



## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN EDMODO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

Siti Sarah Zafira

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon

sitisarahzafira@gmail.com

### Artikel history

Diterima : 25 Juli 2021

Direvisi : 19 September 2021

Disetujui : 16 Desember 2021

**Kata Kunci:** Edmodo; Hasil Belajar; Sistem Komputer

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran Sistem Komputer menggunakan metode konvensional dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran Edmodo di SMK Manba'ul 'Ulum, mengetahui efektivitas Edmodo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer di SMK Manba'ul 'Ulum. Penelitian ini menggunakan metode kuisioner dengan skala Likert terhadap 37 siswa SMK Manba'ul 'Ulum sebagai populasinya. Tujuan penggunaan kuesioner pada penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media Edmodo pada mata pelajaran sistem komputer. Hasil Penelitian ini yaitu diperoleh presentase siswa dalam penggunaan media pembelajaran Edmodo dalam kategori tinggi sebesar 8% dengan jumlah 3 responden, sedangkan kategori sedang 38% dengan jumlah responden sebanyak 14 orang, dalam kategori rendah sebesar 35 dengan jumlah responden 13 orang, dan dalam kategori sangat rendah sebesar 19% dengan jumlah responden 10 responden. Pengklasifikasian ini berdasarkan standarisasi dari nilai Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi ideal (SDi). Tingkat penggunaan media pembelajaran Edmodo pada kelas X MM 1 SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon termasuk dalam kategori sedang. Di mana, tingkat keaktifan siswa kelas X MM1 di SMK Manba'ul 'Ulum dalam mengakses Edmodo hanya sebesar 77,3% dan 22,7% lainnya kurang aktif dan pasif terhadap Edmodo. Dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran Edmodo pada kategori tinggi sebesar 8%, kategori sedang sebesar 38%, kategori rendah sebesar 35%, dan kategori sangat rendah sebesar 19%. Adanya pengaruh media pembelajaran Edmodo dengan hasil belajar siswa yang signifikan, hal ini terbukti dari hasil rata-rata kuesioner sebesar 76,22.

### Abstract

*This study aims to determine the difference between the learning outcomes of class X Multimedia students in Computer Systems subjects using conventional methods with students using Edmodo learning media at SMK Manba'ul 'Ulum, knowing the effectiveness of Edmodo on student learning outcomes in Computer Systems subjects at SMK Manba'ul 'Ulum. This research uses a questionnaire method with a Likert scale on 37 students of SMK Manba'ul 'Ulum as the population. The purpose of using a questionnaire in this study was to determine student responses*

---

after using Edmodo media on computer systems subjects. The results of this study were obtained the percentage of students in the use of Edmodo learning media in the high category of 8% with 3 respondents, while the medium category was 38% with 14 respondents, in the low category of 35 with 13 respondents, and in the very category low at 19% with a total of 10 respondents. This classification is based on the standardization of the Ideal Mean (MI) and Ideal Standard Deviation (SDi) values. The level of use of Edmodo learning media in class X MM 1 SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon is in the medium category. Where, the level of activeness of class X MM1 students at SMK Manba'ul 'Ulum in accessing Edmodo was only 77.3% and another 22.7% were less active and passive towards Edmodo. It can be concluded that the level of use of Edmodo learning media in the high category is 8%, the medium category is 38%, the low category is 35%, and the very low category is 19%. The existence of the influence of Edmodo learning media with significant student learning outcomes, this is evident from the average results of the questionnaire of 76.22.

**Keywords:** Edmodo; Learning Outcomes; Computer System

**Koresponden:** [agridragon210@gmail.com](mailto:agridragon210@gmail.com)

artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi

CC BY SA

2021



---

## PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia saat ini sedang dihadapkan pada Revolusi Industri 4.0 yang dikenal dengan *cyber physical* yang merupakan era big data, *computing*, internet dan *network*. Revolusi Industri 4.0 merupakan era inovasi disruptif, di mana inovasi seperti ini akan berkembang dengan sangat pesat, sehingga mampu membantu terciptanya sesuatu yang baru (Hikami, n.d.). Dalam menghadapi inovasi tersebut, pendidikan juga merupakan hal penting yang dituntut untuk mengalami perubahan (Harto, 2018). Era pendidikan yang berubah karena dipengaruhi oleh Revolusi Industri 4.0 disebut Era Pendidikan 4.0 yang ditandai sebagai era *digital learning*.

Selain itu, munculnya fenomena gawai yang *trend* bagi anak muda telah mengubah perilaku mereka yang serba praktis dan *informer* yang *up to date*. Sebagai generasi *massive*, maka teknologi dan internet merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia (Rais, Dien, & DIEN, 2018). Mereka sangat cepat mengakses informasi, membagikan informasi serta sebagai pihak pengguna informasi terbesar saat ini. Sistem ini mampu membuat proses belajar mengajar tidak terbatas ruang dan waktu karena dibantu oleh teknologi (Elyas, 2018).

Selanjutnya, di Era revolusi industri ini, diperlukan profesionalisme pendidik, kurikulum yang dinamis, sarana dan prasarana yang andal serta peran teknologi dalam pembelajaran. Wibawa (2018) menyatakan bahwa dalam menghadapi revolusi industri 4.0 yang harus dipersiapkan di antaranya adalah 1) perbaikan Sumber Daya Manusia (SDM), 2) penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, dan 3) revisi kurikulum (Ismail & Helmawati, 2018).

Di Indonesia, keterlibatan unsur Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran saat ini menjadi hal yang sudah biasa, baik bagi pendidik maupun bagi siswa. Penggunaan teknologi, informasi dan komunikasis sudah banyak diterapkan di berbagai tingkat satuan pendidikan baik negeri maupun swasta. Bahkan saat ini, penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sudah merambah hingga ke tingkat pendidikan SMP maupun SMA/SMK hingga Perguruan Tinggi (Andriani, 2016).

