmelia Testiana yang berjudul “Pengaruh Media *Edmodo* Sebagai Basis *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA”. Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian eksperimen semu atau quasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Edmodo* sebagai basis e-Learning berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Terpadu untuk siswa SMP kelas VII, karena media *Edmodo* ini menuntut siswa untuk belajar lebih aktif dan partisipatif sehingga pembelajaran dengan menggunakan media *edmodo* dapat memberikan pengalaman baru secara langsung kepada siswa. Kendala yang dihadapi oleh peneliti yaitu membutuhkan waktu yang lama di awal pertemuan karena harus mengenalkan media *Edmodo* kepada siswa, karena di kelas VII kebanyakan siswa baru mengenal android maupun aplikasi *edmodo*. Guru dituntut untuk selalu memantau jalannya proses pembelajaran.

Menurut penelitian Nanda Eka Yuniarti dan Muhimatul Ifadah yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Aplikasi *Edmodo* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Online di Kelas X MIPA 6 SMA Negeri 9 Semarang”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana keefektifan penggunaan Aplikasi *Edmodo* dalam meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Onlinedi Kelas X MIPA 6 SMA Negeri 9 Semarang. Metode yang digunakan peneliti adalah Mix Method. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 77,7% dari seluruh siswa X

MIPA 6 memiliki gawai untuk membantu siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas, banyak diantara mereka menggunakan gawai sebagai sarana penelusuran informasi dan permainan. Edmodo meningkatkan pengetahuan kosakata siswa seperti penamaan fitur pada aplikasi. Aplikasi ini baik bila digunakan untuk penugasan dan kuis untuk menunjukkan progress siswa dalam belajar. Siswa lebih leluasa untuk menanyakan kesulitan kepada guru dan sesama teman. Aplikasi ini juga memiliki kelemahan dalam pengoperasiannya dibutuhkan perangkat gawai (laptop atau smartphone) serta membutuhkan koneksi internet yang baik, hal ini merupakan kendala yang dihadapi guru dan siswa. 50% diantaranya siswa kesulitan untuk melampirkan penugasan dari file (Doc, Pdf, Video, dan Audio) ke aplikasi Edmodo. Edmodo sangat baik dan efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa inggris baik reading, writing, listening dan speaking berbasis online (e-learning).

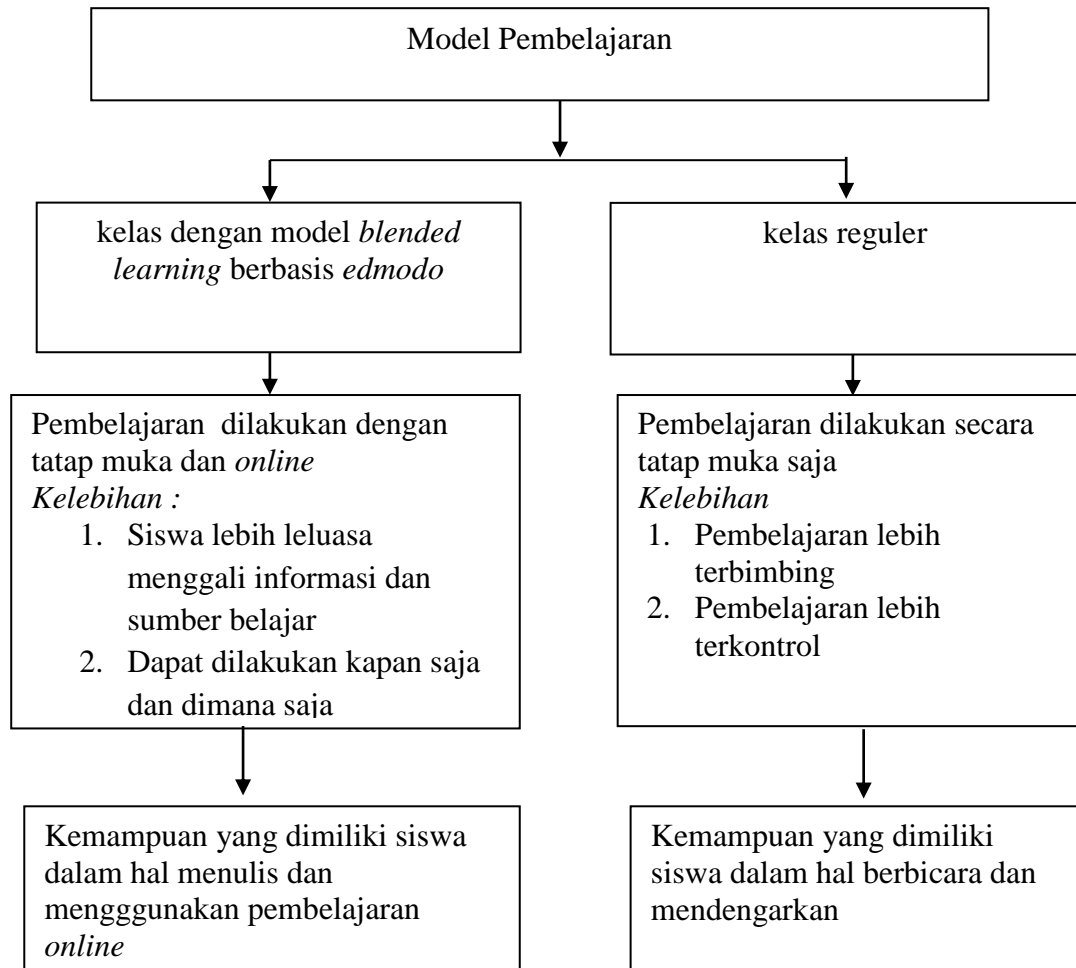
Tabel 2. 1 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Rita Kurniawati dan Djuniadi,2016	Pengembangan Media <i>Blended Learning</i> Berbasis Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan	<i>Research and Development</i> model (<i>Define, Design, Develop, and Disseminate</i>) 4D	<ul style="list-style-type: none"> • Media blended learning berbasis edmodo dikembangkan dalam bentuk video simulasi dan kelas maya di edmodo; • Media blended learning berbasis edmodo valid ditinjau dari karakteristik media dan materi pembelajaran online; dan • Media blended learning berbasis edmodo bersifat praktis ditinjau dari respon pengguna terhadap fitur sistem edmodo.
2.	Dwi Irmawati, dkk,2013	Studi Eksperimen Pemanfaatan <i>Blended Learning</i> Model Berbasis <i>Web</i> Sebagai Sumber Belajar Geografi	Deskriptif Presentase dan Uji T	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan pembelajaran <i>blended learning</i> model lebih baik daripada model konvensional • Terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa pada kelas yang di ajar dengan <i>blended learning</i> model dengan kelas konvensional
3.	Muhammad Alwan,2017	Pengembangan Model <i>Blended Learning</i> Menggunakan Aplikasi Edmodo Untuk Mata Pelajaran Geografi	Penelitian Kuantitatif dengan jenis Pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D) yang mengacu pada model pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> • Model <i>Blended Learning</i> dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan skor 3,65 dan ahli model dengan skor 3,64 dengan kategori sangat baik. • Model <i>Blended Learning</i> dinyatakan efektif

