

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *EDMODO* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN *E-LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATERI GEOGRAFI INDONESIA MATA PELAJARAN IPS  
KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI KEBON JERUK 11 PAGI**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Puja Aryaudy**

**1601025016**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
JAKARTA**

**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Edmodo* Sebagai Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Geografi Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kebon Jeruk 11 Pagi

Nama : Puja Aryaudy

NIM : 1601025016

Telah diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Selasa

Tanggal : 18 Agustus 2020

Disahkan oleh :

Ketua : Ika Yatri, M.Pd.

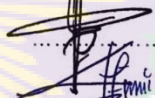
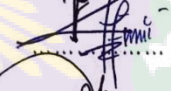
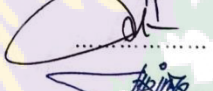
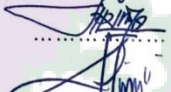

Sekretaris : Nurafni, M.Pd.

Pembimbing I : Dr. MB. Ali Sya'ban, M.Pd.

Penguji I : Tri Isti Hartini, S.Pd., M.Pd.

Penguji II : Nurafni, M.Pd.

Tanda Tangan Tanggal

	9/9/2020
	9/9/2020
	8/9/2020
	3/8/2020
	2/9/2020



Dr. Deswian Handarsyah, M.Pd.  
NIDN. 03.1712.6903

## ABSTRAK

**Puja Aryaudy NIM : 1601025016** “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Edmodo* Sebagai Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Geografi Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kebon Jeruk 11 Pagi ”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Aplikasi Edmodo sebagai media Pembelajaran *E-learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Kebon Jeruk 11 Pagi pada semester 2 tahun ajaran 2019-2020 Metode penelitian yang digunakan adalah *E-learning* dengan menggunakan *posttest-only control design*. Populasi penelitian ini kelas V-A dan V-B berjumlah 62 orang dengan teknik sampling jenuh atau disebut dengan istilah sensus. Instrumen penelitian adalah hasil belajar berbentuk pilihan ganda.

Uji validitas menggunakan Korelasi Poin Biserial dengan 35 soal valid dari 40 soal yang diujikan. Uji reliabilitas menggunakan rumus K-R20 diperoleh  $r_{hitung} = 0,87 > r_{tabel} = 0,349$ . Maka data tersebut memiliki instrumen yang reliabel.

Analisis persyaratan yaitu uji normalitas kelas eksperimen menggunakan uji *Liliefors* diperoleh  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  yaitu  $0,134 \leq 0,159$ , dan hasil perhitungan uji normalitas pada kelas kontrol  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  yaitu  $0,112 \leq 0,159$ , maka kedua sampel berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas menggunakan uji *Fisher* diperoleh  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  yaitu,  $1,00 < 1,84$  maka dapat disimpulkan bahwa data dari dua kelompok berdistribusi homogen. Uji hipotesis digunakan uji-*t* diperoleh  $t_{hitung} = 6,34$  dengan  $t_{tabel} = 2,00$  pada  $\alpha = 0,05$  maka dengan demikian  $H_0$  ditolak.

Kesimpulan penelitian ini terdapat pengaruh Aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran *E-learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Kebon Jeruk 11 Pagi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran *E-learning* Edmodo, Hasil Belajar.

## **ABSTRACT**

**Puja Aryaudy NIM: 1601025016.** "The Influence of the Use of Edmodo Application as E-Learning Learning Media Against Student Learning Outcomes in Indonesian Geography Materials Class Ips V Subjects in Kebon Jeruk State Elementary School 11 Morning". Essay. Jakarta: Elementary School Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

This study aims to determine the effect of Edmodo Application as a medium for E-learning learning on social studies learning outcomes of fifth grade students at SDN Kebon Jeruk 11 Pagi in semester 2 of the 2019-2020 school year. The research method used is E-learning using posttest-only control design. This study population class V-A and V-B amounted to 62 people with saturated sampling technique or referred to as the census. The research instrument is a multiple choice learning outcomes.

Validity test uses Biserial Points Correlation with 35 valid questions out of 40 questions tested. Reliability test using the K-R20 formula was obtained  $r_{\text{count}} = 0.87 > r_{\text{tabel}} = 0.349$ . Then the data has a reliable instrument. Requirement analysis is the normality test of the experimental class using the Liliefors test obtained  $L_{\text{hitung}} \leq L_{\text{table}}$  is  $0.134 \leq 0.159$ , and the results of the calculation of normality test in the control class  $L_{\text{count}} \leq L_{\text{table}}$  is  $0.112 \leq 0.159$ , then both samples are normally distributed. While the homogeneity test using Fisher's test obtained  $F_{\text{count}} \leq F_{\text{table}}$  ie,  $1.00 < 1.84$  it can be concluded that the data from the two groups are homogeneous in distribution. Hypothesis testing used t-test obtained  $t_{\text{count}} = 6.34$  with  $t_{\text{table}} = 2,00$  at  $\alpha = 0.05$  then  $H_0$  was rejected.