Dunia pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini terlihat dari semakin beragamnya metode pembelajaran yang digunakan.

Metode yang digunakan banyak memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Fenomena yang terjadi dalam dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa. Teknologi yang dipelajari beberapa tahun yang sudah lalu termasuk berbagai cara pembelajaran secara konvensional, mulai tergantikan dengan teknologi yang baru (Ahmadi, 2017). Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran di antaranya adalah *E-learning*. Dengan demikian, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), juga seharusnya berdampak bagi proses pembelajaran yang diterapkan. Dengan mengikuti percepatan teknologi, metode-metode pembelajaran pun harus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi dalam pendidikan pada hakekatnya bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia seutuhnya yang berkualitas. Kualitas pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan salah satu segi terpenting dalam bidang pendidikan (Baba, 2018). Pendidikan merupakan salah satu kunci kemajuan, jadi semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Di Indonesia, pendidikan sangat diutamakan karena memiliki peranan yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermartabat (Hasanah, 2018). Namun, pada kenyataannya pendidikan di Indonesia masih mengalami banyak masalah. Banyak faktor yang bisa mempengaruhi masalah pendidikan di Indonesia di antaranya terkait dengan hal sarana dan prasarana, kualitas pengajar, kurikulum dan kebijakan, sampai pada rendahnya mutu pendidikan.

Pendidikan dikatakan berkualitas apabila proses belajar-mengajar dapat berjalan dengan lancar, efektif, efisien dan terjadi interaksi antara komponen-komponen yang terkandung dalam sistem pengajarannya, misalnya tujuan pengajaran, siswa atau mahasiswa, tenaga kependidikan atau guru, kurikulum, strategi dan media pengajaran, serta evaluasi pengajaran (Harahap, 2016). Pada proses pembelajaran, para guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk siswanya mulai dari penerapan media pembelajaran menggunakan video, presentasi, audio-visual, sampai media pembelajaran berbasis *online*. Contoh penerapan media pembelajaran berbasis *online* yang sering digunakan yaitu *e-learning* salah satunya melalui *Edmodo*.

Penerapan media pembelajaran *Edmodo* banyak digunakan oleh para guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas dan mengatasi keterbatasan waktu tatap muka di kelas antara guru dan siswa, karena *Edmodo* dapat diakses oleh siswa pada *platform mobile*. *Edmodo* merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS) yang digunakan bagi guru dan siswa dengan *platform* sosial yang aman untuk berkomunikasi dan berdiskusi mengenai pelajaran. *Edmodo* dapat menjadikan jaringan khusus bagi guru dan siswa untuk berbagi ide, berkas, peristiwa, dan materi-materi pembelajaran (Kristiani, 2016). Dilihat dari segi tampilannya, *Edmodo* mempunyai tampilan yang menarik dan mudah digunakan untuk siswa dan guru. Tujuan dari penerapan *Edmodo* sendiri adalah sebagai media pembelajaran yang dapat diimplementasikan kepada siswa untuk menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pengertian efektivitas menurut Moore D. Kenneth Dalam Moh Syarif (2015:1) efektivitas suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai, atau makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya.

Pada kegiatan mengajar terkandung kemampuan menganalisis kebutuhan siswa, mengambil putusan apa yang harus dilakukan, merancang pembelajaran yang efektif dan efisien, mengaktifkan siswa melalui motivasi ekstrinsik dan intrinsik, mengevaluasi hasil belajar, serta merevisi pembelajaran berikutnya agar lebih efektif guna meningkatkan prestasi belajar siswa (Fatmasari, 2014). Pengertian efektivitas tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah tercapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Hal ini dapat dipadankan dalam pembelajaran seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai dengan capaian kuantitas, kualitas dan waktu.

Harry Firman (1987) menyatakan bahwa keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditentukan; (2) memberikan pengalaman belajar yang atraktif; (3) melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional; memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar. Berdasarkan ciri program pembelajaran efektif seperti yang digambarkan diatas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang.

Ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran, baik dari faktor guru, faktor peserta didik, materi pembelajaran, media, metode maupun model pembelajaran (Manurung & Surya, 2017). Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya terfokus pada efektivitas penggunaan model pembelajaran dalam mata pelajaran matematika. Jusmawati (2015: 7) menjelaskan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila sekurang-kurangnya 60% dari jumlah peserta didik memiliki gain minimal berada pada interpretasi sedang atau terkategori baik pada tes. Dalam penelitian ini pembelajaran dikatakan efektif apabila persentase peserta didik yang memiliki gain pemahaman konsep terkategori baik pada kelas yang menggunakan pembelajaran *discovery* lebih dari 60% dari jumlah peserta didik dan peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik yang mengikuti pembelajaran *discovery* lebih tinggi daripada pemahaman konsep matematis peserta didik dengan pembelajaran konvensional.

Belajar adalah suatu kata yang tidak asing lagi bagi semua orang terutama bagi para pelajar. Kegiatan belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 7) menjelaskan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Sardiman, AM, (2014:23) menjelaskan bahwa “belajar adalah perubahan tingkah laku, dan terjadi karena hasil pengalaman”. Sejalan dengan itu, Iskandar (2012: 102) mengatakan “belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya”. Kurniawan (2014: 4) mengatakan “belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen”. Sedangkan, menurut Djamarah (2011: 13) “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui Pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern dan ekstern.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Aditya, 2016). Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh

suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar (Ekayani, 2017). Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Hamalik (2004: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) menjelaskan bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Menurut Hamalik (2004: 49) “mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”. Sedangkan, Winkel (2009) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang.

Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu (Ekayani, 2017). Menurut Susanto (2013: 5) perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar.

Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Sudjana menjelaskan bahwa (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Munadi dalam Rusman. T (2013: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat. Media sangat erat kaitanya dengan pendidikan, terlebih dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2002: 3). Menurut Yudhi Munadi (2013: 6) dalam bahasa arab media disebut *wasail* bentuk jamak dari *wasilah* yakni sinonim *al washth* yang artinya tengah, kata *tengan* berarti berada diantara dua sisi (*perantara*).

Istilah media bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia *ilmu*) (Azhar Arsyad, 2014 : 4). Media seringkali diartikan sebagai alat – alat garis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (EgaRimaWati, 2016:2). Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut Ega Rima Wati (2016 :3).

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (YudhiMunadi,2013:7–8). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (AzharArsyad,2014:10). Kemudian menurut Suryani dan Agung (2012) (dalam Nunik Suryani dkk, 2018: 4) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat mendorong kualitas belajar siswa, mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan, wawasan siswa, serta menghidupkan proses pembelajaran. Ega Rima Wati, (2016: 10 – 11) menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai empat fungsi yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, kopensatoris.

Analisis terhadap fungsi media pembelajaran lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan pada penggunaannya. Analisis fungsi berdasarkan media: 1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, 2) fungsi semantik, dan 3) fungsi manipulatif. Analisis fungsi berdasarkan pengguna: 1) fungsi psikologis, 2) fungsi sosio-kultural (Yudhi Munadhi,2013:26). Sedangkan menurut Kemp & Daytori (1985:28) dalam Azhar Arsyad, (2002 : 20 – 21) mengemukakan tiga fungsi media pengajaran, yaitu: (1) fungsi motivasi minat atau tindakan, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan rangsangan para siswa atau pendengar untuk bertindak; (2) menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka menyajikan informasi dihadapi sekelompok siswa. isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latarbelakang; (3) memberi instruksi, dimana informasi yang dapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata.

Sebagai strategi, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi menurut Rayandra Asyar (2012) dalam Giri Wiarto, (2016 : 33 – 35) yaitu: (a) media sebagai sumber belajar; belajar merupakan suatu proses melalui pengalaman untuk memperoleh informasi. dalam proses tersebut, media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar bagi yang mengalaminya (siswa); (b) fungsi semantic; (c) semantic disini berkaitan dengan “meaning” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. menambah perbendaharaan kata dari istilah; (d) fungsi manipulative, kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi tujuan, dan sasaran; (e) fungsi fiksawat, fungsi yang berkaitan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian yang sudah terjadi, (f) fungsi diatributif, media memungkinkan suatu obyek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersama kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

## **METODE PENELITIAN**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa multimedia SMK Manba’ul ‘Ulum. Sedangkan sampel penelitiannya yaitu siswa kelas X MM SMK Manba’ul ‘Ulum. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel jenis purposive sampling karena dalam penentuan sampelnya dengan pertimbangan dari peneliti dan tujuan tertentu sehingga dapat mewakili populasi. Teknik dan Pengumpulan data non tes

menggunakan kuisioner. Kuisioner dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan penskoran skala likert. Tujuan penggunaan kuesioner pada penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media Edmodo pada mata pelajaran sistem komputer.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor utama yang diamati dalam penelitian adalah apakah penggunaan media pembelajaran Edmodo mempunyai pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon pada tahun 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa jurusan Multimedia 1 SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon dengan jumlah 37 siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan media Edmodo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer kelas X MM1 SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon tahun 2019. Berdasarkan data angket, diperoleh presentase siswa dalam penggunaan media pembelajaran Edmodo dalam kategori tinggi sebesar 8% dengan jumlah 3 responden, dalam kategori sedang 38% dengan jumlah responden sebanyak 14 orang, dalam kategori rendah sebesar 35% dengan jumlah responden 13 orang dan dalam kategori sangat rendah sebesar 19% dengan jumlah responden 10 responden. Pengklasifikasian ini berdasarkan standarisasi dari nilai Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi ideal (SDi). Tingkat penggunaan media pembelajaran Edmodo pada kelas X MM 1 SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut, disebabkan beberapa faktor yang dapat dilihat dari beberapa indikator yang telah diuraikan di atas. Di mana, tingkat keaktifan siswa kelas X MM1 di SMK Manba'ul 'Ulum dalam mengakses Edmodo hanya sebesar 77,3% dan 22,7% lainnya kurang aktif dan pasif terhadap Edmodo. Berdasarkan hasil wawancara, faktor yang menentukan nilai sebagian siswa dalam penggunaan media pembelajaran Edmodo adalah terkendala fasilitas yang tidak memiliki komputer dan modem internet. Ada yang menyebutkan terkendala jarak terhadap akses internet seperti warnet. Kemudian, bagi mereka yang memiliki komputer dan internet terkendala sinyal yang kurang baik.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dan berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media Edmodo terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Edmodo. Edmodo ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kemandirian siswa dalam belajar, serta memudahkan siswa untuk melakukan diskusi dengan teman sekelas maupun guru tanpa harus bertatap muka. Penggunaan media Edmodo menambah khasanah media pembelajaran dalam mata pelajaran Sistem Komputer, sehingga menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar, meningkatkan kemandirian siswa, dan menambah terampil dalam penggunaan teknologi informasi.

