

MILIK PERPUSTAKAAN  
UNISMUH MAKASSAR

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PEMBELAJARAN DARING BERBASIS ~~LMS~~  
*EDMODO* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
SISWA DI SMPN 3 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR LEMBAGA PERPUSTAKAAN & PENERBITAN	
Tgl. Terima	10-09-2022
Sumber Surat	-
Amplifikasi	1 EXP
Marga	Sumb. Alumni
Nomor Buku	-
No. Klasifikasi	R/0047/TPD/22 CB MUH e

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

2022



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **MUH TAUFIK SALEH**, NIM **105311101818** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 559 TAHUN 1444/2022 M, Tanggal 27 Agustus 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Agustus 2022.

Makassar, 29 Muharram 1444 H  
01 September 2022

**Panitia Ujian**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
4. Penguji : 1. Dr. H. Nurdin, M.Pd. (.....)  
2. Nurindah, S.Pd., M.Pd. (.....)  
3. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)  
4. Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil. (.....)

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**  
NIM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul :Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Daring Berbasis LMS Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **MUH TAUFIK SALEH**  
Stambuk : **105311101818**  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 01 September 2022

Ditandatangani oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Andi Adani, S.Pd.,M.Pd

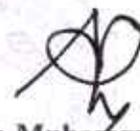
  
Akram, S.Pd.,M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan

  
Erwin Akib, M.Pd., Ph. D  
NBM .860934

  
Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.  
NBM. 991323

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **MUH TAUFIK SALEH**

Nim : 105311101818

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Daring Berbasis Lms Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMP N 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan

  
**Muh Taufik Saleh**

### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **MUH TAUFIK SALEH**  
Nim : 105311101818  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan

  
Muh Taufik Saleh

## MOTO

وَأَطِيعُوا اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَلَا تَتَزَعَوْا أَنْفُسَكُمْ وَأَنْتُمْ تَحْكُمُونَ وَأَصْبِرُوا

إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

*"Dan taatilah Allah dan Rasul-Nya dan janganlah kamu berselisih, yang menyebabkan kamu menjadi gentar dan kekuatanmu hilang dan bersabarlah. Sungguh, Allah beserta orang-orang sabar. Bukan hanya itu, orang-orang mukmin juga diperintahkan agar senantiasa menghiasi diri dengan menaati Allah dan Rasul-Nya." (QS. Surat Al-Anfaal ayat 46)*



Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan. Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku, saudara, dan sahabat saya berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada sehingga memotivasi untuk tidak pernah putus asa, serta bapak pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan karya ini.

## ABSTRAK

**Muh Taufik Saleh, 2022.** Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *LMS Edmodo* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Adam dan Pembimbing II Akram.

Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *LMS Edmodo* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa bertujuan untuk mengetahui efektivitas hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *LMS Edmodo* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi berkepribadian jujur dan menepati janji. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Sungguminasa Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 17 orang siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Sungguminasa dapat dilihat hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media *LMS Edmodo* rata-rata nilai siswa masih di bawah nilai KKM dan setelah menggunakan media *LMS Edmodo* rata-rata nilai siswa meningkat di atas nilai KKM. Diketahui bahwa nilai hasil *posttest* yaitu 81.76 lebih besar dari nilai hasil *pretest* yaitu 69.41. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 4.422 dengan frekuensi  $df = 17-1=16$ , pada taraf signifikan= 0,05 atau 5% diperoleh  $t_{tabel}$  adalah 1,746. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.

Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis *LMS Edmodo* dalam pembelajaran dapat memberikan efektivitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII A SMP Negeri 3 Sungguminasa dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

**Kata kunci :** Media *LMS EDMODO*, Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Daring berbasis LMS Edmodo terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa di smkn 3 sungguminasa kabupaten gowa" salam serta shalawat yang tak lupa pula kita hamparkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan untuk kita semua umat-Nya.

Selesainya proposal ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda tercinta Muh.Saleh dan Ibunda Mantasia serta Saudara saya tercinta Ismail Saleh atas segala pengorbanan, serta untaian doa yang tiada putus-putusnya demi keberhasilan penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa pula penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada Andi Adam, S.Pd., M.Pd. Pembimbing I dan Akram, S.Pd., M.Pd. pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan hingga selesainya skripsi ini. serta tak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. H Ambo Asse., M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. Ketua Program studi Teknologi Pendidikan . Nasir, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada sahabat- sahabat tercinta saya Irma Mawarni serta Kakanda Karmilawati, Yulhan, Ulil Amri yang selalu memberikan motivasi, masukan dan solusi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun. Akhir kata penulis berharap proposal ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pada umumnya

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Januari 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>I</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
B. Kerangka Berpikir.....	32
C. Hasil Penelitian Relevan .....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	36

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	37
D. Desain Penelitian.....	38
E. Variabel Penelitian.....	39
F. Definisi Operasional Variabel.....	40
G. Instrumen Penelitian.....	40
H. Teknik Pengumpulan Data.....	41
I. Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian .....	45
B. Pembahasan.....	53
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>58</b>
A. Simpulan .....	58
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Sampel.....	38
3.2 Kategori Aktivitas Belajar Siswa .....	43
4.1 Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.....	46
4.2 Distribusi nilai statistik hasil belajar Bahasa Indonesia ( <i>pretest</i> ).....	47
4.3 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Bahasa Indonesia ( <i>pretest</i> ).....	48
4.4 Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia ( <i>pretest</i> ).....	48
4.5 Distribusi nilai statistik hasil belajar Bahasa Indonesia ( <i>posttest</i> ).....	49
4.6 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Bahasa Indonesia ( <i>posttest</i> ).....	49
4.7 Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia ( <i>posttest</i> ).....	50
4.8 Distribusi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Bagan Kerangka Pikir.....	33
3.2 Desain Penelitian.....	39