The conclusion of this study is that there is the influence of Edmodo Application as a medium for E-learning learning on social studies learning outcomes of fifth grade students at SDN Kebon Jeruk 11 Pagi.

**Keywords:** Learning Media e-learning Edmodo, Learning Outcomes.

## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Batasan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II</b> .....	<b>11</b>
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Deskripsi Teori .....	11
1. Hakikat Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial .....	11
a. Pengertian belajar .....	11
b. Prinsip-prinsip belajar.....	14
c. Hasil belajar .....	16
d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	18
e. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	22
2. Hakikat Media Pembelajaran <i>E-learning</i> .....	26
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	26

b. Pengertian Media Pembelajaran <i>E-learning</i> .....	29
c. Media <i>E-Learning</i> Edmodo .....	34
B. Hasil Penelitian Relevan .....	38
C. Alur Penelitian .....	40
D. Hipotesis Penelitian .....	41
<b>BAB III.....</b>	<b>43</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Tujuan Penelitian .....	43
B. Tempat dan Waktu penelitian .....	43
1. Tempat Penelitian .....	43
2. Waktu Penelitian.....	44
C. Metode Penelitian .....	45
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
1. Populasi .....	47
2. Sampel .....	48
E. Rancangan Perlakuan.....	49
1. Strategi Pembelajaran .....	49
2. Rancangan Perlakuan.....	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Observasi .....	50
2. Tes.....	50
3. Dokumentasi .....	51
G. Jenis Instrument Penelitian .....	51
1. Kisi-kisi Instrumen .....	52
2. Uji Coba Instrument .....	53
H. Pengujian Validitas dan Reliabilitas .....	54
1. Uji Validitas Instrumen.....	54
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	55
I. Teknik Analisis Data .....	56
1. Uji Prasyarat Analisis .....	56
2. Uji Hipotetsis .....	58

J. Hipotesis Statistik .....	59
<b>BAB IV .....</b>	<b>60</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBASAN.....</b>	<b>58</b>
A. Deskripsi Data.....	60
1. Uji Validitas .....	60
2. Uji Reliabilitas .....	61
3. Perolehan Data Kelas Eksperimen.....	62
4. Perolehan Data Kelas Kontrol .....	65
5. Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	69
B. Pengujian Prasyarat Analisis .....	71
1. Uji Normalitas .....	71
2. Uji Homogenitas .....	72
C. Pengujian Hipotesis .....	74
1. Uji-t.....	74
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
E. Keterbatasan Penelitian.....	77
<b>BAB V.....</b>	<b>79</b>
<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Implikasi .....	80
1. Implikasi Teoritis.....	80
2. Implikasi Praktis .....	80
C. Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>176</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia tidak lepas dari pendidikan, kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, begitu juga kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Oleh karena itu, pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan, ini berarti bahwa semua manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan.

Peran pendidikan sangatlah penting untuk menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan serta dapat mencapai suatu cita-cita yang diharapkan, sesuai yang tercantum dalam UU nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara”.

Melalui pendidikan manusia berharap nilai-nilai kemanusiaan dapat diwariskan, bukan sekedar diwariskan melainkan menginternalisasi dalam watak dan kepribadian. Selain itu, pendidikan merupakan modal utama dalam menghadapi era globalisasi dan persaingan yang semakin ketat, pendidikan juga dapat menentukan kemajuan suatu bangsa melalui generasi penerusnya yang memiliki daya saing dan kreatifitas sumber daya manusia yang tinggi.



Pendidikan dapat diperoleh dari mana saja salah satunya lembaga pendidikan seperti sekolah, pendidikan sekolah sebagai pendidikan yang berjenjang, berstruktur dan berkesinambungan merupakan tempat yang paling memungkinkan seseorang untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan juga mudah dalam membina generasi muda. Ciri khas sekolah yaitu terdapat aktivitas belajar maka bersama itu pula terdapat proses mengajar, dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil pengajaran, atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil belajar. Belajar dapat dikatakan berhasil apabila siswa dapat memahami dan menguasai materi pelajaran yang diberikan sekolah yang diwujudkan dalam hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik tercipta dari hasil tangan dingin seorang guru yang berusaha mencerdaskan anak didiknya.