Penggunaan media Edmodo memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, membuat siswa lebih mandiri dalam belajar, dan media Edmodo sangat interaktif digunakan oleh guru dalam meningkatkan kegiatan belajar siswa diluar lingkungan sekolah. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media Edmodo efektif sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MM 1 SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon pada mata pelajaran Sistem Komputer.

Data hasil penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yaitu Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo (X) dan variabel terikat yaitu Hasil Belajar Siswa (Y). Pada bab ini akan mendeskripsikan data dari masing-masing variabel yang telah dilakukan pengolahan data. Hasil pengolahan data tersebut berupa nilai mean, median, modus, range, variance, standar deviasi (SD), nilai maksimum dan nilai minimum. Hasil pengolahan data tersebut

disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan histogram dari masing-masing data variabel.

Data tentang penggunaan media pembelajaran Edmodo dalam penelitian ini diperoleh dari angket dengan jumlah 22 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert dengan skor 0 sampai 4. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran Edmodo dari keaktifan, penggunaan fitur-fitur Edmodo dan interaksi dalam penggunaan Edmodo serta faktor-faktor lain seperti kemudahan dan kesulitan mengakses Edmodo dan motivasi penggunaan media pembelajaran Edmodo yang mempengaruhi tinggi rendahnya tingkat penggunaan media pembelajaran Edmodo dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran keamanan jaringan. Berikut ini hasil yang didapat dari angket untuk setiap indikator.

**Tabel 1. Kemudahan dan Kesulitan Penggunaan Media Edmodo**

| Butir Soal | Pernyataan  | Alternatif Jawaban     | F  | Presentase |
|------------|---|------------------------|----|------------|
| 2          | Dengan menggunakan edmodo banyak aktivitas yang dapat dilakukan selain membaca materi dan mengerjakan tugas | a. Sangat Setuju       | 7  | 18,92%     |
|            |   | b. Setuju              | 23 | 62,16%     |
|            |   | c. Ragu-ragu           | 0  | 0%         |
|            |   | d. Tidak Setuju        | 7  | 18,92%     |
|            |   | e. Sangat Tidak Setuju | 0  | 0%         |
| 6          | Saya dapat mengirim pesan kepada guru maupun teman melalui fitur <i>Edmodo</i>                              | a. Sangat Setuju       | 7  | 18,92%     |
|            |   | b. Setuju              | 23 | 62,16%     |
|            |   | c. Ragu-ragu           | 0  | 0%         |
|            |   | d. Tidak Setuju        | 7  | 18,92%     |
|            |   | e. Sangat Tidak Setuju | 0  | 0%         |
| 7          | Saya dapat memposting tulisan atau berkomentar pada halaman <i>Edmodo</i>                                   | a. Sangat Setuju       | 8  | 21,62%     |
|            |   | b. Setuju              | 26 | 70,27%     |
|            |   | c. Ragu-ragu           | 0  | 0%         |
|            |   | d. Tidak Setuju        | 3  | 8,11%      |
|            |   | e. Sangat Tidak Setuju | 0  | 0%         |

Data Tabel 1 menunjukkan bahwa responden lebih banyak yang memilih jawaban sangat setuju dan setuju dari masing-masing pernyataan. Dari informasi tersebut Sebagian besar siswa dapat menggunakan Edmodo dengan mudah tanpa mengalami kesulitan. Secara keseluruhan dari indicator kemandirian dan kesulitan penggunaan Edmodo.

**Tabel 2. Motivasi Dalam Penggunaan Edmodo**

| No. | Pernyataan   | Alternatif Jawaban     | F  | Presentase |
|-----|--|------------------------|----|------------|
| 2   | Dengan menggunakan <i>Edmodo</i> banyak aktivitas yang dapat dilakukan selain membaca materi dan mengerjakan tugas | a. Sangat Setuju       | 3  | 8,11%      |
|     |  | b. Setuju              | 27 | 72,97%     |
|     |  | c. Ragu-ragu           | 0  | 0%         |
|     |  | d. Tidak Setuju        | 7  | 18,92%     |
|     |  | e. Sangat Tidak Setuju | 0  | 0%         |
| 3   | Saya jarang mengakses <i>Edmodo</i> karena harus ke warnet dahulu  | a. Sangat Setuju       | 0  | 0%         |
|     |  | b. Setuju              | 1  | 2,70%      |
|     |  | c. Ragu-ragu           | 0  | 0%         |
|     |  | d. Tidak Setuju        | 30 | 81,08%     |
|     |  | e. Sangat Tidak Setuju | 6  | 16,22%     |

Data tabel tersebut menunjukkan bahwa untuk pernyataan positif pada nomor 2 dan 3 sebagian besar responden sangat setuju dan setuju sebesar 72,97% dan Sebagian kecil

responden tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 26,03 %. Dari pernyataan positif tersebut responden merasa lebih termotivasi dalam penggunaan Edmodo. Pernyataan negative nomor 3 sebagian besar responden memilih tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 97,22% dan Sebagian kecil responden memilih setuju dan sangat setuju sebesar 2,78%. Hal tersebut berarti bahwa beberapa faktor penghambat tidak menjadi kendala terhadap motivasi penggunaan media pembelajaran Edmodo.

