



## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL SISWA KELAS X RPL SMK PERTIWI KUNINGAN

Faiz Al Baihaqi

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon

[faiz@ipbcirebon.ac.id](mailto:faiz@ipbcirebon.ac.id)

### Artikel history

Diterima : 21 Juli 2021

Direvisi : 30 Agustus 2021

Disetujui : 18 Desember 2021

**Kata Kunci:** Edmodo, Hasil Belajar, Simulasi dan Komunikasi Digital

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Edmodo pada kompetensi dasar menyusun kembali format dokumen pengolah kata terhadap hasil belajar siswa di SMK Pertiwi Kuningan, mengetahui pengaruhnya media pembelajaran Edmodo terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menyusun kembali format dokumen pengolah kata dan mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Edmodo. Hasil penelitian dan analisa pada penelitian ini diketahui tingkat penggunaan media pembelajaran Edmodo masuk kedalam kategori Tinggi dimana dari jumlah sampel 31 siswa yang dijadikan sampel 23 siswa masuk kategori tinggi 74%, 6 siswa masuk kategori sedang 19%, dan 2 siswa masuk kategori rendah 6% rendah. Pengaruh media pembelajaran Edmodo dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan terbukti hasil rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 92.13 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 88 dan rata-rata hasil pertanyaan kuisioner siswa sebesar 89.35 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 72. Serta didukung dengan hasil Corfficients diketahui bahwa nilai  $t$  hitung = 3.421 dan nilai  $t$  tabel (0,05 ; 29) = 1.69913 karena  $t$  hitung >  $t$  tabel yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran Edmodo.

### Abstract

**Keywords:** Edmodo, Learning Outcomes, Simulation and Digital Communication

*This study aims to determine the application of Edmodo on basic competencies in rearranging word processing document formats on student learning outcomes at SMK Pertiwi Kuningan, determine the effect of Edmodo learning media on student learning outcomes in basic competencies in rearranging word processing document formats and determine the effect of student learning outcomes after the learning process by using Edmodo learning media. The results of research and analysis in this study indicate the level of use of Edmodo learning media is in the High category where from the total sample of 31 students sampled 23 students are in the high category 74%, 6 students are in the medium category 19%, and 2 students in the low category 6% low. The influence of Edmodo learning media can significantly improve student learning*

---

*outcomes as evidenced by the average score of student learning outcomes of 92.13 with the highest score of 100 and the lowest score of 88 and the average result of student questionnaire questions of 89.35 with the highest score of 100 and the lowest score of 72. And supported by the results of Corfficients, it is known that the value of  $t$  count = 3.421 and the value of  $t$  table (0.05; 29) = 1.69913 because  $t$  count >  $t$  table which means  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted which means there is a significant effect after students learn to use Edmodo learning media.*

---

**Koresponden:** [faiz@ipbcirebon.ac.id](mailto:faiz@ipbcirebon.ac.id)  
artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi  
CC BY SA  
2021



## PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK dalam dunia pendidikan pada saat ini sudah berkembang sangat pesat. Informasi-informasi apa saja sudah mudah dapat diakses dari teknologi seperti gadget maupun *smartphone* sehingga dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat ini dalam dunia pendidikan sangat yang mendukung dalam proses pembelajaran yang praktis dan efisien. Sehingga terciptanya produk-produk yang baru dapat memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran yang efektif. Salah satu produk yang unggul dan efektif dalam dunia pendidikan yaitu media pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong munculnya beragam alat bantu dalam proses pembelajaran salah satunya melalui media pembelajaran. Menurut Olson menyebutkan bahwa media merupakan teknologi yang dapat menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra disertai penstrukturan informasi (Suryani, n.d.). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah komunikasi antara guru dengan peserta didik dan bahan ajar. Dalam kegiatan pembelajaran komunikasi tidak akan berjalan dengan baik kalau tidak adanya bantuan dari media dalam penyampaian pesan. Media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga lebih menumbuhkan respon terhadap peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari hasil pelaksanaan Observasi yang telah dilaksanakan di SMK Pertiwi Kuningan merupakan sekolah yang sudah dilengkapi dengan fasilitas berupa internet namun belum dimaksimalkan oleh sekolah baik oleh guru, siswa dan internet pun kurang dimaksimalkan untuk proses pembelajaran. Siswa siswi jurusan RPL di SMK Pertiwi kuningan berjumlah 30 dan untuk kelas X masih harus diwajibkan aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler maupun kegiatan organisasi lainnya yang menyebabkan terganggunya proses pembelajaran yang terkadang siswa itu pun tidak mengikuti kegiatan pembelajaran atau ketinggalan materi pembelajaran akibatnya dari siswa yang tidak mengikuti kegiatan proses pembelajaran nilai dari ulangan harian pun di bawah kriteria ketuntasan materi (KKM) yaitu 50 dan kendala lainnya yaitu dimana media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya sebatas M.S power point saja dan masih menjelaskannya dengan metode ceramah dan sedikit ada tanya jawab dalam proses pembelajaran tersebut dapat membuat peserta didik merasa jenuh sehingga hasil belajar dari peserta didik mengalami peresentase yang signifikan rendah. Hal ini dibuktikan pada kompetensi dasar tersebut setelah melakukan ulangan dilihat dari hasil ulangan tersebut belum mencapai ketuntasan maksimal yang ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan beberapa masalah diatas peneliti mencari solusi yang dapat digunakan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan Edmodo diharapkan siswa akan lebih interaktif, semakin menarik, dan dapat digunakan dimana saja dan kapan pun serta diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga Edmodo pun bisa di unduh di play store pada smartphone atau gadget siswa masing-masing maupun bisa dilangsung diakses melalui alamat [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com) dengan menggunakan jaringan internet di smartphone atau gadget siswa masing-masing. Menurut jurnal penelitian yang berjudul Penggunaan media pembelajaran Edmodo untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X pemasaran di SMK Negeri 1 Jember tahun ajaran 2016/2017 yang telah dibaca diterangkan bahwa penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 66,7 pada kondisi awal meningkat menjadi 72,37 pada siklus 1 dan 80,10 pada siklus 2 (Putri, Wahyuni, & Suharso, 2017). Menurut jurnal yang berjudul Pengaruh pemanfaatan Edmodo pada pembelajaran E-Learning terhadap hasil belajar peserta didik kelas X multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Negeri 1 Jabon yang telah dibaca diterangkan bahwa pengaruh Edmodo sebagai media pembelajaran E-learning untuk meningkatkan hasil belajar menunjukkan bahwa aktifitas guru dan peserta didik dalam pemanfaatan Edmodo pada pembelajaran E-Learning pada subjek penelitian masing-masing 94% dan 89% (DWI ANGGRAINI, 2019).

Dan menurut jurnal yang berjudul Pemanfaatan aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran produktif merakit personal komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X jurusan multimedia di sekolah menengah kejuruan yang telah dibaca diterangkan bahwa dengan memanfaatkan media aplikasi edmodo tentang merencanakan kebutuhan dan spesifikasi personal komputer kelas X jurusan multimedia di sekolah menengah kejuruan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Erviana, 2015).

Kita dapat mengetahui bahwa media yaitu sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari suatu sumber informasi. Menurut Olson menyebut bahwa media merupakan teknologi yang dapat menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan symbol melalui rangsangan indra disertai penstrukturan informasi (Suryani, n.d.). Jadi dapat dikatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan terhadap pembaca dan dapat merangsang pemikiran seseorang, membangkitkan semangat perhatian dan kemauan seseorang. Dapat kita ketahui bahwa media merupakan bentuk penyampaian pesan dari sumber ke penerima (pembaca) yang dapat merangsang suatu pemikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan sehingga mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga bisa sebagai perantara guru dalam menyampaikan atau menyajikan segala sesuatu informasi yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa akan tetapi bisa digambarkan secara tidak langsung melalui media. Selain itu, media merupakan alat-alat elektronis grafis atau fotografis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi baik visual maupun verbal dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan bagian dari media pendidikan (Arsyad, 2011). Media pembelajaran yaitu alat yang digunakan dalam membantu suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pendidikan memiliki sifat lebih umum dibandingkan media pembelajaran yang memiliki sifat khusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus adalah media pembelajaran. Semua media pembelajaran adalah media pendidikan tetapi setiap media pendidikan belum tentu termasuk media pembelajaran. Jadi berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat

atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di dalam menyalurkan atau menyampaikan pesan, merangsang pikiran, menarik perhatian dan kemauan seseorang.