Guru memiliki peran yang paling penting dalam dunia pendidikan, di dunia pendidikan guru menjadi orang pertama yang bertugas membimbing, mengajar dan melatih anak didik mencapai titik kedewasaannya dengan harapan, setelah proses pendidikan sekolah selesai anak didik mampu hidup dan mengembangkan dirinya di tengah kehidupan masyarakat dengan bekal pengetahuan dan pengalaman yang sudah melekat dalam dirinya serta didukung dengan karakter diri yang baik. Maka dari itu, peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar dalam hal ini guru yang mengatur atau mengarahkan pembelajaran dan juga menyediakan semua keperluan proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan efisien sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai. (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai. Dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, secara kritis dan kreatif, kemampuan berpikir secara kritis dapat dilihat dari bagaimana siswa membuat keputusan dan menyelesaikan persoalan dalam proses pembelajaran, sedangkan kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari upaya siswa menyikapi persoalan dalam pembelajaran, apakah mereka mampu mengambil resiko, tidak mudah putus asa, mau bekerjasama serta dapat menghasilkan ide atau gagasan yang baru dan terkini, serta memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pembelajaran yang matang oleh guru.

Seorang guru seharusnya mampu memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang interaktif, edukatif dan menyenangkan. Hal ini dapat guru lakukan dengan melakukan variasi dalam pembelajaran, seperti variasi model pembelajaran maupun media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi akan mengurangi tingkat kebosanan siswa dan akan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

Dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk bisa menggunakan media pembelajaran sebagai strategi dalam menyampaikan pembelajaran, salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu

memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam penggunaan teknologi, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan sehingga pembelajaran dapat berkualitas. Namun hingga saat ini, guru yang menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas masih minim, guru masih saja menggunakan proses pembelajaran konvensional (tradisional) sehingga masih banyak siswa yang kurang bersemangat dalam proses pembelajaran terjadi di dalam kelas sehingga pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka yang kurang maksimal, salah satu indikatornya dibuktikan dengan 75% siswa yang nilainya masih dibawah KKM 75

Era digitalisasi atau sering disebut Revolusi Industri 4.0 menuntut semua orang untuk bergabung dalam perkembangannya, informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan terbuka untuk diakses oleh siapa saja, peran guru yang selama ini dianggap sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak digeser oleh teknologi. Jika guru masih bertahan dengan proses pembelajaran konvensional, itu artinya guru tersebut sedang menyiapkan kuburannya sendiri, namun disisi lain era ini menjadi peluang bagi guru untuk memperkaya model pembelajaran di kelas, contohnya adalah menggunakan media pembelajaran *e-Learning*. *e-Learning* merupakan sebuah sistem dan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara online dengan memanfaatkan teknologi internet. *e-Learning* telah membawa

pengaruh sehingga terjadinya transformasi terhadap pembelajaran konvensional (tradisional) ke bentuk digital (*e-Learning*).

*E-Learning* menyediakan berbagai *platform* berbasis *web* maupun dalam bentuk media sosial. Media sosial adalah salah satu media online yang paling sering diakses oleh para penggunanya untuk mencari informasi, berkomunikasi, dan menjalin pertemanan antar sesama pengguna dengan akun yang dimilikinya. Berbagai sistem pembelajaran online dibuat dan banyak juga lembaga atau institusi pendidikan yang mulai menerapkan dan menambahkan sistem *E-Learning* dalam pembelajaran formal dan reguler, salah satu pembelajaran *E-Learning* adalah penggunaan aplikasi *Edmodo* sebagai media pembelajaran. Karena *Edmodo* termasuk dalam pembelajaran digital, maka diharapkan sistem ini dapat menjadi salah satu sarana untuk menunjang dunia Pendidikan dalam menjawab tuntutan era saat ini yang biasa kita kenal dengan istilah Era Digitalisasi atau Revolusi Industri 4.0.

*Edmodo* merupakan suatu layanan gratis yang memungkinkan guru dapat menciptakan dan memelihara komunitas kelas mereka sendiri dengan aman. *Edmodo* dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga sosial media. Menurut (Wirda, 2014) *Edmodo* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan untuk mengontrol aktivitas siswa baik oleh guru maupun orang tua. Penggunaan media pembelajaran *Edmodo* sebagai sistem pembelajaran berbasis online, mendorong penyelenggaraan pembelajaran menjadi efektif. Idealnya pengajar dan pembelajar senantiasa mengakses berbagai informasi

dengan cepat dan bertanggung jawab, *Edmodo* sangat komprehensif sebagai sebuah *course management system* seperti *Moodle*, bedanya adalah aksesnya lebih cepat dan lebih mudah dimengerti dalam penggunaannya juga turut didukung dengan beberapa fitur yang fungsinya sama seperti *course management system*.