			ADDIE	dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar siswa dari 55,29 menjadi 88,65
4	In Royani,dkk. 2018	Pengaruh Media <i>Edmodo</i> sebagai Basis <i>E-learning</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA	Metode Eksperimen Semu atau <i>Quasi Experiment</i>	Ada pengaruh penggunaan media <i>Edmodo</i> sebagai basis <i>e-learning</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII karena pembelajaran dengan menggunakan media <i>edmodo</i> memberikan pengalaman baru secara langsung kepada siswa.
5	Nanda Eka Yuniarti dan Muhimatul Ifadah, 2018	Keefektifan Penggunaan Aplikasi <i>Edmodo</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis <i>Online</i> di Kelas X MIPA 6 SMA Negeri 9 Semarang	<i>Mix Method</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 77,7% dari seluruh siswa X MIPA 6 memiliki gawai untuk membantu siswa menyelesaikan tugas. • <i>Edmodo</i> meningkatkan kosakata siswa melalui penamaan fitur serta komponennya dan aplikasi ini baik bila digunakan untuk penugasan dan kuis untuk menunjukkan progress siswa dalam belajar. • Siswa lebih leluasa untuk menanyakan kesulitan kepada guru dan sesama teman. • 50% diantaranya siswa kesulitan untuk melampirkan penugasan dari file (Doc, Pdf, Video, dan Audio) ke aplikasi <i>Edmodo</i>, selain itu aplikasi ini membutuhkan perangkat gawai dan koneksi internet yang baik.
6	Rani	Media <i>E-learning</i> dengan	Metode eksperimen	<ul style="list-style-type: none"> • Media e-learning menggunakan aplikasi

	Rabiussani,dkk. 2017	Aplikasi <i>Edmodo</i> dan Skype dalam Pembelajaran Menulis Puisi	dengan desain <i>Alternatif Treatment Post test Only with Non-equivalent Group Design</i>	Edmodo dan aplikasi Skype sangat mendukung dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Bandung <ul style="list-style-type: none">• Media e-learning menggunakan aplikasi Edmodo lebih unggul dibandingkan dengan aplikasi Skype dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas XI SMKN 13 Bandung tahun ajaran 2016-2017.
--	-------------------------	---	---	---

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

Ha : Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa di kelas reguler pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Pamotan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pamotan yang beralamat di Jl. Lasem Km 01 Pamotan, Kecamatan Pamotan, Kabupaten Rembang Provinsi Jawa Tengah Kodes Pos 59261.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 September 2019 sampai tanggal 30 September 2019.

B. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2018) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Pamotan Tahun Ajaran 2019/2020 yang terdiri dari 25 kelas dengan jumlah 798 siswa. Populasi dalam penelitian ini digunakan untuk memilih sampel kelas yang dengan menggunakan model *blended learning* berbasis *edmodo* dan kelas reguler. Populasi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini :

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Populasi	Kelas	Jumlah Populasi	Kelas	Jumlah Populasi
X IPA 1	29	XI IPA 1	30	XII IPA 1	26
X IPA 2	30	XI IPA 2	27	XII IPA 2	26
X IPA 3	30	XI IPA 3	27	XII IPA 3	28
X IPS 1	34	XI IPA 4	30	XII IPS 1	33
X IPS 2	33	XI IPS 1	36	XII IPS 2	35
X IPS 3	34	XI IPS 2	36	XII IPS 3	35
X IPS 4	32	XI IPS 3	35	XII IPS 4	36
X IPS 5	34	XI IPS 4	34	XI IPS 5	34
		XI IPS 5	34		
Jumlah	256	Jumlah	289	Jumlah	253

(Sumber : Data penelitian tahun 2019)

C. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018:81). Syahrudin dan Salim (2012:113) mengemukakan secara sederhana bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan sebagai objek penelitian. Dalam pengambilan sampel harus representative yang berarti harus dapat mewakili populasinya. Menurut Syahrudin dan Salim (2012:115) Teknik Sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representative Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini

yaitu *purposive random sampling*. Seluruh kelas diasumsikan sama karena :

- (1) memiliki kemampuan yang relatif sama
- (2) menggunakan sumber dan bahan ajar yang sama,
- (3) sama-sama mendapatkan pelajaran geografi.
- (4) sama-sama menggunakan kurikulum 2013

Setelah mengetahui bahwa seluruh kelas dalam keadaan yang sama, kemudian cara acak dapat dilakukan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini. Sampel yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pamotan Tahun Ajaran 2019/2020 sebanyak 2 kelas. Dua kelas tersebut yaitu Kelas XI IPS 2 sebagai kelas yang menggunakan model *blended learning* berbasis *edmodo* dan Kelas XI IPS 3 sebagai kelas reguler. Berikut disajikan tabel jumlah siswa pada kelas sampel

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Status Sampel
1.	XI IPS 2	36	Kelas dengan model <i>blended learning</i> berbasis <i>edmodo</i>
2.	XI IPS 3	35	Kelas reguler

(Sumber : Data penelitian tahun 2019)

D. Variabel

Sugiyono (2012:39) mendefinisikan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Berikut variabel yang ada dalam penelitian ini:

- a. Hasil Belajar Siswa yang menggunakan model *blended learning* berbasis *edmodo* pada kelas eksperimen (X1)
- b. Hasil Belajar Siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas reguler (X2)

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan penelitian yang paling penting untuk memperoleh data penelitian. Dalam pengumpulan data harus menggunakan teknik yang benar-benar sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan, karena teknik yang digunakan sangat mempengaruhi kualitas dan hasil penelitian. Pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data, diantaranya yaitu :

1. Dokumentasi

Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu data nilai kognitif siswa yang diperoleh dari guru

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018:147) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan yang ada dalam analisis data diantaranya yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data digunakan

untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* dengan hasil belajar siswa di kelas reguler. Teknik yang digunakan untuk menguji dalam penelitian ini yaitu Uji Statistik Paramterik. Sebelum di uji, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk mengetahui keadaan awal siswa dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen dapat dilanjutkan dengan uji statistik paramterik . Uji statitsik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Independent Sample T-Test*. Dalam uji statitsik parametrik ini menggunakan uji *independent sample t-test* model *Polled Varian* karena jumlah anggota sampel tidak sama ($n_1 \neq n_2$) (Sugiyono, 2018:196). Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan

- t = t hitung
- \bar{x}_1 = nilai rata-rata kelompok eksperimen
- \bar{x}_2 = nilai rata-rata kelompok kontrol
- N_1 = banyaknya subyek pada kelompok eksperimen
- N_2 = banyaknya subyek pada kelompok kontrol
- S_1^2 = varians data pada kelompok eksperimen
- S_2^2 = varians data pada kelompok kontrol
- S = varians gabungan

Uji Hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan harga t hitung dengan harga t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$, dengan taraf kesukaran 5% dengan menggunakan uji komparatif 2 pihak. Dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Jika nilai, $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata – rata hasil belajar siswa antara X1 dengan X2.
2. Jika nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata – rata hasil belajar siswa antara X1 dengan X2.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang akan diuraikan dalam bab ini yaitu perbedaan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* dan hasil belajar siswa di kelas reguler pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Pamotan.

1. Gambaran Umum Objek Penelitian

a) Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di SMA Negeri 1 Pamotan yang beralamat di Jl. Lasem KM. 01 Pamotan, Kelurahan Pamotan Kecamatan Pamotan, Kabupaten Rembang Provinsi Jawa Tengah.