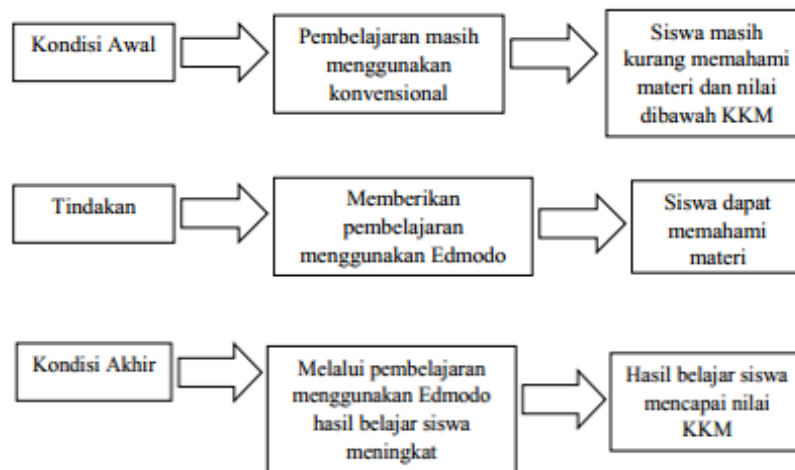
Media pembelajaran memiliki fungsi tersirat makna keaktifan yakni sebagai penghubung, penyalur, penyampai dan lain sebagainya. Fungsi media pembelajaran menurut ashyar terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural dan psikologis (Suryani, n.d.).

Manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli, manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu: (1) membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar; (2) memiliki pedoman, arah dan urutan pengajaran yang sistematis; (3) membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran; (4) membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pembelajaran yang abstrak seperti matematika, fisika dan lain-lain; (5) memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan; (6) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan; (7) membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan; dan (8) membangkitkan rasa percaya diri seorang guru (Suryani, n.d.).

Edmodo merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet yang memiliki tujuan untuk menghubungkan seluruh siswa dengan siswa lainnya dalam satu kelas dan sumber belajar yang dibutuhkan agar dapat mencapai potensi yang diinginkan. Menurut Balasubramanian & Jaykumar edmodo merupakan pembelajaran berbasis jejaring social 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 (Anwar, 2017).

Definisi Edmodo sebagai aplikasi edukasi dengan platform media social dan cloud meyerupai facebook yang dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif. Dalam penggunaan Edmodo orang tua siswa dapat membuat akun khusus orang tua sehingga dapat mengikuti dan berkomunikasi dengan guru dan dapat ikut mengawasi perkembangan anaknya. Berdasarkan uraian diatas, dapat dinyatakan bahwa Edmodo merupakan media pembelajaran berbasis E-Learning dalam mendukung proses pembelajaran pada kelas virtual, dimana Edmodo menyediakan fasilitas untuk berbagi materi, berkomunikasi dengan teman maupun guru serta mengerjakan tugas secara online sesuai ketentuan waktu yang sudah ditentukan yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (Prasetiyono & Sumbawati, 2014).

Hasil belajar merupakan gambaran secara umum tentang tingkatan kemampuan siswa terhadap pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru, untuk melihat tingkat perkembangann siswa setelah melalui kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan Nasional baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan hasil belajar dari Benyamin Bloom atau lebih dikenal Taksonomi Bloom yang secara garis besar dibedakan menjadi hasil belajar ke dalam 3 (tiga) ranah yaitu, Ranah Kognitif, Ranah Afektif, dan Ranah Psikomotorik (Gunawan & Palupi, 2016). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar menurut (Nurkhira, 2017).



**Gambar 1.** Kerangka Berfikir

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif untuk mengetahui bagaimana pengaruh hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* melalui hasil kuisioner.

Jenis Penelitian Penelitian ini menggunakan desain atau rancangan penelitian pra eksperimental dalam bentuk one group pretest posttest. Pada penelitian pra-eksperimental variabel terikat masih terpengaruh oleh variabel luar (Sugiyono, 2017). Hal itu disebabkan oleh tidak adanya kelompok kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest one group design:

**Tabel 1.** *Pretest Posttest One Group Design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
$O_1$	X	$O_2$

Populasi adalah kelompok yang oleh peneliti dijadikan sebuah objek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian (Winarni, 2011). Populasi merupakan objek dan subjek yang memenuhi kriteria tertentu yang berkaitan dengan masalah dari suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X RPL di SMK Pertiwi Kuningan.

Sampel menurut Arikunto adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Suriatno, 2017). Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Suharsimi Arikunto, jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X Rekayasa Perangkat Lunak yang berjumlah 31 orang yang dipilih dengan teknik sampling purposive, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan dan karakteristik tertentu. Alasan pemilihan kelas X RPL karena nilai siswa dalam mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital masih banyak yang di bawah rata-rata KKM.