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Dari Universitas Muhammadiyah Makassar .....	65
2. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Provinsi SulSel .....	66
3. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Kabupaten Gowa .....	67
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	68
5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	70
6. Soal <i>Pretest</i> .....	71
7. Soal <i>Posttest</i> .....	73
8. RPP .....	75
9. Daftar Hadir Siswa .....	80
10. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	81
11. Hasil <i>Pretest</i> .....	82
12. Hasil <i>Posttest</i> .....	86
13. Daftar Hasil Belajar Siswa ( <i>Pretest</i> ) .....	90
14. Daftar Hasil Belajar Siswa ( <i>Posttest</i> ) .....	91
15. Presentase Kenaikan Hasil Belajar Dari <i>Pretest</i> ke <i>Posttest</i> .....	92
16. Titik Presentase Distribusi $t$ ( $df=1-30$ ) .....	93
17. Keadaan Populasi .....	94
18. Dokumentasi Kegiatan .....	95

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal tersebut tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2008).

Mampu dilihat berdasarkan ketercapaian standar nasional pendidikan (SNP). Standar nasional pendidikan ini telah jelas diatur berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 Peraturan. Pemerintah ini dimaksudkan untuk menjadi acuan pengelolaan, penyelenggaraan, dan satuan pendidikan agar dapat meningkatkan kinerjanya dalam memberikan layanan pendidikan yang bermutu. Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Oleh karena itu pencapaian mutu pendidikan telah memiliki standar tersendiri, apabila standar nasional pendidikan telah tercapai maka mutu pendidikan juga akan tercapai.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 menjelaskan:

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

Pembelajaran efektif secara umum di Indonesia adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar ketrampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap juga membuat siswa senang. Pembelajaran yang efektif menumbuhkan murid belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, ketrampilan, nilai konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Proses pembelajaran yang efektif secara umum di SMPN 3 Sungguminasa Mencakup beberapa hal yang pokok seperti kualitas pembelajarannya yang baik dan tingkat pembelajarannya memadai.

Aktualisasi program pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia tentu memberikan tantangan tersendiri bagi pihak sekolah guna mengupayakan secara lebih optimal pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran. Berbagai langkah untuk selalu meningkatkan baik kompetensi profesional tenaga pendidik maupun kompetensi profesional tenaga pendidik terus dilakukan antara lain peningkatan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara lebih kreatif sehingga seorang guru harus selalu mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Media pembelajaran juga berkaitan erat dengan kemajuan

teknologi sebagai alat yang menunjang proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Proses belajar daring dengan memanfaatkan media atau bantuan alat elektronik diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dari kegiatan pembelajaran. Dimasa yang semakin kompetitif ini proses pendidikan menekankan teknologi. Itu artinya teknologi merupakan kebutuhan yang mendasar. Teknologi dipandang merupakan sesuatu yang harus dimanfaatkan terutama pada proses belajar mengajar. Meluasnya penggunaan internet nyatanya memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Dengan demikian seseorang mudah belajar tanpa terbatas waktu dan tempat.

Proses pembelajaran di sekolah SMPN 3 Sungguminasa pada saat pembelajaran daring mempunyai banyak permasalahan yang dihadapi. Ada hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran daring ini antara lain sumber daya guru harus ditingkatkan kualitasnya, baik dari segi konten maupun metodologi juga dalam hal pemanfaatan teknologi informasi. Selain itu, siswa juga kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring ini, baik itu disebabkan jaringan internet yang kurang stabil maupun dari segi penyediaan kuota internet yang terbatas.

Proses pembelajaran daring di SMP yang ada di kabupaten gowa selama pelaksanaan model daring, siswa memiliki keleluasaan waktu untuk belajar. Siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Siswa juga dapat berinteraksi dengan guru pada waktu yang bersamaan, seperti menggunakan *video call* atau *live chat*. Pembelajaran daring dapat

disediakan secara elektronik menggunakan forum atau *message*. Sistem pembelajaran daring secara umum merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan *internet*.

Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring. Beberapa penelitian sebagai landasan teori dan pembandingan penelitian telah dilakukan. Hasil penelitian Setiyani pada pembelajaran matematika menyatakan bahwa *Edmodo* mampu membuat siswa belajar tanpa terbatas oleh ruang kelas dan efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Hasil penelitian lain oleh Kartika (2017) menyatakan bahwa penggunaan *Edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Hal senada juga dinyatakan oleh Ulfa (2018) yang melakukan penelitian pada pembelajaran ekonomi, *Edmodo* cukup efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Jadi adapun kesimpulan dari ketiga penelitian tersebut menggunakan *Blended Learning* yang memadukan pembelajaran daring dengan *LMS Edmodo* dan tatap muka secara langsung. Berbeda dengan penelitian tersebut, pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan *LMS Edmodo* pada pembelajaran pendidikan agama islam dan tanpa melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung.