**Tabel 3. Keaktifan Siswa Menggunakan Edmodo**

| Butir Soal | Pernyataan  | Alternatif Jawaban | F  | Presentase |
|------------|---|--------------------|----|------------|
| 10         | Saya mengakses <i>Edmodo</i> ketika dirumah                       | a. Selalu          | 1  | 2,70%      |
|            |   | b. Sering          | 12 | 32,43%     |
|            |   | c. Jarang          | 19 | 51,35%     |
|            |   | d. Tidak Pernah    | 5  | 13,52%     |
| 15         | Saya bertanya atau berkomentar melalui posting pada <i>Edmodo</i> | a. Selalu          | 3  | 8,11%      |
|            |   | b. Sering          | 13 | 35,13%     |
|            |   | c. Jarang          | 14 | 37,84%     |
|            |   | d. Tidak Pernah    | 7  | 18,92%     |

Data tabel tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan Sebagian besar responden memilih jawaban jarang dan tidak pernah sebesar 51,35%, dan 13,5% pada jawaban nomor 10, pada pertanyaan nomor 15 sebesar 37,84% dan 18,92% dan jawaban selalu dan sering 44,5%. Artinya jumlah responden yang selalu dan sering mengakses Edmodo lebih sedikit daripada responden yang jarang dan tidak pernah mengakses Edmodo.

**Tabel Error! No text of specified style in document.. Keaktifan Siswa Menggunakan Edmodo**

| Butir Soal | Pernyataan   | Alternatif Jawaban | F  | Presentase |
|------------|--|--------------------|----|------------|
| 12         | Saya menggunakan fitur <i>file and link</i> untuk mendownload materi                                     | a. Selalu          | 12 | 32,43%     |
|            |  | b. Sering          | 17 | 45,95%     |
|            |  | c. Jarang          | 6  | 16,22%     |
|            |  | d. Tidak Pernah    | 2  | 5,40%      |
| 13         | Saya mengupload tugas yang dikerjakan secara berkelompok   | a. Selalu          | 8  | 21,62%     |
|            |  | b. Sering          | 14 | 37,84%     |
|            |  | c. Jarang          | 12 | 32,43%     |
|            |  | d. Tidak Pernah    | 3  | 8,11%      |
| 16         | Saya menggunakan fitur <i>gradebook</i> untuk melihat nilai tugas dari hasil tugas maupun ulangan online | a. Selalu          | 2  | 5,40%      |
|            |  | b. Sering          | 7  | 18,92%     |
|            |  | c. Jarang          | 13 | 35,13%     |
|            |  | d. Tidak Pernah    | 15 | 40,55%     |

Data tabel tersebut menunjukkan bahwa fitur yang sering digunakan Sebagian besar responden yang pertama adalah *file and link* untuk mendownload materi dimana yang menjawab selalu dan sering sebesar 78,38%, kedua, fitur assignment untuk mengupload tugas dimana yang menjawab selalu dan sering sebesar 59,46%; ketiga, fitur *gradebook* untuk melihat nilai tugas dimana yang menjawab selalu dan sering sebesar 24,32% dan keempat,

quiz untuk mengerjakan soal yang menjawab selalu dan sering hanya sebesar 18,92%.

**Tabel 5. Interaksi Dalam Penggunaan Edmodo**

| Butir Soal | Pernyataan  | Alternatif Jawaban | F  | Presentase |
|------------|---|--------------------|----|------------|
| 17         | Saya mengirim pesan kepada guru melalui fitur <i>message</i>                                    | a. Selalu          | 1  | 2,70%      |
|            |   | b. Sering          | 7  | 18,20%     |
|            |   | c. Jarang          | 22 | 60,90%     |
|            |   | d. Tidak Pernah    | 7  | 18,20%     |
| 18         | Saya mengirim pesan kepada teman melalui fitur <i>message</i>                                   | a. Selalu          | 7  | 18,20%     |
|            |   | b. Sering          | 9  | 24,32%     |
|            |   | c. Jarang          | 13 | 35,13%     |
|            |   | d. Tidak Pernah    | 8  | 22,35%     |
| 20         | Saya memberikan ide dan atau ikut berdiskusi pada tulisan yang diposting oleh guru maupun teman | a. Selalu          | 3  | 20,27%     |
|            |   | b. Sering          | 13 | 35,13%     |
|            |   | c. Jarang          | 14 | 36,40%     |
|            |   | d. Tidak Pernah    | 7  | 18,20%     |

Dalam Tabel 5 menunjukkan bahwa interaksi yang sering dilakukan oleh responden yang pertama adalah memberikan ide dan atau ikut berdiskusi pada tulisan yang diposting oleh guru maupun teman sebesar 35,13%; kedua, mengirim pesan kepada guru melalui fitur *message* dengan jawaban sebesar 35,13%.

Data-data di atas merupakan hasil penelitian untuk masing-masing pernyataan dari variabel penggunaan media pembelajaran Edmodo (X) pada setiap indicator. Selanjutnya dilakukan hasil analisis keseluruhan dari variabel penggunaan media pembelajaran Edmodo, yang mana diperoleh skor tertinggi sebesar 71 dan skor terendah 36 dari hasil pengisian angket oleh responden. Selain itu juga didapat nilai Mean (rata-rata) sebesar 52,5405, Median (nilai tengah) sebesar 52, Modus (nilai yang banyak muncul) sebesar 53, serta Standar Deviasi sebesar 7,8. Berikut hasil pengolahan data menggunakan Software SPSS Statistic 16.0.

