

**PENGARUH MEDIA EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM DI SMK
BINA BANGSA MANDIRI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

Oktalistia Devi

1601085014

**BIDANG KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA 2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa
Kelas X Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMK Bina
Bangsa Mandiri

Nama : Oktalista Devi
NIM : 1601085014

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran
penguji

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Hari : Jum'at

Tanggal : 28 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Drs. H. M. Jamil Latief, MM, M.Pd		28/8/20
Sekretaris	: Dr. Hj. Onny Fitriana S, M.Pd		29/8/20
Pembimbing	: Supriansyah, M.Pd		31/8/20
Penguji I	: Trisni Handayani, M.Pd		31/08
Penguji II	: Moh. Supendi, S.E., M.Pd		31/08

Disahkan oleh:



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
NIDN 03.1712.6903

ABSTRAK

Oktalistia Devi: 1601085014. “*Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMK Bina Bangsa Mandiri*”. Skripsi. Jakarta: Bidang Keahlian Administrasi Perkantoran Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMK Bina Bangsa Mandiri. Penelitian ini adalah kuantitatif dengan bentuk design True Eksperimental menggunakan Posttest-Only Control Design. Perlakuan yang peneliti berikan kepada kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi terhadap hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran e-learning berbasis edmodo. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa Tes hasil belajar, dengan tipe pilihan ganda. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, $2,620 > 2,002$ dengan $\alpha = 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen 80,86 dan kelas kontrol 75,2. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran e-learning dengan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran administrasi umum di SMK Bina Bangsa Mandiri.

Kata Kunci : Edmodo, Hasil Belajar Siswa, Administrasi Umum

ABSTRACT

Oktalistia Devi: 1601085014. *“The Influence of Edmodo Media on Learning Outcomes of Class X Students in General Administration Subjects at SMK Bina Bangsa Mandiri”*. Thesis. Jakarta: Economic Education Office Administration Expertise, Teacher Training and Education Faculty, Prof. Muhammadiyah University DR. HAMKA, 2020.

This study aims to determine the effect of Edmodo Media on Learning Outcomes of Class X Students in General Administration Subjects at SMK Bina Bangsa Mandiri. This research is quantitative with True Experimental design form using Posttest-Only Control Design. The treatment that the researcher gave to the experimental class was aimed at determining the effect that occurred on learning outcomes using the edmodo-based e-learning model. The instrument used in collecting data was a learning outcome test, with a multiple choice type. Based on the research that has been done, it is obtained $t_{count} > t_{table}$, $2,620 > 2,002$ with $\alpha = 0.05$, which means that H_0 is rejected. The average increase in student learning outcomes in the experimental class is 80.86 and the control class is 75.2. So that there are pengaruh e-learning learning models with the Edmodo application on learning outcomes of class X students in general administration subjects at SMK Bina Bangsa Mandiri.

Keywords: Edmodo, Student Learning Outcomes, General Administration

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II	KAJIAN TEORETIS
A. Deskripsi Teoretis	8
1. Media Edmodo	8

2. Hasil Belajar	30
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN
A. Tujuan Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Metode Penelitian	41
D. Populasi dan Sampel Penelitian	42
1. Populasi	42
2. Sampel	43
3. Teknik Pengambilan Sampel	43
4. Ukuran Sampel	43
E. Rancangan Perlakuan	44
1. Materi Pelajaran	44
2. Strategi Pembelajaran	44
3. Pelaksanaan Pelakuan (Prosedur Pembelajaran).	45
F. Teknik Pengumpulan Data	46
1. Instrumen Variabel Terikat	47
a. Definisi Konseptual	47
b. Definisi Operasional	48
c. Jenis Instrumen	48
d. Kisi-kisi Instrumen	48

e. Pengujian Validitas dan Penghitungan	
Reabilitas	50
2. Instrumen Variabel Bebas	55
a. Definisi Konseptual	55
b. Definisi Operasional	56
G. Teknik Analisis Data	56
1. Deskripsi Data	56
2. Pengujian Persyaratan Analisis	59
3. Pengujian Hipotesis	62
H. Hipotesis Statistika	66
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Data	67
1. Deskripsi Data Kelas Eksperimen	67
2. Deskripsi Data Kelas Kontrol	70
B. Pengujian Persyaratan Analisis	72
1. Uji Normalitas	72
2. Uji Homogenitas	73
C. Pengujian Hipotesis	75
1. Uji Hipotesis	75
2. Uji <i>Effect Size</i>	79
D. Pembahasan Hasil Penelitian	81
E. Keterbatasan Penelitian	88