Belajar secara daring tentu memiliki tantangannya sendiri. Siswa SMP di kabupaten gowa tidak hanya membutuhkan suasana di rumah yang mendukung untuk belajar, tetapi juga koneksi internet yang memadai. Namun, proses pembelajaran yang efektif juga tak kalah penting.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 15-Januari-2022 yang penulis lakukan di SMPN 3 Sungguminasa, guru didalam kelas menerangkan materi berpatokan dengan buku paket. Siswa menjadi kurang memperhatikan dan menganggap bahwa itu susah. Jadi berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin menggunakan media pembelajaran yang hanya berfokus ke pembelajaran daring saja namun untuk mengevaluasi materi yang sudah diberikan melalui daring kita bisa melakukannya melalui pembelajaran luar jaringan (luring). Sedangkan media yang digunakan selama Covid-19 hanya berfokus ke *WhatsApp* dan *Classroom* saja. Salah satu upaya untuk mengatasi kendala-kendala dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berinisiatif melakukan penelitian yang terkait dengan judul (Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Daring Berbasis *LMS Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMPN 3 Sungguminasa).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan efektivitas dalam penggunaan pembelajaran berbasis *LMS Edmodo* pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam di kelas VIII A di SMP N 3 Sungguminasa berdasarkan indikator keefetivan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa :

1. Respon siswa dalam penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Sungguminasa berada dalam kategori baik.
2. Penerapan media pembelajaran *gnomio* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII A SMP N 3 Sungguminasa efektif dilihat dari skor respon siswa dalam kategori baik dan rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam kategori sangat baik.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran berbasis *LMS Edmodo* terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa SMPN 3 Sungguminasa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dari berbagai pihak, baik dari siswa itu sendiri, guru, maupun pihak dari luar sekolah. Manfaatnya sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Mendapatkan informasi baru dan faktor pendukung serta penghambat dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMPN 3 Sungguminasa menggunakan media pembelajaran *LMS Edmodo*

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *LMS Edmodo*. Serta media *LMS Edmodo* ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan media baru yaitu menggunakan media *LMS Edmodo* pada mata pendidikan agama islam sebagai media pembelajaran.
- c. Bagi peneliti diharapkan penelitian mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan media *LMS Edmodo* pada mata pelajaran pendidikan agama islam sebagai media pembelajaran siswa, dan kelak jika menjadi seorang pendidik bias dijadikan referensi.
- d. Bagi sekolah diharapkan media *LMS Edmodo* dapat diterima dan dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam.
- e. Bagi pembaca melatih untuk mengembangkan keterampilan membaca yang efektif. Melatih untuk menggabungkan hasil bacaan dari berbagai sumber.

## BAB II

### KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Teori

##### 1. Efektivitas

###### a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya.

Arikunto (2015: 51) mengemukakan bahwa efektivitas berarti berhasil atau tepat guna. Efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkannya.

###### b. Indikator Penilaian

Efektivitas pembelajaran diukur melalui rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai belajar dan atau jumlah biaya pembelajaran dan atau sumber- sumber belajar yang digunakan. Degeng (2015: 19) mengemukakan bahwa terdapat tiga indikator untuk menentukan tingkat efektivitas, yaitu:

###### 1) Waktu

Waktu adalah seluruh rangkaian saat ketika proses, perbuatan, atau keadaan berada atau berlangsung, tidak seorang pun tahu apa yang akan terjadi pada waktu yang akan datang

## 2) Personalia

Personalia adalah rangkaian kegiatan yang berfokus pada urusan-urusan administratif karyawan seperti *employee database*, *payroll*, pinjaman karyawan, absensi, pencatatan cuti tahunan, dan *filing* dokumen

## 3) Sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai acuan, referensi, atau rujukan dalam pembelajaran

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi belajar mengajar disebut media intruksional edukatif yang artinya proses intruksional yang sesungguhnya mencakup unsur-unsur normatif. Sedangkan menurut para ahli sebagai berikut:

- 1) Arsyad (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 2) AECT media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang

untuk menyalurkan pesan.

- 3) Sadiman (2008: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Dari beberapa uraian menurut para ahli pengertian media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Menurut Arsyad (2011) secara garis besar media pembelajaran terbagi menjadi tiga kelompok yaitu sebagai berikut:

- 1) Media Audio (Suara) memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar kepada siswa secara baik dan efektif. Salah satu bentuk media audio ini bisa berupa rekaman suara, rekaman radio dan lain sebagainya. Di dalam dunia pendidikan media audio sering dijumpai di laboratorium bahasa.
- 2) Media Visual (Gambar) adalah media yang menitik beratkan pada indra penglihatan. Di dalam pembelajaran, media visual mampu memperlancar pemahaman siswa akan materi yang tengah diajarkan. Selain itu media ini juga bisa meningkatkan minat belajar siswa dan dapat memberikan hubungan antara dunia nyata dengan isi materi pelajaran.
- 3) Media Audio Visual adalah media yang menggabungkan antara media audio dan visual. Jadi disana ada gambar sekaligus suara pendukungnya.

Dalam pembuatan media jenis ini, si pembuat akan memerlukan kerja

ekstra. Salah satu pekerjaan yang penting dalam pembuatan media audio visual adalah storyboard dan penulisan naskah yang tentunya membutuhkan persiapan serta perencanaan yang matang.

### 3. Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)

#### a. Pengertian Pembelajaran Daring

Mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring merupakan akronim dari kata dalam dan jaringan yang artinya terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya.. Dapat diartikan internet merupakan suatu media untuk berbagi informasi dan berinteraksi kapan dan di mana saja. Maka, dapat disimpulkan makna dari kata daring adalah suatu kondisi terhubung melalui jaringan komputer yang dihubungkan oleh saluran telekomunikasi sehingga dapat diakses tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu.