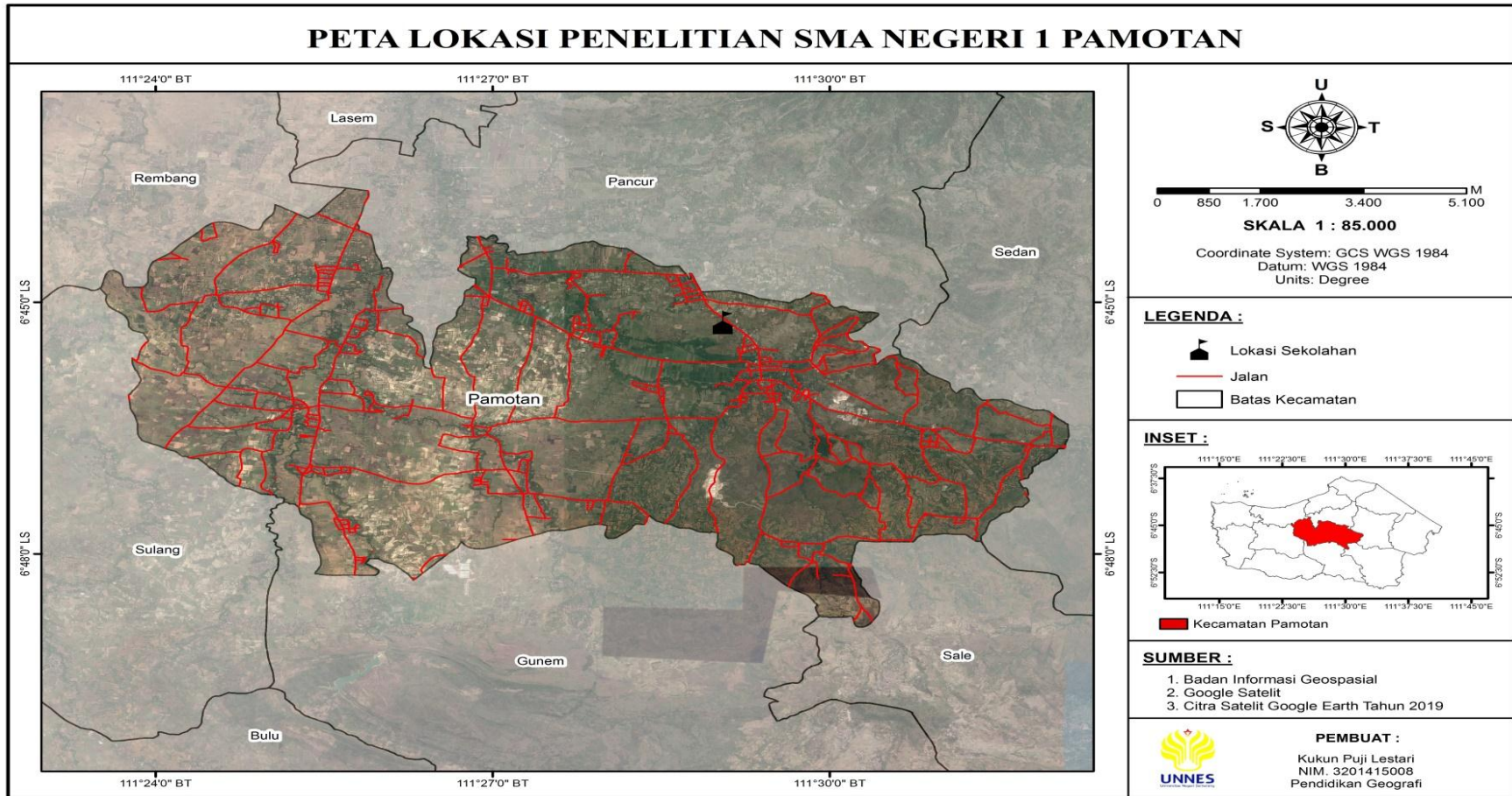
Secara geografis SMA N 1 Pamotan berada pada $6^{\circ}45'41.2''$ LS dan $111^{\circ}29'17.4''$ BT. Sedangkan secara administratif SMA Negeri 1 Pamotan dibatasi oleh :

Sebelah Utara : Kecamatan Pancur

Sebelah Selatan : Kecamatan Gunem

Sebelah Timur : Kecamatan Sedan

Sebelah Barat : Kecamatan Rembang



Gambar 4. 1 Peta Lokasi Penelitian SMA Negeri 1 Pamotan
Sumber : Data Hasil Penelitian, 2019

b) Gambaran Umum Sekolah

SMA Negeri 1 Pamotan berdiri pada tahun 1992. Pada saat ini memasuki tahapan ketiga sebagai Rintisan Sekolah Kategori Mandiri. SMA Negeri 1 Pamotan merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri di Kabupaten Rembang yang beralamat di Jl. Lasem KM. 01 Pamotan, Kelurahan Pamotan Kecamatan Pamotan, Kabupaten Rembang Provinsi Jawa Tengah.

Sarana dan prasarana sekolah merupakan salah satu faktor penunjang dalam pencapaian proses belajar mengajar di sekolah. Ketersediaan sarana prasarana di SMA Negeri 1 Pamotan sudah cukup memadai, dan termasuk dalam kondisi baik. Berikut disajikan tabel sarana dan prasarana di SMA N 1 Pamotan :

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana

NO	Jenis	Rasio	Jumlah	Kondisi	
				Baik	Rusak
5	Komputer	1 unit/2 siswa	36	√	-
6	Printer	1 unit	1	√	-
7	Scanner	1 unit	1	√	-
8	Titik akses internet	1 titik	1	√	-
9	LAN	sesuai komputer	36	√	-
10	Stabilizer	sesuai komputer	36	√	-

(Sumber : Data Hasil Penelitian Tahun 2019)

Sarana prasarana yang ada di SMA Negeri 1 Pamotan yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* diantaranya yaitu teknologi informasi dan

komunikasi seperti ruang laboratorium komputer yang terdiri dari 40 komputer yang dapat digunakan siswa sebagai media atau alat untuk menunjang proses pembelajaran, ruang kelas yang sudah dilengkapi *wifi*.

2. Uji Perbedaan Rata-Rata (Uji T) Hasil Belajar Siswa

Uji T dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Edmodo* dengan hasil belajar pada kelas reguler. Dalam pengujian sebelumnya menghasilkan data yang berdistribusi normal dan homogen maka analisis dilanjutkan dengan menggunakan statistik parametris (*t-test*). Hasil perhitungan *Uji Independent Sample t-Test* dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4. 2 Uji Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	4.707	69	0	8.39103	1.78265	4.83474	11.94732

(Sumber : Data Hasil Penelitian Tahun 2019)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} 4.707. Dengan $df/dk = 69$ dengan taraf kesalahan 5% maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1.994945. Dengan ketentuan pengambilan keputusan $t_{hitung} > t_{tabel}$ karena $4.707 > 1.99495$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan

model *blended learning* berbasis *edmodo* dengan kelas reguler. Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka diadakan uji lanjut untuk mengetahui lebih jelas variabel manakah yang memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dengan melihat mean pada group statistic yang dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4. 3 Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Group Statistic			
Hasil Belajar Siswa	Variabel	N	Mean
	X1	36	79.81
	X2	35	71.42

Sumber : Data Hasil Penelitian Tahun 2019

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh nilai rata-rata kelas dengan model *blended learning* berbasis *edmodo* sebesar 79,81 dan nilai rata-rata kelas reguler sebesar 71,42. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas dengan model *blended learning* berbasis *edmodo* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas reguler pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Pamotan.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana terdapat dua sampel yaitu kelas yang menggunakan model *blended learning* dan kelas reguler. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan model *blended learning* berbasis *edmodo* dengan siswa pada kelas reguler. Hasil belajar siswa dengan model *blended learning* berbasis *edmodo*

memperoleh rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas reguler. Hal tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran dengan model *blended learning* berbasis *edmodo* siswa tampak antusias, disiplin dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat pengamatan, siswa terlihat selalu memperhatikan dan mengamati penjelasan materi yang disampaikan oleh guru baik secara *online* maupun tatap muka.