**Tabel 6. Hasil Analisis Penggunaan Media Edmodo**

| Statistic Variabel X |         |
|----------------------|---------|
| N Valid              | 37      |
| Missing              | 0       |
| Mean                 | 525.405 |
| Std. Error of        | 1,24758 |
| Median               | 52      |
| Modus                | 53      |
| Std. Deviation       | 7,58871 |
| Variance             | 57,589  |
| Range                | 35      |
| Minimum              | 36      |
| Maximum              | 71      |

Analisis output menunjukkan hasil yaitu valid N = 37 menunjukkan bahwa jumlah data yang diambil terdiri dari 37 sampel; mean = 52,5405 menunjukkan bahwa jika disajikan dalam bentuk bilangan maka tingkat penggunaan media Edmodo mempunyai nilai rata-rata sebesar 52,5405 atau tergolong taraf atau tingkat penggunaan media Edmodo termasuk kategori rendah; Std. Deviation = 7,58871 menunjukkan bahwa besarnya standar deviasi adalah akar dari besarnya nilai variance yaitu 57,589. Variance = 57,589 menunjukkan bahwa seberapa

bervariasi data penelitian. Semakin besar nilai variance maka semakin tidak akurat model mewakili nilai sebenarnya. Range = 35 menunjukkan jangkauan atau jarak dari selisih antara nilai terbesar dengan nilai terkecil

Dari data tersebut kemudian disusun tabel frekuensi untuk nilai tingkat penggunaan median Edmodo. Jumlah interval kelas ditentukan dengan menggunakan rumus  $k = 1 + 3,3 \log n$ , dimana n adalah jumlah sampel yang diteliti yaitu 37 siswa.

Interval kelas yang diperoleh sebanyak 7 kelas, rentang data adalah nilai terbesar dikurangi nilai terendah, kemudian ditambah satu  $(71-36) + 1 = 36$ . Panjang kelas didapat dari rentang data dibagi jumlah kelas  $(36:7) = 5,14$  dibulatkan menjadi 6.

**Tabel 7. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Media Edmodo**

| Interval Kelas | Frekuensi Observasi | Frekuensi Kumulatif | Frekuensi Relatif (%) | Frekuensi Kumulatif (%) |
|----------------|---------------------|---------------------|-----------------------|-------------------------|
| 36-42          | 3                   | 3                   | 8%                    | 8%                      |
| 43-49          | 9                   | 12                  | 24%                   | 32%                     |
| 50-56          | 16                  | 28                  | 43%                   | 75%                     |
| 57-63          | 7                   | 35                  | 19%                   | 94%                     |
| 64-70          | 1                   | 36                  | 3%                    | 97%                     |
| 71-77          | 1                   | 37                  | 3%                    | 100%                    |
| Jumlah         | 37                  |                     | 100%                  |                         |

Setelah mengetahui distribusi frekuensi dari variabel penggunaan media Edmodo, maka untuk mengetahui besarnya presentase kecenderungan data dalam jumlah pemilihan dari responden digunakan kategorisasi data yang terdiri dari: tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Tingkat kategori ini didasarkan atas acuan kurva normal dengan perhitungan menggunakan Mean ideal (Mi) dan Standar Deviasi ideal (SDi), yaitu:

Untuk  $Mi = 0,5 \times (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$   $SDi = 1/6 \times (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$  maka jika dimasukkan dalam kategorisasi data adalah sebagai berikut:

- $Mi + 1,5 SDi \leq$  Tinggi
- $Mi \leq x < Mi + 1,5 SDi$  = Sedang
- $Mi - 1,5 SDi \leq x < Mi$  = Rendah
- $< Mi - 1,5 SDi$  = Sangat Rendah

Hasil data dari variabel penggunaan media Edmodo, dapat digambarkan tingkat presentase kecenderungan data sebagai berikut:

$$Mi = 0,5 \times (71+36) = 53,5 \quad SDi = 1/6 \times (71-36) = 5,8, \text{ maka } Mi (53,5) + (1,5 SDi (5,8)) = 6,22;$$

$$Mi (53,5) - (1,5 SDi (5,8)) = 44,8,$$

Sehingga dapat ditentukan tingkat kategorinya sebagai berikut:

**Tabel 8. Kategori Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo**

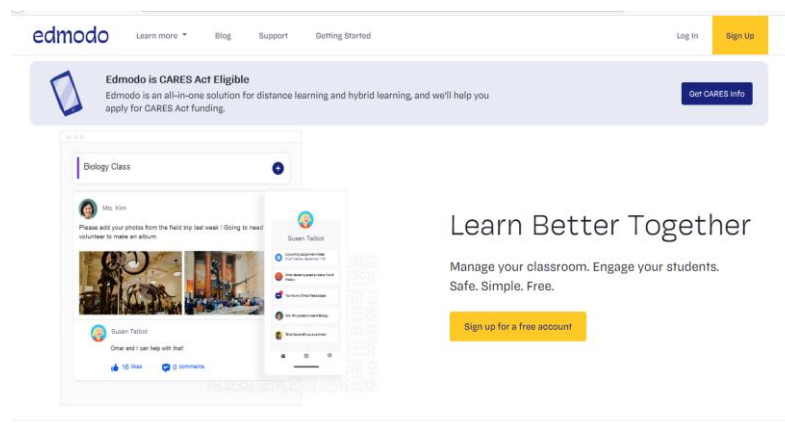
| Kategori      | Interval Skor     | Frekuensi |
|---------------|-------------------|-----------|
| Tinggi        | $62,2 <$          | 3         |
| Sedang        | $53,5 < x < 62,2$ | 14        |
| Rendah        | $44,8 < x < 53,5$ | 13        |
| Sangat Rendah | $< 44,8$          | 7         |
|               | Total             | 37        |

Tabel tersebut berarti penggunaan Edmodo secara keseluruhan masuk dalam kategori tinggi sebesar 8%, sedang sebesar 38%, rendah sebesar 35% dan kategori sangat rendah sebesar 19%. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh pakar ahli untuk rencana pelaksanaan pembelajaran dapat ditampilkan pada tabel berikut.