Bisa diartikan internet merupakan suatu media untuk berbagi informasi dan berinteraksi kapan dan di mana saja. Maka, dapat disimpulkan makna dari kata daring adalah suatu kondisi terhubung melalui jaringan komputer yang dihubungkan oleh saluran telekomunikasi sehingga dapat diakses tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu.

Berikut pengertian *e-learning* dalam berbagai sudut pandang para ahli :  
 Pengertian *e-learning* menurut (Mutia, 2013) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa bahwa *e-learning* berasal dari dua kata yaitu “e” dan “*learning*”. “e” merupakan singkatan dari *electronic* dan *learning* berarti pembelajaran. Jadi *e-learning* proses merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi dengan memanaatkan media elektronik seperti Komputer, laptop ataupun *handphone*

selama proses pembelajaran.

Pembelajaran daring menurut (Rigianti, 2020) adalah inovasi baru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat elektronik berupa *handphone* atau laptop prosesnya tidak terlepas dari jaringan internet, sehingga pembelajaran daring sangat bergantung kepada akses jaringan internet. Sedangkan menurut (Bariah, 2019) pembelajaran dalam jaringan atau istilahnya (daring) merupakan suatu bentuk pembelajaran yang disampaikan secara konvensional kemudian dituangkan kedalam format digital melalui internet. Sehingga pembelajaran daring menjadi satu-satunya media pembelajaran yang dapat menyalurkan materi antara pendidik dan siswa selama masa darurat *pandemic covid-19* ini. Sementara itu, menurut (Made Yeni Suranti, 2020) Pembelajaran jarak jauh atau daring ialah pemanfaatan teknologi, dimana selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan akses *internet* untuk mengerjakan berbagai tugas yang telah diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan sebuah cara terbaru dengan bentuk pembelajaran dilakukan secara konvensional dan memanfaatkan berbagai perangkat elektronik sebagai media pembelajaran serta ditunjang oleh akses jaringan internet.

#### b. Prinsip - Prinsip Pembelajaran Daring

Prinsip-prinsip pembelajaran daring merupakan landasan dasar yang dijadikan syarat pada pelaksanaan pembelajaran proses pembelajaran daring.

Sejalan dengan Permen 109/2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi, menjelaskan bahwa pendidikan jarak jauh di Indonesia memiliki karakteristik: bersifat terbuka, belajar mandiri, belajar tuntas, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, serta memanfaatkan teknologi pendidikan atau menerapkan pembelajaran terpadu di perguruan tinggi.

Prinsip - prinsip pembelajaran daring berdasarkan (Kemenristekdikti, 2019) tentang Panduan Proses Pembelajaran Daring SPADA 2019 menjelaskan bahwa Prinsip pembelajaran dalam konteks SPADA dilandasi oleh prinsip pendidikan terbuka, sehingga menyediakan kemudahan belajar bagi siswa yang terkendala ruang dan waktu, serta prinsip keterpaduan dalam penyelenggaraan pembelajaran, terutama pembelajaran daring, yang memprioritaskan standar mutu capaian pembelajaran sehingga memungkinkan sistem pengakuan kredit antar perguruan tinggi. Prinsip-prinsip pembelajaran daring tersebut diterapkan dalam lima aspek proses pembelajaran daring, yaitu

- (1) perancangan pembelajaran,
- (2) kegiatan pembelajaran,
- (3) strategi pengantaran/penyampaian,
- (4) media dan teknologi pembelajaran,
- (5) serta layanan bantuan belajar.

Kelima aspek tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. (Kemenristekdikti, 2019). Adapun tujuan proses pembelajaran daring menurut Kemenristekdikti pada tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

- 1) membantu mahasiswa dalam memecahkan berbagai masalah belajar melalui tambahan penjelasan, tambahan informasi, diskusi dan kegiatan lainnya secara daring
- 2) meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar dan menyelesaikan masalah melalui beragam interaksi daring dan luring
- 3) menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa
- 4) memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk secara otonom berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar
- 5) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan refleksi melalui "self-assessment"

c. Fungsi Pembelajaran Daring

Ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran daring terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*Classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan, pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi) menurut Purwanti (2014) yaitu:

1. Suplemen

Dikatakan berfungsi sebagai **suplemen** (tambahan), artinya dalam hal apakah akan memanfaatkan materi pelajaran elektronik atau tidak siswa diberikan kebebasan untuk memilih. Dalam hal ini, siswa tidak diharuskan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Walaupun sifatnya opsional, siswa yang memilih memanfaatkannya tentu akan memperoleh tambahan pengetahuan atau wawasan.

## 2. Komplemen (Tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) ketika materi pembelajaran elektronik dirancang untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen artinya dapat dijadikan sebagai *reinforcement* atau materi pembelajaran elektronik dirancang untuk menjadi (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik. Materi pembelajaran elektronik juga disebut sebagai *enrichment*, yang diperuntukkan kepada siswa yang dapat dengan cepat menguasai materi pelajaran yang disampaikan pendidik secara tatap muka (*fast learners*) maka mereka memperoleh kesempatan untuk mendapatkan materi pembelajaran elektronik yang dikembangkan khusus untuk mereka yang bertujuan agar penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh pengajar di dalam kelas menjadi semakin baik. Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas (*slow learners*) maka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang dirancang untuk mereka.