BAB V **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN DARAN**

A. Simpulan	89
B. Implikasi	89
C. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	194



BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perencanaan pembelajaran terdapat faktor yang harus diperhatikan, yakni kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan faktor yang paling bisa dimodifikasi oleh guru. Dalam metode pembelajaran, guru dapat menggunakan beragam cara untuk bisa mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran termasuk dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya beragam media pembelajaran yang bisa dipilih guru untuk digunakan dalam kegiatan pembelajarannya, selain itu juga adanya kemajuan di bidang teknologi informasi melahirkan konsep baru dalam pembelajaran berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan *e-learning*.

Penggunaan terminology *e-larning* sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan atau pendidikan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi. *E-learning* di Indonesia mulai diterapkan di beberapa perusahaan dan akademis. Meningkatnya penggunaan internet sekitar 100% setiap tahun memberikan kemajuan untuk penggunaan *e-learning*. Teknologi internet yang digunakan telah menunjukkan kemajuan

di beberapa kota besar telah tersedia layanan internet *broadband* yang memungkinkan transfer atau secara singkat. Adanya fasilitas transfer data yang cepat membuat pengguna *e-learning* di Indonesia dapat *download* pelajaran dari server dalam waktu singkat sehingga kenyamanan pelajar meningkat.

E-learning dalam pelaksanaannya memerlukan sebuah media atau lebih dikenal dengan sebutan *platform* untuk menunjang kegiatan *e-learning* itu sendiri. Edmodo salah satu jenis *platform-learning*, *platform* ini dapat dimanfaatkan secara langsung tanpa harus menyediakan *server* khusus dan instalasi panjang yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam satu ruang kelas. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa teks, gambar, link, video maupun audio. Edmodo bertujuan untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran yang ada di kelas.

Edmodo memiliki desain yang hampir sama dengan media sosial *facebook*, hal ini membuat Edmodo menjadi pilihan bagi para pengajar untuk menerapkannya sebagai media pembelajaran elektronik karena mudah cara pengoperasiannya dan tidak membutuhkan keterampilan khusus serta semua orang dapat mengaksesnya apabila sudah memiliki akun Edmodo. Meskipun Edmodo memiliki fitur-fitur yang hampir sama dengan *facebook*, dari segi kerahasiaan Edmodo lebih bersifat privasi. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti,

diperoleh informasi bahwa Edmodo memiliki tiga fungsi dalam proses pembelajaran, yakni fungsi pengganti, pendamping, dan pelengkap. Setiap guru bebas memilih menggunakan Edmodo untuk fungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan kelasnya. Fungsi pengganti, disini fasilitas kelas yang ada di Edmodo dimanfaatkan untuk mengganti jam pelajaran yang tidak bisa dilakukan dengan tatap muka secara langsung, misalnya digunakan untuk siswa yang sedang praktik industri maupun kendala yang membuat siswa harus belajar di rumah.

Fungsi pendamping, Edmodo dimanfaatkan sebagai media pendamping belajar siswa, melalui Edmodo siswa dapat belajar secara mandiri mengenai materi-materi yang sudah disampaikan oleh gurunya. Fungsi yang terakhir yaitu Edmodo sebagai pelengkap, disini fitur *assignment* dan *quiz* yang ada di Edmodo dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan tugas dan ulangan harian pada siswa. Bagi siswa, dengan menggunakan Edmodo mereka dapat lebih mandiri dalam belajar dan materi yang sudah diupload oleh guru dapat didownload oleh siswa dan digunakan sebagai sumber referensi belajar. Selain itu, tugas yang diberikan melalui fitur *assignment* dan *quiz* yang memiliki batas waktu pengerjaan, sehingga dapat melatih kecepatan siswa dan ketelitian dalam mengerjakan tugas. Ketika guru hanya memberikan tugas biasa saat guru berhalangan hadir maka siswa dapat bertindak tidak peduli dan kelas akan tetap tidak kondusif, tetapi ketika tugas memiliki batas waktu maka siswa akan serius dalam mengerjakan.