Berdasarkan dari uraian di atas, diketahui bahwa dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran Edmodo dan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Adapun definisi operasional dari masing-masing variabel yaitu sebagai berikut: a. Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Penggunaan media pembelajaran Edmodo merupakan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan model web enhanced course yaitu Edmodo



sebagai penunjang peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Pembelajaran utama dengan kontrol guru di kelas masih tetap dominan, siswa belum secara totalitas menggunakan Edmodo sebagai sistem pembelajarannya. b. Hasil Belajar Hasil belajar merupakan perubahan yang dilakukan oleh siswa sebagai hasil dari suatu proses pembelajaran yang ditempuh selama kurun waktu tertentu berdasarkan dari tujuan pembelajaran yang diterapkan terdapat tiga ranah dalam hasil belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017). Tujuan dari data yang didapat dari kuisisioner ini yaitu untuk menggambarkan penggunaan media pembelajaran Edmodo yang digunakan oleh siswa berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan di atas.

Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuisisioner tertutup, dimana pertanyaan atau pernyataan memiliki alternatif jawaban yang langsung dipilih oleh responden. Kuisisioner ini menggunakan skala likert empat alternatif jawaban, sehingga responden langsung memberi tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan responden yang sudah ditentukan. Berikut merupakan rentang skala likert dalam penelitian ini.

**Tabel 2.** Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
RG (Ragu-Ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Uji Validitas Data evaluasi yang baik dan sesuai dengan kenyataan disebut data valid. Suatu test dinyatakan valid apabila test tersebut mengukur apa yang hendak akan diukur. Menurut Arikunto rumus yang digunakan untuk mengukur validitas yaitu (Suriatno, 2017):

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2 (N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi yang dicari

$xy$  = Jumlah perkalian antara skor x dan skor y

$x^2$  = Jumlah skor x yang dikuadratkan

$y^2$  = Jumlah skor y yang dikuadratkan

$N$  = Jumlah sampel

Uji Relibilitas Instrumen Relibilitas instrument yaitu derajat konsistensi skor yang diperoleh subyek penelitian dengan instrument yang sama dan dalam kondisi yang berbeda. Untuk mengetahui tingkat reabilitas instrument diolah dengan menggunakan metode statistika memanfaatkan program computer SPSS 16.0. Rumus yang digunakan untuk mencari reabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha (Winarni, 2011).

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas kuisisioner siswa ini diuji pada responden sebanyak 31 siswa dan taraf signifikan 5% maka setiap butir pertanyaan dinyatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari r table. Hasil pengujian validitas kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4 dibawah.

**Tabel 3.** Hasil Pengujian Validitas Kuisisioner

Butir Soal	Nilai r <sub>Hitung</sub>	r <sub>Table 5%</sub> (31)	Keterangan
1	0,809	0,3440	Valid
2	0,763	0,3440	Valid
3	0,869	0,3440	Valid
4	0,824	0,3440	Valid
5	0,841	0,3440	Valid
6	0,691	0,3440	Valid
7	0,833	0,3440	Valid
8	0,717		
9	0,691	0,3440	Valid
10	0,819	0,3440	Valid
11	0,835	0,3440	Valid
12	0,817	0,3440	Valid
13	0,788	0,3440	Valid
14	0,869	0,3440	Valid
15	0,790	0,3440	Valid
16	0,717	0,3440	Valid
17	0,819	0,3440	Valid
18	0,820	0,3440	Valid
19	0,793	0,3440	Valid
20	0,777	0,3440	Valid

**Tabel 4.** Hasil Pengujian Validitas Kuisisioner

No	Aspek	Butir Soal	Jumlah Soal
1	Kognitif	1,2,3,4,5,6	6
2	Afektif	7,8,9,10,11,12,13,14	8
3	Psikomotorik	15,16,17,18,19,20	6

Hasil uji ini yang telah dilakukan terhadap 31 responden dengan menggunakan bantuan program software aplikasi SPSS 16.0 diperoleh hasil perhitungan reliabilitas pada tabel 5 dibawah:

**Tabel 5.** Hasil Pengujian Validitas Kuisisioner

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.967	20

Data pada uji normalitas ini diperoleh dari variabel X yaitu data kuisisioner dan variabel Y yaitu data hasil belajar, uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov.