## 3. Pengganti (*Substitusi*)

Perguruan-perguruan tinggi di negara maju telah melakukan inovasi model pembelajaran kepada para siswanya. Dimana hal ini bertujuan agar para siswa dapat secara fleksibel menyesuaikan kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari siswa.

#### d. Manfaat Pembelajaran Daring

Pemanfaatan pembelajaran daring tidak terlepas dari akses internet. Karena teknik pembelajaran yang ada di internet begitu lengkap, maka hal ini dapat mempengaruhi tugas guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan kelebihan dari pembelajaran daring Rusman (2012) bahwa terdapat 5 kelebihan pada pembelajaran berbasis web yaitu :

- 1) *Access is available anytime, anywhere, around the globe* (akses tersedia kapan pun, dimana pun, dan di seluruh dunia)
- 2) *Prestudent equipment costs are affordable* (biaya operasional siswa mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi lebih terjangkau)
- 3) *Student tracking is made easy* (pengawasan terhadap perkembangan siswa jadi lebih mudah)
- 4) *Possible "learning object" architecture supports on demand personalized learning* (rancangan pembelajaran berbasis web memungkinkan dilakukannya kegiatan pembelajaran)
- 5) *Content easily update* (materi bisa diperbaharui secara lebih mudah)

Menurut Yazdi (2012) manfaat pembelajaran menggunakan media internet adalah :

- 1) Tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana guru dan siswa dapat dengan mudah berinteraksi melalui *internet* tanpa terkendala oleh jarak dan waktu.
- 2) Guru dan siswa dapat mengakses bahan ajar atau pedoman belajar yang terstruktur dan terjadwal yang terdapat di internet, sehingga guru dan

siswa sama-sama mengetahui sudah seberapa jauh materi yang dipelajari

- 3) Siswa dapat dengan mudah mempelajari kembali materi yang telah diajarkan, mengingat Salinan materi bisa di simpan di komputer.
  - 4) Siswa juga bisa mencari tambahan informasi atau materi melalui akses internet dengan mudah.
  - 5) Guru dan siswa dapat berdiskusi melalui internet, dengan jumlah peserta yang banyak sehingga dapat menambah pengetahuan peserta didik
  - 6) Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
- e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring
- Menurut Munir (2009) pembelajaran daring digunakan karena memiliki beberapa kelebihan yaitu:
- 1) Interaksi pembelajaran meningkat
  - 2) Interaksi pembelajaran menjadi lebih mudah yang bisa dilakukan dari mana dan kapan saja
  - 3) Memiliki jangkauan yang lebih luas
  - 4) Memudahkan penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran

Adapun kekurangan yang dikemukakan Munir (2009) sebagai berikut:

- a) Kurangnya interaksi antara siswa yang satu dengan yang lainnya yang bisa menghambat pembentukan aspek pembelajaran sikap, moral atau sosial
- b) Teknologi lebih cenderung memperhatikan aspek teknis daripada aspek

pendidikan yang bertujuan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan dari peserta didik

- c) Proses pembelajarannya lebih menekankan kearah pelatihan daripada aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- d) Pendidik dituntut untuk bisa menguasai teknologi sehingga bisa mengaplikasikan berbagai strategi, metode atau teknik pembelajaran yang belum dikuasiannya selama pembelajaran konvensional.
- e) Jika siswa kurang aktif selama proses pembelajaran atau tidak mempertanyakan kepada pengajar terkait hal-hal yang belum dipahami, sementara siswa juga belum bisa belajar mandiri dan motivasi belajarnya tergolong rendah maka proses belajarnya akan mengalami kegagalan.
- f) Adanya keterbatasan pada perangkat lunak yang biayanya masih relatif mahal.
- g) Masih minimnya pengetahuan dan keterampilan (*skill* dan *knowledge*) untuk mengoperasikan dan memanfaatkan internet secara optimal.

#### f. Faktor faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Daring

Rusman (2012) mengatakan bahwa untuk menjadikan pembelajaran daring berjalan sukses maka kuncinya adalah efektivitas, berdasarkan studi yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat 3 hal yang dapat memberikan efek terkait pembelajaran secara daring yaitu :

- 1) Teknologi, secara khusus pengaturan jaringan harus memungkinkan untuk terjadinya pertukaran sinkronisasi dan asinkronisasi; siswa harus memiliki akses yang mudah (misalnya melalui akses jarak jauh); dan jaringan seharusnya membutuhkan waktu minimal untuk pertukaran dokumen.
- 2) Karakteristik pengajar, pengajar memainkan peran sentral dalam efektivitas pembelajaran secara daring, bukan hanya sebuah teknologi yang penting tetapi penerapan instruksional teknologi dari pengajar yang menentukan efek pada pembelajaran, siswa yang hadir dalam kelas yang memiliki motivasi belajar yang baik dan lebih menikmati penggunaan sebuah teknologi akan cenderung menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih positif. Dalam lingkungan belajar konvensional siswa cenderung terisolasi karena mereka tidak memiliki lingkungan khusus untuk berinteraksi dengan pendidik.
- 3) Karakteristik siswa, Leidner mengungkapkan bahwa pembelajaran daring akan mudah diterapkan pada siswa yang memiliki sikap disiplin dan rasa percaya diri yang tinggi sedangkan siswa yang tidak memiliki keterampilan dasar dan disiplin yang tinggi akan lebih cocok untuk mengikuti pembelajaran konvensional (Pangondian, Santosa, & Nugroho, 2019).