Dalam pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* siswa dituntut untuk lebih mandiri dan mencari informasi yang lebih luas untuk memecahkan masalah. Pembelajaran dengan model *blended learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, siswa dibekali media penunjang berupa aplikasi *edmodo* untuk memudahkan siswa dalam berkomunikasi baik dengan guru maupun dengan siswa yang lain, siswa lebih mandiri dalam mencari sumber belajar maupun mengatur waktu belajarnya karena pembelajaran *blended learning* dapat dilakukan dimana saja tanpa terbatas ruang dan waktu. Berbeda dengan kelas reguler terlihat bahwa pembelajaran dalam kelas reguler kurang efektif, banyak siswa yang gaduh dan melakukan aktivitas diluar kegiatan pembelajaran. Ada juga beberapa siswa yang asyik mengobrol dengan temannya, dan menyebabkan siswa kurang mendengarkan dan mengamati apa yang disampaikan oleh guru. Siswa terlihat merasa bosan dengan proses penyampaian materi yang terlihat monoton tanpa dibarengi dengan media penunjang yang menarik. Siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, sembari melihat ppt dan video yang disampaikan oleh guru. Sehingga kurangnya

minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dan menyebabkan aktivitas belajar siswa kurang optimal. Dalam kelas reguler, guru sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran, guru sebagai sumber utama dalam pemberi informasi sehingga siswa sangat bergantung dengan apa yang disampaikan oleh guru, berbeda dengan kelas *blende learning* yang mana guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa di dorong untuk aktif dan mandiri dalam mencari sumber dan informasi terkait materi yang disampaikan dengan dibekali aplikasi yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasill penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Muhammad Alwan (2017) yang menunjukkan bahwa model *blended learning* menggunakan aplikasi *Edmodo* dinyatakan efektif dinyatakan melalui perolehan peningkatan hasil belajar siswa dari 55,29 menjadi 88,65. Sejalan juga dengan penelitian Dwi Irmawati, dkk (2013) yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran *blended learning* model lebih baik daripada model konvensional dan terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa pada kelas yang di ajar dengan *blended learning* model dengan kelas konvensional

Berdasarkan hasil ketuntasan terlihat bahwa dalam kelas yang menggunakan model *blended learning* berbasis *edmodo* ada 26 siswa yang tuntas dan 10 siswa tidak tuntas sedangkan kelas reguler ada 9 siswa tuntas dan 26 siswa tidak tuntas. Dari kedua kelas tersebut masih ada beberapa siswa yang tidak tuntas, namun hasil belajar siswa yang menggunakan *blended learning* berbasis *edmodo* lebih baik daripada hasil belajar kelas

reguler. Didalam pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* juga masih menemui beberapa kendala diantaranya yaitu jaringan *wifi* ketika diakses banyak pengguna agak lambat, kemampuan guru dan siswa yang masih kurang terkait dengan penggunaan aplikasi *edmodo* menyebabkan proses pembelajaran berjalan kurang maksimal. Dari kendala tersebut membuat hasil belajar belum optimal dan masih terdapat beberapa siswa belum mencapai ketuntasan.

Model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* memberikan ruang lebih luas kepada siswa untuk mencari informasi dan materi terkait pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Materi yang didapat siswa tidak terbatas dari guru maupun buku paket dan buku pegangan, namun siswa bebas meng-akses internet untuk mencari informasi yang dibutuhkan sebagai sumber belajar. Sehingga siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Selain itu *edmodo* juga memudahkan siswa untuk berinteraksi baik dengan teman maupun dengan guru, berbagai fitur yang ada dalam *edmodo* dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian, analisis data dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ karena $4.707 > 1.99495$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima., jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* dengan siswa pada kelas reguler.
- 2) Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa pada kelas reguler.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis akan mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* dapat digunakan guru sebagai pilihan dalam menerapkan model pembelajaran..
- 2) Perlu adanya pelatihan mengenai teknologi informasi dan komunikasi bagi guru di sekolah guna menambah keterampilan guru dalam bidang

teknologi yang nantinya dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

- 3) Guru harus mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- 4) Sekolah perlu meningkatkan sarana dan prasarana guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, M. 2017. Pengembangan Model *Blended Learning* Menggunakan Aplikasi *Edmodo* Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 4, No. 1
- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineke Cipta.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Balasubramanian, Kandappan & Jaykumar, Leena N. K. (2014). Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Create Responsible Learning Environment. *Prosiding, Asia Euro Conference*. Selangor : School of Hospitality, Tourism and Culinary Arts, Taylor's University.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2017. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta ; Kemendikbud
- Haryati,S. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperativ Learning*.Magelang:Graha Cendekia
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta : Prestasi Pustakara.
- Irmawati,D dkk. 2013. Studi Eksperimen Pemanfaatan *Blended Learning* Model Berbasis *Web* Sebagai Sumber Belajar Geografi. *Edu Geography*, Vol.1, No.2
- Kurniawati, R dan Djuniadi. 2015. Pengembangan Media *Blended Learning* Berbasis *Edmodo* di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, IJECTS (1) (2015):16-24
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud
- Nurdyansyah dan Fahyuni EF. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center
- Pierpaolo, Vittorini et al. 2012. *International Workshop on Evidence-Based Technology Enhanced Learning*. Verlag Berlin Heidelberg: Springer.

- Priowiryanto, Gatot. 2013. *Buku Sumber Simulasi Digital Versi September 2013 Upaya Mengomunikasikan Gagasan Melalui Presentasi Digital Southeast Asian Ministers*
- Priyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo : Zifatama Publishing
- Putranti, Nurita. 2013. Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, Vol. 2, No. 2
- Rabiussani, Rani dkk.2017. Media E-Learning Dengan Aplikasi Edmodo dan Skype dalam Pembelajaran Menulis Puisi. *Lokabasa*. Vol. 8, No. 2
- Rahayu, R dan Djazari. 2016. Analisis Kualitas Pra Ujian Nasional Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XIV, No.1
- Rohman,W.A,dkk. 2012. Hubungan Penggunaan Multimedia *Website* Interaktif dengan Prestasi Belajar Siswa. *Edu Geography*. Vol. 1, No. 1
- Rooney, J. E. 2003. Blended learning opportunities to enhance educational programming and meetings. *Association Management*, 55(5), 26-32.
- Royani, I, dkk. 2018. Pengaruh Media Edmodo Sebagai Basis *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Bioilmi* Vol. 4, No. 1
- Sangidu. 2004. *Metode Penelitian Sastra, Pendekatan Teori, Metode dan Kiat*. Yogyakarta: UGM.
- Santyasa, I.W. 2005. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* . Makalah. Disajikan dalam Penataran Guru-Guru SMP, SMA, dan SMK se Kabupaten Jembrana, Juni – Juli 2005.
- Seamolec.2013. *Materi Simulasi Digital : Where learning happens*. Jakarta.
- Shelly, G.B., Cashman, T.J. dan Vermaat, M.E. 2001. *Discovering Computers (ed. 3)*. Jakarta : Salemba Infotek. Hlm. 6-54.
- Shelly, Gary. 2011. *Discovering Computers*. United Kingdom : Course Technology.
- Sudjana, N. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo Offset
- Sudrajat, A. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo Zakky

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Syahrum dan Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Citapustaka Media
- Widyastuti dan Nur Hidayanti. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Universitas Negeri Yogyakarta : Program Studi Bahasa Jawa.
- Winkel, W.S. 1991. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta : Gramedia
- Yuniarti, NE dan Ifadah, M. 2018. Keefektifan Penggunaan Aplikasi *Edmodo* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Online* di Kelas X MIPA 6 SMA Negeri 9 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus*, Vol. 1

LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA N 1 Pamotan
 Mata Pelajaran : Geografi
 Kelas/Semester : XI IPS
 Semester : Ganjil

Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
3.1 Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik	FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA DAN DUNIA <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik bioma di dunia. • Faktor-faktor yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks geografi dan buku referensi, dan/atau menyaksikan tayangan video tentang persebaran 	Autentik <ul style="list-style-type: none"> • Sikap : Observasi • Pengetahuan : Tes • Keterampilan : Hasil dari tugas individu maupun 	4 X 2JP	- Buku teks geografi kelas XI edisi revisi kurikulum 2013, Penerbit Grasindo

<p>ekosistem.</p> <p>4.2 Menyajikan data dan fakta kondisi geografis Indonesia untuk memperkuat ketahanan pangan nasional, penyediaan bahan industri, dan energi alternatif dalam bentuk narasi, tabel, peta, grafik, dan atau peta konsep.</p>	<p>memengaruhi sebaran flora dan fauna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia dan dunia. • Konservasi flora dan fauna di Indonesia dan dunia. <p>Pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam</p>	<p>dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data dan informasi tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia • Membuat laporan tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia • Menyajikan laporan tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia dilengkapi peta 	<p>kelompok</p> <p>Observasi: Untuk mengamati kegiatan/aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran <i>blended learning</i> berbasis <i>edmodo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi berkala instansi terkait - Media audio visual/ Vidio tentang Flora Fauna - foto fauna dan flora - Peta persebaran n flora dan fauna - Sumber yang tersedia di jaringan internet
---	--	--	--	---

Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SMA N Pamotan
Mata Pelajaran : Geografi
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Materi Pokok : Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia
Alokasi Waktu : 4 x 2 Jam Pelajaran @45 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- **KI-2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3** : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis karakteristik bioma di dunia. • Menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi sebaran flora dan fauna. • Menganalisis persebaran jenis-jenis flora dan fauna di indonesia dan dunia. • Menganalisis konservasi flora dan fauna di indonesia dan dunia. • Menganalisis pemanfaatan flora dan fauna indonesia sebagai sumber daya alam.
4.2 Membuat peta persebaran flora dan fauna di	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan

Indonesia dan dunia yang dilengkapi gambar hewan dan tumbuhan endemik	dunia • Menyajikan laporan tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia dilengkapi peta
---	--

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Menganalisis karakteristik bioma di dunia.
- Menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi sebaran flora dan fauna.
- Menganalisis persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
- Menganalisis konservasi flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
- Menganalisis pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam.
- Membuat laporan tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia
- Menyajikan laporan tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia dilengkapi peta

D. Materi Pembelajaran

Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia

- Karakteristik bioma di dunia.
- Faktor-faktor yang memengaruhi sebaran flora dan fauna.
- Persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
- Konservasi flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
- Pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam.

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

No.	Kegiatan	Waktu	Ket.
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>1. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Absensi siswa • Guru memberi gambaran tentang model pembelajaran <i>blended learning</i> berbasis <i>edmodo</i> secara singkat. <p>2. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran • Guru memotivasi peserta didik dengan menggali potensi siswa 	15 menit	Pembelajaran tatap muka

	tentang materi ajar agar tujuan yang diinginkan tercapai.		
2	<p>Kegiatan Inti <i>Seeking of information (Pencarian Informasi)</i></p> <p>1. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa <i>login</i> pada <i>edmodo</i> • Siswa mengerjakan <i>quiz</i> • Siswa mengamati gambar yang sudah dibagikan pada halaman <i>edmodo</i> • Siswa mengakses <i>link</i> youtube yang telah dibagikan oleh guru kedalam aplikasi <i>edmodo</i>. • Peserta didik menyimpan alamat <i>link</i> tersebut pada fitur <i>library</i> agar tidak hilang dan dapat dibaca kembali • Peserta didik mengamati video yang telah diakses tersebut. 	20 menit	Pembelajaran <i>online</i>
	<p>2. Elaborasi <i>Acquisition of information (interpretasi dan elaborasi informasi)</i></p> <p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi sebaran flora dan fauna • Guru meminta peserta didik bersama teman sebangku mengidentifikasi faktor persebaran flora dan fauna yang ada di Indonesia 	15 menit	Pembelajaran tatap muka
	<ul style="list-style-type: none"> • Konfirmasi <i>(Synthesizing of knowledge)</i> (Tatap Muka) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk 	20 menit	Pembelajaran tatap muka

	<p>menyampaikan hasil pekerjaannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa lain memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan yang disampaikan • Guru memberikan umpan balik terkait hasil pekerjaan siswa • Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya terkait dengan materi yang belum dipahami. <p><i>(Online)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengunggah hasil akhir pekerjaannya kedalam <i>edmodo</i> 	5 menit	<i>Online</i>
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Guru memberikan tugas 1 kepada siswa melalui fitur <i>assignment</i> pada <i>Edmodo</i> • Guru menutup pelajaran dengan salam dan do'a 	15 menit	Pembelajaran tatap muka dan penugasan <i>online</i>

Pertemuan 2

No.	Kegiatan	Waktu	Ket.
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>1. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Absensi siswa • Guru memberi gambaran tentang model pembelajaran <i>blended learning</i> berbasis <i>edmodo</i> secara singkat. <p>2. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran • Guru memotivasi peserta didik 	15 menit	Pembelajaran tatap muka

	dengan menggali potensi siswa tentang materi ajar agar tujuan yang diinginkan tercapai.		
2	<p>Kegiatan Inti <i>Seeking of information (Pencarian Informasi)</i></p> <p>1. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa <i>login</i> pada <i>edmodo</i> • Siswa mengerjakan <i>quiz</i> • Siswa mengakses <i>link</i> youtube yang telah dibagikan oleh guru kedalam aplikasi <i>edmodo</i>. • Siswa menyimpan alamat <i>link</i> tersebut pada fitur <i>library</i> agar tidak hilang dan dapat dibaca kembali • Siswa mengamati video yang telah diakses tersebut. 	15 menit	Pembelajaran Online
	<p>2. Elaborasi <i>Acquisition of information (interpretasi dan elaborasi informasi)</i></p> <p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok untuk melakukan identifikasi mengenai persebaran flora dan fauna di Indonesia • Guru membagikan LKS kepada siswa • Guru meminta setiap kelompok untuk diskusi dan melakukan identifikasi mengenai persebaran flora dan fauna di Indonesia 	20 menit	Pembelajaran tatap muka
	<p>3. Konfirmasi <i>(Synthesizing of knowledge)</i> (Tatap Muka)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk 	20 menit	Pembelajaran tatap muka

	<p>menyampaikan hasil pekerjaannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa lain memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan yang disampaikan • Guru memberikan umpan balik terkait hasil pekerjaan siswa • Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya terkait dengan materi yang belum dipahami. <p><i>(Online)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengunggah hasil akhir pekerjaannya kedalam <i>edmodo</i> 	5 menit	<i>Online</i>
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Guru memberikan tugas 3 kepada siswa melalui fitur <i>assignment</i> pada <i>Edmodo</i> • Guru menutup pelajaran dengan salam dan do'a 	15 menit	Pembelajaran tatap muka dan penugasan <i>online</i>