**Tabel 9. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

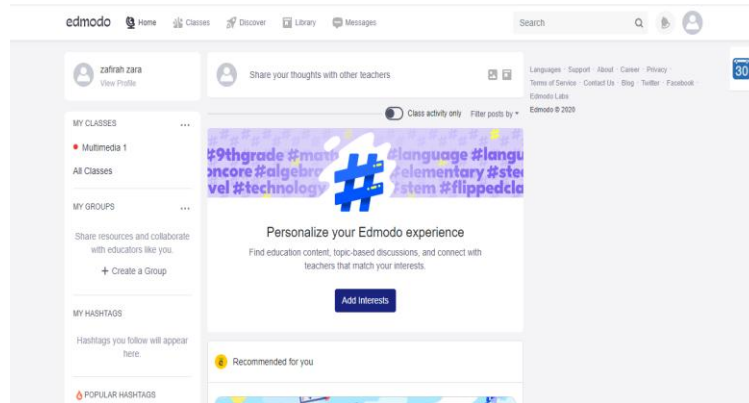
| No. | Aspek Validasi   | Nilai V1 | Skor V2 | Rata-Rata |
|-----|--|----------|---------|-----------|
| 1   | Perumusan Tujuan Pembelajaran  | 4        | 3.6     | 3.8       |
| 2   | Isi Yang Disajikan   | 3.8      | 3.6     | 3.7       |
| 3   | Bahasa   | 4        | 3.6     | 3.8       |
| 4   | Waktu  | 4        | 4       | 4         |
| 5   | Penilaian umum terhadap RPP dengan menggunakan direct instruction dan media Edmodo | 4        | 4       | 4         |

Berdasarkan tabel di atas dapat ditunjukkan bahwa untuk semua aspek yang divalidasi, kedua validator memberikan nilai dengan rata-rata untuk semua aspek yaitu 3.86. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat RPP yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikategorikan valid. Selain itu berdasarkan data yang diberikan oleh validator sesuai pada tabel, maka dapat ditentukan nilai reabilitasnya dengan menggunakan uji percent of agreement. Berdasarkan uji tersebut diperoleh nilai reabilitas sebesar 1. Nilai tersebut lebih besar dari pada 0,75, Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dikatakan reliabel atau layak untuk digunakan. Halaman utama Edmodo adalah halaman yang pertama kali tampil ketika system Edmodo dijalankan, pada halaman ini menampilkan halaman login dan halaman pembuatan akun untuk hak akses guru, siswa, dan orang tua. Berikut ini adalah tampilan halaman utama Edmodo.



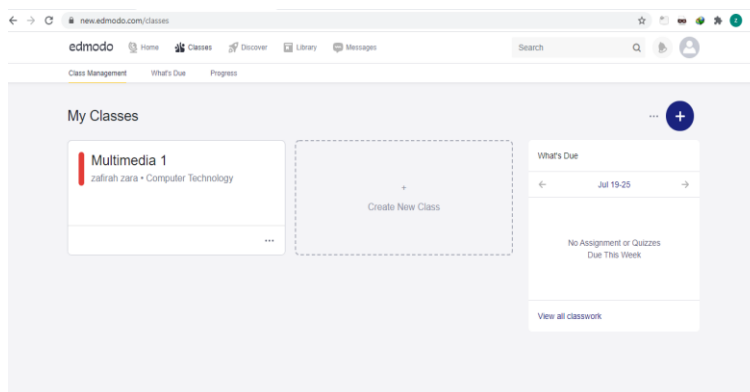
**Gambar 1. Halaman Utama Edmodo**

Halaman utama guru adalah halaman *dashboard* guru yang berisi home, kelas, discover, library dan pesan. Berikut ini adalah halaman utama guru pada Edmodo.



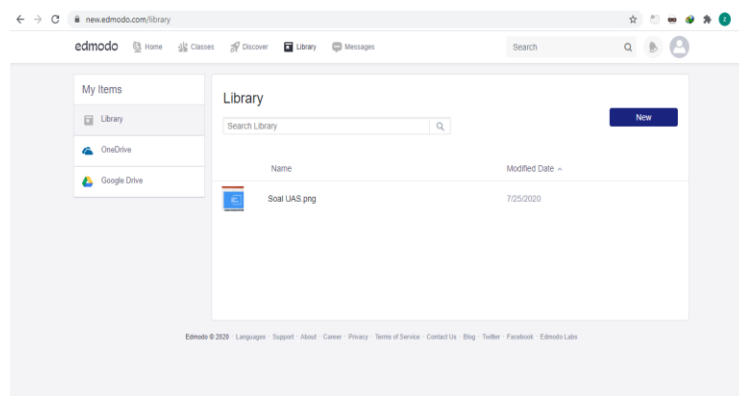
**Gambar 2. Halaman Utama Guru**

Halaman kelas merupakan manajemen kelas, yakni guru mengontrol jenis kelas yang akan dibagikan kepada siswa. Berikut ini adalah tampilan halaman kelas pada Edmodo.



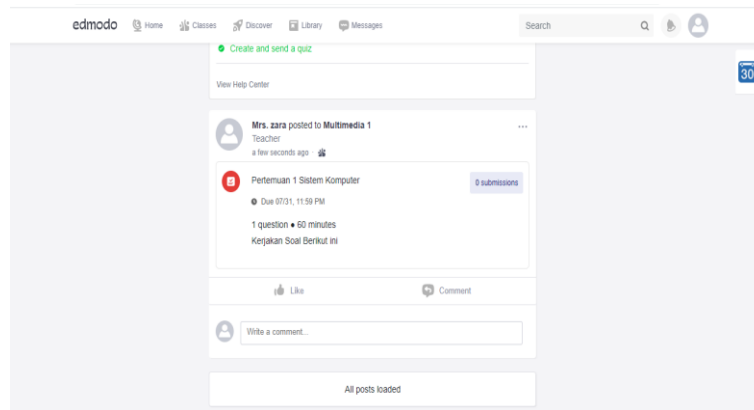
**Gambar 3. Halaman Kelas**

Halaman Library merupakan halaman Edmodo untuk menyimpan segala jenis file, dokumen, gambar, tugas siswa kedalam satu media cloud drive. Berikut ini adalah tampilan halaman Library pada Edmodo.