#### **4. Learning Management System (LMS)**

##### **a. Pengertian Learning Manajemen System (LMS)**

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang seiring dengan adanya kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan yang telah membawa pengaruh yang besar terhadap kemajuan dalam kegiatan pembelajaran khususnya. Salah

satu kemajuan yang nyata adalah dengan adanya *LMS* atau istilah populernya dikenal dengan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan *internet* sebagai media penghubung antara guru dengan siswa. Senada dengan hal tersebut, Ellis (2019) mengatakan bahwa *LMS* adalah suatu perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara *online* (terhubung ke *internet*), *E-learning* dan materi-materi pelatihan yang semua itu dilakukan dengan *online*. (ellis 2019).

Berikutnya, Amiroh (1.2012) menjelaskan bahwa *LMS* atau *Course Management System (CMS)*, juga dikenal sebagai *Virtual Learning Environment (VLE)* merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas / perguruan tinggi dan sekolah sebagai media pembelajaran *online* berbasis *internet*.

Menurut Riad dan El-Ghareeb (2018: 2), *Learning Management System* adalah sebuah kesatuan perangkat lunak yang secara komprehensif terintegrasi pada berbagai fitur untuk pengiriman dan pengelolaan *course*. *LMS* akan secara otomatis menangani fitur katalog *course*, pengiriman *course*, penilaian dan *quiz*. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya *LMS* adalah *software* yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *LMS* dosen atau guru dapat mengelola kelas dan bertukar informasi dengan siswa. Selain itu, akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu yang telah ditentukan juga dapat dilakukan.

*LMS* dapat memenuhi persyaratan pendidikan, administrasi, dan penyebaran. Untuk pembelajaran perusahaan (*corporate learning*), misalnya dapat berbagi banyak karakteristik dengan *VLE* „(Virtual Learning Environment)“, atau lingkungan belajar virtual, yang digunakan oleh institusi pendidikan, masing-masing *LMS* memenuhi kebutuhan yang unik. Lingkungan belajar virtual (*VLE*) yang digunakan oleh universitas dan perguruan tinggi memungkinkan instruktur untuk mengelola program mereka dan bertukar informasi dengan siswa untuk kursus yang dalam kebanyakan kasus akan berlangsung beberapa minggu dan akan bertemu beberapa kali selama berminggu-minggu.

Adapun fitur-fitur yang tersedia dalam *LMS* untuk institusi pendidikan seperti dihalaman berikut

- 1) Pengelolaan hak akses pengguna (*user*),
- 2) Pengelolaan *courses*,
- 3) Pengelolaan bahan ajar (*resource*),
- 4) Pengelolaan aktivitas,
- 5) Pengelolaan nilai,
- 6) Penampilkan nilai,
- 7) Pengelolaan visualisasi *e-learning*, sehingga bisa diakses dengan

*web browser*

#### b. Jenis-jenis *Learning Management System (LMS)*

Menurut Nugroho (dalam website [bpptik.kominfo.go.id](http://bpptik.kominfo.go.id)), ada 12 *open source LMS* terbaik yang dapat digunakan oleh guru/dosen secara gratis. 12 *open*

*source LMS* tersebut bisa dilihat di bawah ini:

1. *Moodle* (<http://moodle.org>)

*Moodle* adalah perangkat lunak *LMS open source* gratis bagi pendidik dan salah satu *LMS* gratis yang paling populer di pasaran pada saat ini sehingga terus-menerus ditingkatkan dan dikembangkan. Namun, pengguna mungkin perlu menyewa pihak ketiga untuk menyesuaikan platform-nya agar sesuai dengan kebutuhan. *Moodle* adalah pemain besar open source dalam ranah *LMS* karena didukung oleh komunitas yang besar dan aktif dengan ribuan plugin dan pilihan untuk menyesuaikan spesifikasi yang tepat bagi penggunanya. Akan tetapi, bagi orang awam *Moodle* rumit dan sulit untuk dipelajari. Dibutuhkan kursus terlebih dahulu sebelum menggunakannya. Kekurangan lainnya adalah sistem pelaporan yang tidak lengkap.

2. *Blackboard CourseSites* (<https://www.coursesites.com>)

*Blackboard* adalah salah satu nama besar dalam dunia pendidikan *online*. Banyak universitas besar, organisasi korporat, dan lembaga pemerintah yang menggunakan *LMS* utama mereka yang disebut "*Blackboard Learn*". Namun, mereka telah merilis *Course Sites* untuk komunitas guru dan akademisi individual. Ini adalah *LMS* gratis yang bagus, tapi karena terfokus pada melayani instruktur secara individual, ada batasan yang ditetapkan (misalnya batas unggah 500MB dan hanya 5 kursus yang dapat ditambahkan).

3. *Edmodo* (<https://www.Edmodo.com>).

*Edmodo* merupakan *LMS "freemium"* dengan banyak fitur yang besar bagi guru dan perusahaan individual. *LMS* ini mempunyai fitur yang menarik

dengan tampilan visual yang mengesankan, misalnya sebuah buku penilaian *online*, lembar kehadiran, dan pencatat penggunaan fitur oleh mahasiswa.

4. *Latitude Learning* (<http://www.latitudelearning.com>)

*Latitude Learning* juga termasuk *LMS* yang kaya akan fitur *freemium*. Pengguna dapat menggunakan *LMS* mereka untuk 100 anggota. Ini adalah pilihan yang bagus untuk guru individual yang mengajar kelas-kelas. Bila pengguna atau guru ingin memasukan lebih dari 100 anggota, mereka akan dikenakan biaya sekitar \$2 – \$4 per pengguna aktif.