Pertemuan 3

No.	Kegiatan	Waktu	Ket.
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>1. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Absensi siswa • Guru memberi gambaran tentang model pembelajaran <i>blended learning</i> berbasis <i>edmodo</i> secara singkat. <p>2. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran • Guru memotivasi peserta didik dengan menggali potensi siswa 	15 menit	Pembelajaran tatap muka

	tentang materi ajar agar tujuan yang diinginkan tercapai.		
2	<p>Kegiatan Inti <i>Seeking of information (Pencarian Informasi)</i> 1. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa <i>login</i> pada <i>edmodo</i> untuk mengakses materi pembelajaran secara <i>online</i> yang telah dibagikan oleh guru. • Siswa mengerjakan <i>quiz</i>. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari kembali materi yang dibagikan. • Guru meminta siswa untuk <i>download</i> LKS yang ada pada <i>edmodo</i>. • Siswa mengamati dan memahami LKS yang telah di-<i>download</i> 	15 menit	Pembelajaran <i>Online</i>
	<p>2. Elaborasi <i>Acquisition of information (interpretasi dan elaborasi informasi)</i> Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok untuk melakukan identifikasi sebaran flora dan fauna di dunia. • Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok • Guru meminta setiap kelompok untuk diskusi dan melakukan identifikasi mengenai persebaran flora dan fauna di dunia. • Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 	20 menit	Pembelajaran tatap muka
	<p>2. Konfirmasi <i>(Synthesizing of knowledge)</i> (Tatap Muka)</p>	20 menit	Pembelajaran tatap muka

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil pekerjaannya • Guru bersama siswa lain memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan yang disampaikan • Guru memberikan umpan balik terkait hasil pekerjaan siswa • Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya terkait dengan materi yang belum dipahami. <p><i>(Online)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengunggah hasil akhir pekerjaannya kedalam <i>edmodo</i> 	5 menit	<i>Online</i>
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Guru memberikan tugas 3 kepada siswa melalui fitur <i>assignment</i> pada <i>Edmodo</i> • Guru menutup pelajaran dengan salam dan do'a 	15 menit	Pembelajaran tatap muka dan penugasan <i>online</i>

Pertemuan 4

No.	Kegiatan	Waktu	Ket.
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>1. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Absensi siswa • Guru memberi gambaran tentang model pembelajaran <i>blended learning</i> berbasis <i>edmodo</i> secara singkat. <p>2. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan tujuan 	15 menit	Pembelajaran tatap muka

	<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi peserta didik dengan menggali potensi siswa tentang materi ajar agar tujuan yang diinginkan tercapai. 		
2	<p>Kegiatan Inti <i>Seeking of information (Pencarian Informasi)</i> 1. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa <i>login</i> pada <i>edmodo</i> • Siswa mengerjakan <i>quiz</i> • Siswa mengakses <i>link</i> youtube yang telah dibagikan oleh guru kedalam aplikasi <i>edmodo</i>. • Siswa menyimpan alamat <i>link</i> tersebut pada fitur <i>library</i> agar tidak hilang dan dapat dibaca kembali • Siswa mengamati video yang telah diakses tersebut. 	15 menit	Pembelajaran <i>Online</i>
	<p>2. Elaborasi <i>Acquisition of information (interpretasi dan elaborasi informasi)</i> Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok untuk melakukan identifikasi mengenai pemanfaatan upaya konservasi flora dan fauna kedalam bentuk tabel. • Guru membagikan LKS kepada siswa • Guru meminta setiap kelompok untuk diskusi dan melakukan identifikasi mengenai pemanfaatan dan upaya konservasi flora dan fauna di 	20 menit	Pembelajaran tatap muka

	Indonesia		
	<p>3. Konfirmasi (<i>Synthesizing of knowledge</i>) (Tatap Muka)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil pekerjaannya • Guru bersama siswa lain memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan yang disampaikan • Guru memberikan umpan balik terkait hasil pekerjaan siswa • Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya terkait dengan materi yang belum dipahami. <p>(<i>Online</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengunggah hasil akhir pekerjaannya kedalam <i>edmodo</i> 	20 menit	Pembelajaran tatap muka
		5 menit	<i>Online</i>
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Guru memberikan tugas 4 kepada siswa melalui fitur <i>assignment</i> pada <i>Edmodo</i> • Guru menutup pelajaran dengan salam dan do'a 	15 menit	Pembelajaran tatap muka dan penugasan <i>online</i>

F. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*
2. Model Pembelajaran : *Blended Learning*
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan (Pembelajaran tatap muka dan *online*)

G. Media Pembelajaran

Media :

- Aplikasi *Edmodo*
- *Power Point*

Alat/Bahan :

- Penggaris, spidol, papan tulis

- LCD Proyektor
- Laptop & infocus

H. Sumber Belajar

- Buku Geografi Siswa Kelas XI, Kemendikbud, Tahun 2016
- Buku refensi yang relevan,
- Lingkungan setempat

I. Penilaian Pembelajaran

1. Jenis/Teknik Penilaian : Tugas individu, kelompok, dan Tes
2. Bentuk Instrumen : Tugas dan Tes

Rembang, 30 Agustus 2019

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Eko Sulistiyani S.Pd
NIP : 19770114 200501011

Peneliti



Kukun Puji Lestari
NIM : 3201415008

Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SMA N Pamotan
Mata Pelajaran : Geografi
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Materi Pokok : Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia
Alokasi Waktu : 4 x 2 Jam Pelajaran @45 Menit

A. Kompetensi Inti

2. **KI-1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
3. **KI-2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
4. **KI 3** : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
5. **KI4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis karakteristik bioma di dunia. • Menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi sebaran flora dan fauna. • Menganalisis persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia dan dunia. • Menganalisis konservasi flora dan fauna di Indonesia dan dunia. • Menganalisis pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam.
4.2 Membuat peta persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang dilengkapi gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia

hewan dan tumbuhan endemik	• Menyajikan laporan tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia dilengkapi peta
----------------------------	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Menganalisis karakteristik bioma di dunia.
- Menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi sebaran flora dan fauna.
- Menganalisis persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
- Menganalisis konservasi flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
- Menganalisis pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam.
- Membuat laporan tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia
- Menyajikan laporan tentang persebaran dan konservasi flora fauna di Indonesia dan dunia dilengkapi peta

D. Materi Pembelajaran

Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia

- Karakteristik bioma di dunia.
- Faktor-faktor yang memengaruhi sebaran flora dan fauna.
- Persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
- Konservasi flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
- Pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam.

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

No.	Kegiatan	Waktu	Ket.
1.	Pendahuluan 1. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Absensi siswa 2. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran • Guru memotivasi peserta didik dengan menggali potensi siswa tentang materi ajar agar tujuan yang diinginkan tercapai. 	15 menit	Pembelajaran tatap muka
2	Kegiatan Inti 1. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan <i>slide ppt</i> 	15 menit	Pembelajaran tatap muka