**Gambar 4. Halaman Kelas**

Halaman siswa berfungsi sebagai halaman untuk mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru, siswa dapat langsung mengerjakan segala tugas yang diberikan di Edmodo. Siswa juga akan mendapatkan notifikasi apabila ada tugas dari guru. Berikut ini adalah halaman siswa pada Edmodo.



**Gambar 5. Halaman Kelas**

Faktor utama yang diamati dalam penelitian adalah apakah penggunaan media pembelajaran edmodo mempunyai pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. penelitian ini dilakukan di SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon pada tahun 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa jurusan Multimedia 1 SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon dengan jumlah 37 siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan media Edmodo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer kelas X MM1 SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon tahun 2019.

Berdasarkan data angket, diperoleh presentase siswa dalam penggunaan media pembelajaran Edmodo dalam kategori tinggi sebesar 8% dengan jumlah 3 responden, dalam kategori sedang 38% dengan jumlah responden sebanyak 14 orang, dalam kategori rendah sebesar 35 dengan jumlah responden 13 orang dan dalam kategori sangat rendah sebesar 19% dengan jumlah responden 10 responden. Pengklasifikasian ini berdasarkan standarisasi dari nilai Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi ideal (SDi). Tingkat penggunaan media pembelajaran Edmodo pada kelas X MM1 SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut, disebabkan beberapa faktor yang dapat dilihat dari beberapa indikator yang telah diuraikan diatas. Dimana, tingkat keaktifan siswa kelas X MM1 di SMK Manba'ul 'Ulum dalam mengakses Edmodo hanya sebesar 77,3% dan 22,7% lainnya kurang aktif dan pasif terhadap Edmodo. Berdasarkan wawancara, bahwa faktor yang menentukan nilai sebagian siswa dalam penggunaan media pembelajaran Edmodo adalah terkendala fasilitas yang tidak memiliki komputer dan modem internet. Ada yang menyebutkan terkendala jarak terhadap akses internet seperti warnet. Kemudian, bagi mereka yang memiliki komputer dan internet terkendala sinyal yang kurang baik.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dan berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media Edmodo terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Edmodo dan media Edmodo ini dapat meningkatkan minat, motivasi, kemandirian siswa dalam belajar, serta memudahkan siswa untuk melakukan diskusi dengan teman sekelas maupun guru tanpa harus bertatap muka. Penggunaan media Edmodo menambah khasanah media pembelajaran dalam mata pelajaran Sistem Komputer menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar, meningkatkan kemandirian siswa, dan menambah terampil dalam penggunaan teknologi informasi.

Penggunaan media Edmodo memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, membuat siswa lebih mandiri dalam belajar, dan media Edmodo sangat interaktif digunakan oleh guru dalam meningkatkan kegiatan belajar siswa diluar lingkungan sekolah. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media Edmodo efektif sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MM1 SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon pada mata pelajaran Sistem Komputer.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) tingkat penggunaan media pembelajaran edmodo pada kategori tinggi sebesar 8%, kategori sedang sebesar 38%, kategori rendah sebesar 35%, dan kategori sangat rendah sebesar 19%; (2) adanya pengaruh media pembelajaran Edmodo dengan hasil belajar siswa yang signifikan. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata kuesioner sebesar 76,22.

## REFERENSI

- Andriani, D. (2019). Implementasi Iot Dalam Sistem Keamanan Menggunakan CCTV Dengan Kendali Telegram Messenger. *Implementasi Iot Dalam Sistem Keamanan Menggunakan Cctv Dengan Kendali Telegram Messenger. Other Thesis, Politeknik Negeri Sriwijaya.*, 1(1), 5–41
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality ( Ar ) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf Development Of Biology Learning Media Using Augmented Reality ( Ar ) Technology Based Android In The Concept Of Nervous System. *Viii(2)*, 47–57
- Boss, E. 2012. *Evaluating Implementations Of Ssh: A Model-Based Testing Approach. Bachelor Thesis.* March 16, 2012. Cambridge University.
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas Whatsapp Sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Daniel J. Barrett, Richard Silverman. 2001. *Ssh, The Secure Shell: The Definitive Guide. O'reilly.*
- Defi Pujianto, K. (2018). Analisis Implementasi Metode Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Elearning Menggunakan Metode Pieces. *4(2)*, 21–27.
- Gultom, J. J. (2010). Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar Johannes. *Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar*, 48(1), 2–3.
- Hartono, R. (2013). *Perancangan Sistem Data Logger Temperatur Baterai Berbasis Arduino Duemilanove Proyek Akhir.*
- Isran Rasyid Karo-Karo, R. R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran.* 7(1), 91–96.
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jipmat*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 109 Tahun 2013 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi.*
- Punaji Setyosari, (2013) *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana
- Putra, N. P. (2020). *Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Aplikasi Zoom Dan Whatsapp Group Di Era New Normal Pada Warga Belajar Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) Bina Insani Nugraha.* 7(2), 162–176.
- Ricoh. 2010. *Network Security White Paper.*
- Sakti, B., & Aziz, A. (2013). *Uji Kelayakan Implementasi Ssh Sebagai Pengaman Ftp Server Dengan Penetration Testing.* 2(1).
- Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. (2013). *Mahir Administrasi Server Dan Router Dengan Linux Ubuntu Server 12.04 Lts.*
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (Covid-19). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.80>