Peneliti memilih Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bina Bangsa Mandiri sebagai tempat penelitian karena SMK Bina Bangsa Mandiri merupakan salah satu sekolah dengan nilai akreditasi A, dengan nilai akreditasi yang bagus maka ketersediaan fasilitas sarana dan prasarana sekolah yang menunjang kegiatan pembelajaran di SMK Bina Bangsa Mandiri juga baik dan memadai. Untuk subjek penelitian peneliti memilih siswa kelas X OTKP 1 SMK Bina Bangsa Mandiri sebagai dengan alasan, kelas X OTKP 1 salah satu kelas yang menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* untuk mata pelajaran produktif di jurusan Otomatiasai dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP).

Mata pelajaran ini banyak membahas tentang ruang lingkup kantor yang tidak terlepas dengan perlengkapannya sebagai sarana penunjang aktivitas kantor. Kantor dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti gedung, ruang, atau tempat untuk melakukan suatu pekerjaan organisasi (perusahaan). Melalui mata pelajaran ini siswa diharapkan dapat memahami sarana penunjang aktivitas kantor, sehingga ketika siswa terjun ke dalam dunia kerja siswa sudah mampu mengoperasikannya, serta dengan adanya penggunaan *Aplikasi Edmodo* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi, keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada Peserta didik. Tetapi pada kenyataannya kegiatan pembelajaran serta suasana kelasnya tidak jauh berbeda, tetap

monoton dengan siswa yang kurang aktif dan kurangnya antusias maupun kurangnya siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran kelas kontrol masih berpusat kepada guru, siswa hanya diam dan mendengarkan saja selebihnya hanya guru yang banyak melakukan ceramah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah siswa harus memiliki kemampuan untuk mencapai hasil belajar pada mata pelajaran Administrai Umum?
2. Apakah guru harus memilih model yang sesuai dalam pembelajaran dan diperlukannya media dalam model pembelajaran *e-learning*?
3. Apakah latihan soal menjadi salah satu hal penting sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa?
4. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *e-learning* berbantu edmodo terhadap hasil belajar siswa?

C. Batasan Masalah

Pada latar belakang masalah dari identifikasi masalah , maka peneliti membatasi masalah “Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMK Bina Bangsa Mandiri”.

D. Rumusan Masalah

Setelah dibatasi masalah, maka perlu merumuskan masalah penelitian pada apakah terdapat Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMK Bina Bangsa Mandiri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dan dapat mengembangkan pola pikir dalam pembelajaran melalui teknologi dengan mengembangkan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Edmodo.

2. Manfaat Penelitian Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memberi pengalaman yang bermanfaat dengan melatih anak-anak untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, siswa juga dapat melihat hasil jawabannya dengan urutan peringkat.

b. Bagi Pendidik

Memberikan informasi tentang model pembelajaran berbasis teknologi sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, serta memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik

dalam pembelajaran dengan membangun komunikasi antara pendidik dngan peserta didik secara aktif.

c. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai wawasan serta tambahan pengetahuan sehingga dapat menerapkan perpaduan antara praktik dan teoristis yang di dapat di bangku kuliah.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Ferdiana, R. (2016). Sejarah, Tantangan, dan Faktor Keberhasilan Dalam Pengembangan E-learning. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, 211.
- Ainiyah, Z. (2015). *Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1 Surabaya*. 6.
- Ihsan, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar PAI* (Sabrina (ed.)). APTAREC Bontang Indonesia.
- Riana, Cepi, & Kurniawan, D. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers.
- Rusman. (2016a). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Ke 2). PT. Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2016b). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Ke 2). PT. Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2016c). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (ke 2). PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiono. (2017a). *Metode Penelitian Kombinasi*. ALFABETA.
- Sugiono. (2017b). *Metode Penelitian Kombinasi*. ALFABETA.
- Sugiono. (2017c). *Metode Penelitian Kombinasi*. ALFABETA.
- Sugiono. (2017d). *Metode Penelitian Kombinasi*. ALFABETA.
- Suharyanto. (2016). Penerapan E-learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan. *Ilmiah Widya*, 3, 18.

Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (n.d.). No Title Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Maskmur Kecamatan Bumi Raya. *Kreatif Tadulako Online*, 3, 93.

Wahyuning, S., & Putri, S. R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi*, 11, 112.

Wahyuningsih, D., & Makmur, R. (2017a). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Informatika Bandung.

Wahyuningsih, D., & Makmur, R. (2017b). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Informatika Bandung.