5. *Academy of Mine* (<http://www.academyofmine.com>)

Meskipun secara teknis tidak gratis, situs ini menawarkan banyak layanan yang tidak ditawarkan oleh *LMS* gratis. Pertama-tama, banyak *LMS* gratis yang tidak memungkinkan pengguna untuk mengomersikan kursus yang sudah dibuat. Dengan *Academy of Mine*, pengguna dapat menawarkan kursus yang telah dibuat dengan cara menjualnya dan menghasilkan uang dari perangkat lunak kursus *online* tersebut. Kedua, banyak fitur pada *LMS* gratis yang kurang memuaskan dari sudut pandang rancangannya. Pengguna dapat melihat *live* demo situs ini untuk melihat bagaimana *platform* pembelajarannya. Ketiga, mereka mengklaim bahwa situsnya lebih baik daripada yang gratis karena benar-benar dapat menghasilkan uang bagi para penyedia pelatihan.

6. *eFront* (<http://www.efrontlearning.net>)

menawarkan *LMS* “*freemium*” (gratis premium) yang inti dari perangkat lunaknya adalah *open source*, tetapi solusi-solusi yang di-*host* dikenakan biaya antara \$ 85 – \$ 1990 per bulan.

7. *Dokeos* (<http://www.dokeos.com>)

*Dokeos* adalah *platform* pembelajaran *open source*. Situs ini memiliki beberapa *template* kuis yang tinggal pakai dan perangkat untuk menulis kursus. Pada *website*-nya pengguna dapat mengunjungi halaman “*video*” untuk melihat daftar tutorial yang tersedia dengan *platform* berbasis *PHP*, pengguna dapat melihat sekilas bagaimana cara kerja *back-end* admin kursus.

8. *Sakai* (<https://sakaiproject.org>).

Pilihan *open source* yang lain adalah *Sakai*, seperti yang dinyatakan di *website*-nya, “Setiap hari anggota masyarakat berbagi ribuan interaksi membangun dan meningkatkan aplikasi, meminta bantuan, berkolaborasi dalam proyek, dan menikmati hubungan yang dihasilkan dari pekerjaan ini”

9. *ATutor* (<http://atutor.ca/atutor>).

*ATutor* memberikan demo kepada pengguna dengan menampilkan tutorial penggunaannya. Terdapat banyak fitur yang bagus dan multifungsi. Selain itu, *LMS* ini juga *open source* sehingga terus-menerus ditingkatkan dan dimutakhirkan.

10. *ILIAS* (<http://www.ilias.de>)

*ILIAS* adalah perangkat serbaguna yang dapat digunakan sebagai pemutar (*video*) kursus yang fleksibel, sebagai alat untuk menulis kursus, dan juga sebagai *platform* komunikasi dan kolaborasi.

11. *Udemy* (<https://www.udemy.com>)

*Udemy* adalah pilihan yang menarik bagi mereka yang ingin menjual

kursusnya secara *online*. Karena *Udemy* menangani pemasaran kursus *online*, dukungan pelanggan, hosting, dan sebagainya. Mereka mengambil 50% dari penjualan kursus pengguna. Di *Udemy* tidak ada biaya bulanan sehingga Anda dapat mengajarkan kursus yang telah dibuat oleh pengguna secara gratis dari situs mereka.

### 5. Edmodo

Menurut Kamarga (2011:3) berpendapat bahwa *edmodo* adalah sebuah media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. *Edmodo* ini adalah aplikasi berbasis jejaring *social* yang banyak digunakan saat ini, karena merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen *social* yang menyerupai *facebook*, hanya saja pada *Edmodo* ini orang tua bisa mengetahui bagaimana perkembangan anaknya di sekolah. Aplikasi *Edmodo* ini sudah lama digunakan oleh guru. Seorang guru, sekolah, kabupaten/kecamatan dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terpadu dan praktis menghilangkan kecemasan kita terhadap aktivitas yang biasa siswa lakukan dengan *internet* khususnya *facebook*.

Managemen kelas *edmodo* langkah yang dilakukan seseorang sebelum menggunakan *edmodo* adalah dengan memiliki akun. *Edmodo* terlebih dahulu. Membuat akun di *edmodo* sangat mudah kunjungi [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com). Lalu pilih tombol *teacher* untuk membuat akun baru sebagai seorang guru isi forum registrasi dengan data-data yang valid, lalu pilih tombol "Sign Up" sebagai pelengkap proses

pendaftaran anda akan menerima konfirmasi pendaftaran melalui *email*, disertai petunjuk langkah selanjutnya untuk mengatur akun *edmodo* anda.

Menyiasati lebih dari satu kelas seperti layaknya pembelajaran di kelas *konvensional* yang biasa. Di setiap kelas yang dibuat akan terdapat kode grup (*group code*) yang berbeda-beda sebagai kunci akses bagi siswa untuk dapat terdaftar di kelasnya. Untuk setiap siswa yang tergabung *edmodo* secara otomatis memberikan juga kode orang tua (*parent code*) yang diperuntukkan untuk orangtua, wali, mahasiswa sehingga dapat turut memantau perkembangan belajar anaknya secara langsung melalui sistem ini. Setelah mahasiswa bergabung di dalam kelas *virtual* yang telah dibuat oleh dosen, maka dosen dan mahasiswa sudah dapat saling berinteraksi. Guna mendukung proses pembelajaran, guru/dosen dapat dengan leluasa memanfaatkan berbagai fitur *Edmodo* yang mendukung aktivitas pembelajaran, seperti *quiz*, *assignment*, *poll*, *grade book*, *library*, *award badges*, dan *parent code*. Untuk bahan ajar, *edmodo* mendukung bahan ajar berupa *file and links* (Kamarga, 2011).