	<ul style="list-style-type: none"> • guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media <i>ppt</i> yang telah disiapkan • Guru menyajikan gambar dan video untuk diamati oleh siswa 		
	<p>2. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa dengan teman sebangku untuk melakukan identifikasi faktor persebaran flora dan fauna • Siswa diminta oleh guru untuk membuat ringkasan terkait hal yang didiskusikan 	20 menit	Pembelajaran tatap muka
	<p>3. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya • Guru dan siswa yang lain memberikan terkait hasil pekerjaan temannya • Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah melakukan presentasi. • Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya terkait dengan materi yang belum dipahami. • Guru menjelaskan materi yang belum dipahami oleh siswa • Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya kepada guru 	25 menit	Pembelajaran tatap muka
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Guru memberikan tugas 1 kepada siswa untuk dikerjakan di rumah • Guru menutup pelajaran dengan 	15 menit	Pembelajaran tatap muka

	salam dan do'a		
--	----------------	--	--

Pertemuan 2

No.	Kegiatan	Waktu	Ket.
1.	Pendahuluan 1. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Absensi siswa 2. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran • Guru memotivasi peserta didik dengan menggali potensi siswa tentang materi ajar agar tujuan yang diinginkan tercapai. 	15 menit	Pembelajaran tatap muka
2	Kegiatan Inti 3. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan <i>slide ppt</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran • Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan <i>ppt</i> • Guru menyajikan sebuah video untuk diamati oleh siswa • Peserta didik mengamati video yang disajikan oleh guru. 	20 menit	Pembelajaran tatap muka
	4. Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok • Guru membagikan LKS pada setiap kelompok • Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk mengidentifikasi peta persebaran flora dan fauna yang ada di Indonesia 	15 menit	Pembelajaran tatap muka
	5. Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan 	25 menit	Pembelajaran tatap muka

	<p>kepada siswa untuk menyampaikan hasil pekerjaannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa lain memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan yang disampaikan • Guru memberikan umpan balik terkait hasil pekerjaan siswa • Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya terkait dengan materi yang belum dipahami. • Guru memberikan penjelasan terkait materi yang belum dipelajari oleh siswa • Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya kepada guru 		
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Guru memberikan tugas 2 kepada siswa • Guru menutup pelajaran dengan salam dan do'a 	15 menit	Pembelajaran tatap muka

Pertemuan 3

No.	Kegiatan	Waktu	Ket.
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>1) Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Absensi siswa <p>2) Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran • Guru memotivasi peserta didik dengan menggali potensi siswa tentang materi ajar agar tujuan yang diinginkan tercapai. 	15 menit	Pembelajaran tatap muka

2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1) Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan <i>slide ppt</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari kembali materi yang dibagikan. • Guru menjelaskan materi dengan menggunakan <i>ppt</i> 	20 menit	Pembelajaran tatap muka
	<p>2) Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa kedalam 6 kelompok untuk melakukan identifikasi sebaran flora dan fauna di dunia. • Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok • Siswa mengamati dan memahami LKS yang telah dibagikan • Guru meminta setiap kelompok untuk diskusi dan melakukan identifikasi mengenai persebaran flora dan fauna di dunia. • Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 	20 menit	Pembelajaran tatap muka
	<p>3) Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil pekerjaannya • Guru bersama siswa lain memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan yang disampaikan • Guru memberikan umpan balik terkait hasil pekerjaan siswa • Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya terkait dengan materi yang 	25 menit	Pembelajaran tatap muka

	belum dipahami.		
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Guru memberikan tugas 3 kepada siswa • Guru menutup pelajaran dengan salam dan do'a 	15 menit	Pembelajaran tatap muka

Pertemuan 4

No.	Kegiatan	Waktu	Ket.
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Absensi siswa 2. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran • Guru memotivasi peserta didik dengan menggali potensi siswa tentang materi ajar agar tujuan yang diinginkan tercapai. 	15 menit	Pembelajaran tatap muka
2	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> 1) Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan <i>slide ppt</i> yang akan digunakan dalam pembelajaran • Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan <i>ppt</i> • Guru menyajikan sebuah video untuk diamati oleh siswa • Peserta didik mengamati video yang disajikan oleh guru. 	20 menit	Pembelajaran tatap muka
	<ol style="list-style-type: none"> 2) Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok untuk melakukan identifikasi mengenai pemanfaatan dan upaya 	20 menit	Pembelajaran tatap muka

	<p>konservasi flora dan fauna kedalam bentuk tabel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan LKS kepada siswa • Guru meminta setiap kelompok untuk diskusi dan melakukan identifikasi mengenai pemanfaatan dan upaya konservasi flora dan fauna di Indonesia • Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 		
	<p>3. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil pekerjaannya • Guru bersama siswa lain memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan yang disampaikan • Guru memberikan umpan balik terkait hasil pekerjaan siswa • Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya terkait dengan materi yang belum dipahami. • Siswa mengumpulkan hasil akhir pekerjaannya kepada guru 	20 menit	Pembelajaran tatap muka
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. • Guru memberikan tugas 4 kepada siswa • Guru menutup pelajaran dengan • salam dan do'a 	15 menit	Pembelajaran tatap muka

F. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- Pendekatan Pembelajaran :
- Model Pembelajaran : Konvensional

- Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

G. Media Pembelajaran

Media :

- *Power Point*

Alat/Bahan :

- Penggaris, spidol, papan tulis
- LCD Proyektor
- Laptop & infocus

H. Sumber Belajar

- Buku Geografi Siswa Kelas XI, Kemendikbud, Tahun 2016
- Buku referensi yang relevan,
- Lingkungan setempat

I. Penilaian Pembelajaran

Jenis/Teknik Penilaian : Tugas individu, kelompok, dan Tes

Bentuk Instrumen : Tugas dan Tes

Rembang, 30 Agustus 2019

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Eko Sulistiyani S.Pd
NIP : 19770114 200501011

Peneliti



Kukun Puji Lestari
NIM : 3201415008

Lampiran 4 Lembar Validasi

Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SMA N 1 Pamotan
 Mata Pelajaran : Geografi
 Semester : Ganjil
 Validator :

Mohon untuk di beri tanda (√) pada kolom yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu

Keterangan :

- 1 = Tidak Baik (tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna)
- 2 = Kurang Baik (kurang sesuai, kurang jelas, kurang tepat guna)
- 3 = Cukup Baik (cukup sesuai, cukup jelas, cukup tepat guna)
- 4 = Baik (sesuai, jelas, tepat guna)

No	Aspek yang di Nilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Format RPP				
	Sistematika penyusunan RPP				√
	Format RPP yang dibuat jelas dan mudah dipahami			√	
	Kesesuaian format RPP yang dibuat dengan standar format RPP yang berlaku			√	
2.	Isi RPP				
	Standar kompetensi dan kompetensi dasar dirumuskan dengan jelas				√
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi				√
	Kesesuaian langkah-langkah/sintak pembelajaran dengan model pembelajaran <i>blended learning</i>			√	
	Langkah-langkah/sintak pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami			√	
3	Media Pembelajaran				
	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran			√	
	Kesesuaian media pembelajaran dengan model <i>blended learning</i>				√
4	Sintak Pembelajaran				
	Kegiatan Pendahuluan			√	

	Kegiatan Inti				✓
	a. <i>Seeking of information</i> (Pencarian Informasi) / Eksplorasi				✓
	b. <i>Acquisition of information</i> (interpretasi dan elaborasi informasi) / Elaborasi			✓	
	c. <i>Synthesizing of knowledge</i> / Konfirmasi				✓
	Kegiatan Penutup				✓
5	Bahasa dan Tulisan				
	Menggambarkan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baku			✓	
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓
	Bahasa jelas dan mudah dipahami				✓
6	Waktu				
	Kesesuaian dengan alokasi waktu			✓	
	Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran			✓	

Catatan RPP dapat di gunakan dengan sedikit revisi karena penyesuaian alokasi waktu dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Penilaian secara umum :

1. RPP dapat digunakan tanpa revisi
- ② RPP dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. RPP tidak dapat digunakan