**Tabel 6.** Hasil Uji Validitas

Unstandardized Residual		
N		31
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.67298974
	Absolute	.172
	Positive	.172
	Negative	-.149
Kolmogorov-Smirnov Z		.955
Asymp.Sig. (2-tailed)		.321

Hasil dari tabel 6 diatas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan normalitas diatas menunjukkan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) 0,321 lebih besar dari pada 0,05 dan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebaran data kuisisioner berdistribusi normal.

Data penggunaan media pembelajaran menggunakan Edmodo dalam penelitian ini didapat dari kuisisioner dengan jumlah 20 pertanyaan dengan menggunakan skala likert skor 1 sampai 5. Kuisisioner ini digunakan untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran menggunakan Edmodo dari sisi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran simulasi dan komunikasi digital, berikut ini hasil yang diperoleh.

**Tabel 7.** Hasil Analisa Penggunaan Media Edmodo

**Statistics**

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		89.35
Std. Error of Mean		1.633
Median		89.00
Mode		100
Std. Deviation		9.090
Variance		82.637
Range		28
Minimum		72
Maximum		100
Sum		2770

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi, uji regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh dari satu variabel bebas terhadap variabel terikat, bila skor variabel bebas diketahui maka skor variabel terikatnya dapat diprediksi.



**Tabel 8.** Hasil Model Summary  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.536 <sup>a</sup>	.288	.263	4.753

a. Predictors: (Constant), X

**Tabel 9.** Hasil Anova  
**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	264.379	1	264.379	11.703	.002 <sup>b</sup>
	Residual	655.105	29	22.590		
	Total	919.484	30			

a. Predictors: (Constant), X  
b. Dependent Variable: Y

**Table 10.** Hasil Corfficients  
**Corfficients<sup>a</sup>**

Model		Untandardiezed Corfficients		Standardiezed Corfficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	<b>62.949</b>	<b>8.572</b>		<b>7.343</b>	<b>.000</b>
	X	<b>.327</b>	<b>.095</b>	<b>.536</b>	<b>3.421</b>	<b>.002</b>

a. Dependent Variable: Y

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) tingkat penggunaan media pembelajaran Edmodo siswa SMK Pertiwi Kuningan masuk kedalam kategori Tinggi dimana jumlah sampel 31 siswa yang dijadikan sampel dimana 23 siswa masuk kategori tinggi 74%, 6 siswa masuk kategori sedang 19%, dan 2 siswa masuk kategori rendah 6% rendah; (2) adanya pengaruh media pembelajaran Edmodo terhadap hasil belajar yang signifikan. Hal ini terbukti dilihat dari hasil rata-rata nilai siswa sebesar 92,13 dan rata-rata hasil kuisisioner sebesar 89,35 serta berdasarkan hasil pengujian yang ditampilkan pada tabel 4.15 hasil Corfficients diatas diketahui bahwa nilai t hitung = 3.421 dan nilai t tabel (0,05 ; 29) = 1.69913 karena t hitung > t tabel yang berarti Ho ditolak dan H1 diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran Edmodo.

## REFRENSI

- Anwar, Nurul Hikmah. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fisika Kelas Xi Ipa Sman 1 Tanete Rilau. *Universitas Alauddin, Makassar*.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- DWI ANGGRAINI, WINDIYA. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Edmodo Pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di SMK Negeri 1 Jabon. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 9(2)*.
- Erviana, Arista. (2015). PEMANFAATAN APLIKASI EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PRODUKTIFMERAKIT PERSONAL KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X JURUSAN MULTIMEDIADI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 6(2)*.
- Gunawan, Imam, & Palupi, Anggarini Retno. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 2(02)*.
- Nurkhira, Nurkhira. (2017). *Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Flow Carth dan Powerpoint terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontoramba Kab. Jeneponto*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Prasetyono, Singgih, & Sumbawati, Meini Sondang. (2014). Pengembangan media pembelajaran e-Learning berbasis edmodo pada Kompetensi dasar menerapkan konsep dasar sistem komunikasi data Sinyal digital melalui media kabel fiber dan frekuensi radio di SMK Negeri 1 jetis mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 3(2)*.
- Putri, Santhy Rahmawati, Wahyuni, Sri, & Suharso, Pudjo. (2017). Penggunaan media pembelajaran edmodo untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial, 11(1)*, 111–116.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Suriatno, Adi. (2017). Pengaruh Latihan Small Side Game Dan Latihan Passing Berpasangan Terhadap Kemampuan Passing Atas Dalam Permainan Bola Voly Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Tanjung Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 3(1)*, 466–470.
- Suryani, Nunuk. (n.d.). dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.
- Winarni, Endang Widi. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: UNIB Press.