Sistem pembelajaran berbasis online mendorong penyelenggaraan pembelajaran menjadi efektif. Idealnya pengajar dan pembelajar senantiasa mengakses berbagai informasi dengan cepat dan dapat dipertanggung jawabkan. Manfaat yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning Edmodo* yaitu siswa akan lebih fokus dan lebih mandiri dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Selain itu, siswa dapat berinteraksi dan berdiskusi terkait pembelajaran maupun tugas yang masih belum dipahami.

Di sekolah siswa diajarkan beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPS. Pembelajaran IPS di sekolah dasar cenderung bersifat *text books oriented* dimana guru hanya memindahkan pengetahuan secara utuh kepada siswa, akibatnya guru telah merasa mengajar dengan baik, namun pada kenyataannya murid tidak belajar. Disamping itu, pola pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa bersifat pasif, siswa tidak diajak atau tidak diajarkan berpikir logis karena materi hanya berorientasi pada hafalan, hal ini yang menyebabkan pelajaran IPS kurang digemari banyak siswa, paradigma tentang pembelajaran IPS terkesan tidak menarik karena ruang lingkupnya yang luas, monoton, metode pembelajaran kurang

variatif, pada umumnya materi harus dihafal, serta tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung sehingga terjadi penurunan kemampuan berpikir logis, kemampuan mengingat dan konsentrasi terhadap siswa.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti akan memperkenalkan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning sekaligus sebagai opsi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Geografi Indonesia. Dengan diperkenalkan media pembelajaran Edmodo ini, diharapkan siswa tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran karena didukung media internet, selain itu siswa juga dapat belajar dengan mandiri, mengerjakan tugas dengan terstruktur, dapat meningkatkan aktivitas *sharing* dengan teman maupun guru sehingga pembelajaran menjadi terarah dan efektif, serta akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Hamalik (Hamalik, 2011) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya yaitu:

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar.
2. Media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar berpengaruh terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

3. Media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

### **C. Rumusan Masalah**

Setelah melakukan kegiatan literasi (*state of the art*), yang menjadi persoalan yaitu “bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *E-Learning* menggunakan aplikasi *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada materi Geografi Indonesia mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kebon Jeruk 11 Pagi?”.

### **D. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan untuk mencegah masalah tidak melebar dari pembahasan utama diantaranya ialah:

1. Proses penerapan media pembelajaran berbasis *E-Learning* menggunakan aplikasi *Edmodo*.
2. Hasil belajar materi Geografi Indonesia mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kebon Jeruk 11 Pagi sebelum menggunakan aplikasi *Edmodo*. Dan sesudah menggunakan aplikasi *Edmodo*

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran

berbasis *E-Learning* berbasis aplikasi *Edmodo* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Geografi Indonesia mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kebon Jeruk 11 Pagi.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis:

### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran yang bersifat tekstual sehingga materi yang disampaikan dapat lebih menarik karena menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan cenderung tidak membosankan.

### **2. Manfaat praktis**

Bagi siswa, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penerapan media pembelajaran berbasis *E-Learning*. Bagi guru, penerapan media pembelajaran berbasis *e-learning* dapat memperkaya metode pembelajaran dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Bagi sekolah, hasil penelitian penerapan media berbasis *E-Learning* dapat menambahkan referensi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru serta sekolah dapat mendukung guru untuk menggunakan



media yang lebih variatif. Bagi peneliti, peneliti mampu menerapkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diberikan serta peneliti memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Anugrah, R. P. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kota Baru VI Kota Bekasi*. Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
- Ariani, Y., & Helsa, Y. (2019). *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology* (1st ed.). Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2011). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian* (Edisi ke-15). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi ke-2). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Edisi ke-20). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endonesa. (2009). *Media Pembelajaran*. <http://endonesa.wordpress.com/ajaran-Pembelajaran/mediapembelajaran/>.
- Hadi, S. (2001). *Metodologi Research*. Universitas Gajah Madha, 224.
- Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran* (Edisi ke-4). Jakarta: Bumi Aksara.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Khotimah, K. (2016). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar di Tinjau dari Aktivitas Belajar*.

- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* (Edisi 1). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mutakin, A. (2004). *Konsep Dasar Pengorganisasian Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Bandung: Bina Siswa.
- Mutia, I., & Leonard. (2013). *Kajian Penerapan E-Learning Dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. 12.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sepriyadi. (2016). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2014). *Dasar - dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Edisi ke-22). Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2016). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Edisi Revisi Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Suriadhi, G., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. W. (2014). *Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja*. Edutech Universitas Pendidikan Ganesha.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Prenada Media Group.
- Tasrif. (2008). *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press.
- Wirda. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Melakukan*

*Instalasi Sound System Kelas XI Teknik Audio Video di SMKN 1 Kinali.*

Yudhi, M. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