Rembang, 01 September 2019
Validator

Eko Salistyami S. Pd.
NIP 19770114 200501 2011

Lampiran 5 Daftar Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Daftar Nilai Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Ahlu Mubarok	60	Belum Tuntas
2	Ayu Safitri	83.3	Tuntas
3	Bintang Cahyani Putri Permata Sari	86.7	Tuntas
4	Saktiyo Bimo Sangkoyo	80	Tuntas
5	Chandra Bima Sakti	83.3	Tuntas
6	Devy Wakhidatun Ni'mah	76.7	Tuntas
7	Dila Andriyana	73.3	Belum Tuntas
8	Eka Andri Musliani	76.7	Tuntas
9	Eka Putri Wahyuni	86.7	Tuntas
10	Emilia Mahardika Maheswari	76.7	Tuntas
11	Endang Setyowati	90	Tuntas
12	Epriwina Gini Nurrahma	90	Tuntas
13	Feriyanto	73.3	Belum Tuntas
14	Intan Eka Candra Ratikna	83.3	Tuntas
15	Jayyidul Lutfi	73.3	Belum Tuntas
16	Joko Setiawan	73.3	Belum Tuntas
17	Kumaidah	76.7	Tuntas
18	Lisamaulina Safitri	93.3	Tuntas
19	Millatus Sarifah	83.3	Tuntas
20	Mokhamat Nursalim	70	Belum Tuntas
21	Muhamad Rizal Suprayitno	76.7	Tuntas
22	Muhammad Ijal Faza Antarista	93.3	Tuntas
23	Muhammad Khoirul Khuluk	80	Tuntas
24	Muhammad Shobirin	86.7	Tuntas
25	Nisfatussolikhhah	76.7	Tuntas
26	Nur Hamid	80	Tuntas
27	Nurul Ngaisah	80	Tuntas
28	Puput Hanifah	76.7	Tuntas
29	Putri Arianti	66.7	Belum Tuntas
30	Rani Afrianti	80	Tuntas
31	Retno Asih	73.3	Belum Tuntas
32	Rina Fitriana	70	Belum Tuntas
33	Sholahudin Yusuf	76.7	Tuntas

34	Siti Nadhifah	100	Tuntas
35	Tutut Puji Astuti	93.3	Tuntas
36	Yunita Dwi Lestari	73.3	Belum Tuntas
Jumlah		2873.3	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		66.7	
Rata-Rata		79.8139	
Tuntas		26	
Tidak Tuntas		10	

Lampiran 6 Daftar Nilai Siswa Kelas Kontrol

Daftar Nilai Siswa Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Ahmad Fahrur Rozi	73.3	Belum Tuntas
2	Anis Sulfi Nugraheni	76.7	Tuntas
3	Anti Nur Anggraeni	63.3	Belum Tuntas
4	Bintang Sunristya Putri Maharani	70	Belum Tuntas
5	Budi Afiyanto	53.3	Belum Tuntas
6	Dessy Annur Fitri Ana	70	Belum Tuntas
7	Dimas Wahyudi	73.3	Belum Tuntas
8	Duriyatul Fadhilah	80	Tuntas
9	Fina Fitri Yani	70	Belum Tuntas
10	Galang Juliano Yudistian	83.3	Tuntas
11	Gigih Yudha Pratama	70	Belum Tuntas
12	Gunawan Eko Adi Saputra	80	Tuntas
13	Imam Bukhori	73.3	Belum Tuntas
14	Julia Dini Utami	73.3	Belum Tuntas
15	Jundan Abrori	76.7	Tuntas
16	Keni Yulianti	66.7	Belum Tuntas
17	Lailatul Maulidiyah Ar Rohmah	66.7	Belum Tuntas
18	Laili Ainur Rohmah	76.7	Tuntas
19	Masruroh Nur Yuliana	66.7	Belum Tuntas
20	Mei Lysa dwi Kinanthi	73.3	Belum Tuntas
21	Moch. Mahfudh	83.3	Tuntas
22	Mochammad Satrio Pra	66.7	Belum Tuntas
23	Niken Julianty Zahra	70	Belum Tuntas
24	Nur A'isyatul Khasanah	73.3	Belum Tuntas
25	Putri Rizki Nuraeni	63.3	Belum Tuntas
26	Rahmatus Salamah	70	Belum Tuntas
27	Redinta Adelia	83.3	Tuntas
28	Rizki Putri	63.3	Belum Tuntas
29	Salma Nabila	73.3	Belum Tuntas
30	Septi Firanti	73.3	Belum Tuntas
31	Setiana Putri Kumala	70	Belum Tuntas
32	Sheilla Noor Fatimah	76.7	Tuntas
33	Tegar Agil Mukti Safalas	66.7	Belum Tuntas
34	Wafiqotul Ainayah	66.7	Belum Tuntas

35	Widiyaningsih	63.3	Belum Tuntas
Jumlah		2499.8	
Nilai Tertinggi		83.3	
Nilai Terendah		53.3	
Rata-Rata		71.4229	
Tuntas		9	
Tidak Tuntas		26	

Lampiran 7 Hasil Perhitungan SPSS

1. Deskripsi Data

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	36	60.00	100.00	79.8139	8.35122
Kontrol	35	53.30	83.30	71.4229	6.53111
Valid N (listwise)	35				

2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperimen	Kontrol
N		36	35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	79.8139	71.4229
	Std. Deviation	8.35122	6.53111
Most Extreme Differences	Absolute	.145	.130
	Positive	.145	.130
	Negative	-.107	-.099
Kolmogorov-Smirnov Z		.872	.768
Asymp. Sig. (2-tailed)		.432	.598

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

3. Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HasilBelajar	Based on Mean	1.610	1	69	.209
	Based on Median	1.537	1	69	.219
	Based on Median and with adjusted df	1.537	1	65.948	.220
	Based on trimmed mean	1.604	1	69	.210

4. Uji t

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differe nce	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1.610	.209	4.707	69	.000	8.39103	1.78265	4.83474	11.94732
elajar Equal variances not assumed			4.723	66.000	.000	8.39103	1.77652	4.84409	11.93797

Lampiran 8 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
Gedung C.7 Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +62248508006, Faksimile +62248508006 ext 12
Laman: <http://fis.unnes.ac.id>, surel: fis@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/9975/UN37.1.3/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

28 Agustus 2019

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Pamotan
Jl. Lasem Km 01 Pamotan, Kecamatan Pamotan Kabupaten Rembang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Kukun Puji Lestari
NIM : 3201415008
Program Studi : Pendidikan Geografi, S1
Semester : Gasal
Tahun akademik : 2019/2020
Judul : Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pamotan Tahun Pelajaran 2019/2020

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 2 September s.d 31 Oktober 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
Dekan FIS;
Universitas Negeri Semarang



Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 PAMOTAN**

Jalan Raya Lasem Kilometer 1 Pamotan, Rembang Kode Pos 59261 Telepon 0295-531843
Faksimile 0295-531843 Surat Elektronik sma1pamotan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor. 421.3 / 854/2019

Memperhatikan surat dari Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Universitas Negeri Semarang Fakultas Ilmu Sosial Nomor : B/9975/UN 37.1.3/LT/2018 perihal Permohonan Ijin Penelitian.

Maka yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Pamotan Kabupaten Rembang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a : Kukun Puji Lestari
N I M : 3201415008
Fakultas : Ilmu Sosial
Program Studi : Pendidikan Geografi, S1
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pamotan Tahun Pelajaran 2019 / 2020

Mahasiswa tersebut Telah melaksanakan Penelitian untuk Skripsi mata kuliah Pendidikan Geografi dengan alokasi waktu 2 September s.d 31 Oktober 2019.

Demikian surat keterangan dibuat diberikan yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pamotan, 30 September 2019
Kepala Sekolah



FATIHAH AZI, S.Pd, M.Kom
NIP. 19760610 200401 1 001

Lampiran 10 Tabel Distribusi T

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526