Menurut Ridwan (2013:1) berpendapat bahwa *edmodo* adalah *platform media sosial* yang sering digambarkan sebagai *fachool* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. *Edmodo* ini merupakan sebuah aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial. *Edmodo* ini merupakan suatu akun yang dapat digunakan dalam jarak jauh untuk melakukan pembelajaran, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi saat ini.

Menurut Hayati dan Rosida (2013:7) mendefinisikan *edmodo* sebagai jejaring social untuk pembelajaran berbasis *e-learning management system* (LMS). Guru dapat berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah (PR) bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara *online*, dan lainnya dapat dilakukan melalui *edmodo*. Pada intinya, setiap kegiatan pembelajaran yang kita lakukan di kelas bersama siswa dapat dilakukan pada media *edmodo* ini, ditambah lagi fasilitas bagi orang tua bisa membantu semua aktivitas anaknya di *edmodo* asalkan punya *parent code* untuk anaknya.

Menurut Basori (2013:11) menjelaskan *edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen social yang menyerupai *facebook*. Tapi sebelumnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring social ini. Berikut ini adalah fitur-fitur yang terdapat didalam *Edmodo*, yaitu:

- a. *Polling* merupakan salah satu fitur yang hanya dapat di gunakan oleh guru. Fitur ini biasanya di gunakan oleh guru untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu.
- b. *Gradebook* fitur ini mirip seperti catatan nilai siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada siswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang guru untuk memanajemen penilaian hasil belajar dari seluruh siswa, Penilaian tersebut juga dapat diexport menjadi file *cx*. Pada fitur *Gradebook*, guru memegang akses penuh pada fitur ini sedangkan siswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung

- c. *Quiz fitur* ini hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa tidak mempunyai akses untuk membuat *quiz*. Mereka hanya bisa mengerjakan soal *quiz* yang diberikan oleh guru. *Ordiz* digunakan oleh guru untuk memberikan evaluasi online kepada siswa berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian.
- d. *File and Links* fitur ini berfungsi untuk mengirimkan note dengan lampiran file dan link. Biasanya file tersebut berekstensi.doc, puls, pdf dan lain-lain.
- e. *Library* dengan fitur ini, guru dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai file dan link yang dimiliki oleh guru maupun siswa.
- f. *Assignment fitur* ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada siswa secara online. Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu *deadline*, fitur *attach file* yang memungkinkan siswa untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk file dokument (pdf, doc,xis, ppt), dan juga tombol "Tum ini" pada kiriman *assignment* yang berfungsi menandai bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka.
- g. *Award Badge* untuk memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup, biasanya guru menggunakan fitur *award badges* ini.
- h. *Parent Code* dengan fitur ini, orang tua siswa dapat memantau aktivitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka.

## 6. Hasil Belajar

### a. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang mengakibatkan terjadinya suatu proses perubahan dalam tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Meyer dalam (Karwono dan Heni Mularsih, 2017: 13) bahwa "belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relative permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman". Demikian Bell-Gredler, "belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara berkelanjutan".

Menurut Tolman dalam buku (Iswandi, 2017:53) bahwa belajar adalah mengenal tentang situasi. Organisme belajar tentang suatu yang ada di sekitarnya, jika ia berbalik ke kiri, ia akan menemukan sesuatu, jika ia berbalik ke kanan, ia temukan juga sesuatu yang lain, hal ini terjadi secara berangsur-angsur, sehingga ia dapat membuat kesimpulan sendiri dengan demikian, menurut Tolman, belajar akan sia-sia jika hanya dihafal.

Hudojo dalam buku (Faturrahman, 2012:8) mengatakan "Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, di modifikasi dan berkembang di sebabkan belajar. Karena itu seseorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingka laku.

Afandi, dkk (2018:6) menyatakan bahwa "hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (*kognitif*), kemampuan minat atau emosi (*afektif*) dan kemampuan halus dan kasar (*psikomotorik*) pada siswa "perubahan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan diharapkan sesuai dengan tahap perkembangan yaitu pada tahap operasional *konkret*.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup *kognitif, afektif, dan psikomotorik*.

#### b. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

##### 1) Faktor guru

Keberhasilan suatu pembelajaran, guru merupakan komponen yang menentukan. Dalam pembelajaran guru bisa berperan sebagai perencana (*Planer*) atau desainer (*designer*).

##### 2) Faktor Siswa

Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

##### 3) Faktor Prasarana dan Sarana

Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi

proses pembelajaran.

#### 4) Faktor lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu factor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikolog kesimpulan sebagai berikut. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Potensi perilaku manusia dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, dimana belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

### 7. Pendidikan Agama Islam

#### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan secara harfiah adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik, untuk mewujudkan tercapainya perubahan tingkah laku, budi pekerti, keterampilan dan kepintaran secara intelektual, emosional dan sepiritual. Pendidikan berasal dari kata didik, mendidik berarti memelihara dan membentuk latihan. Marimba menyatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap

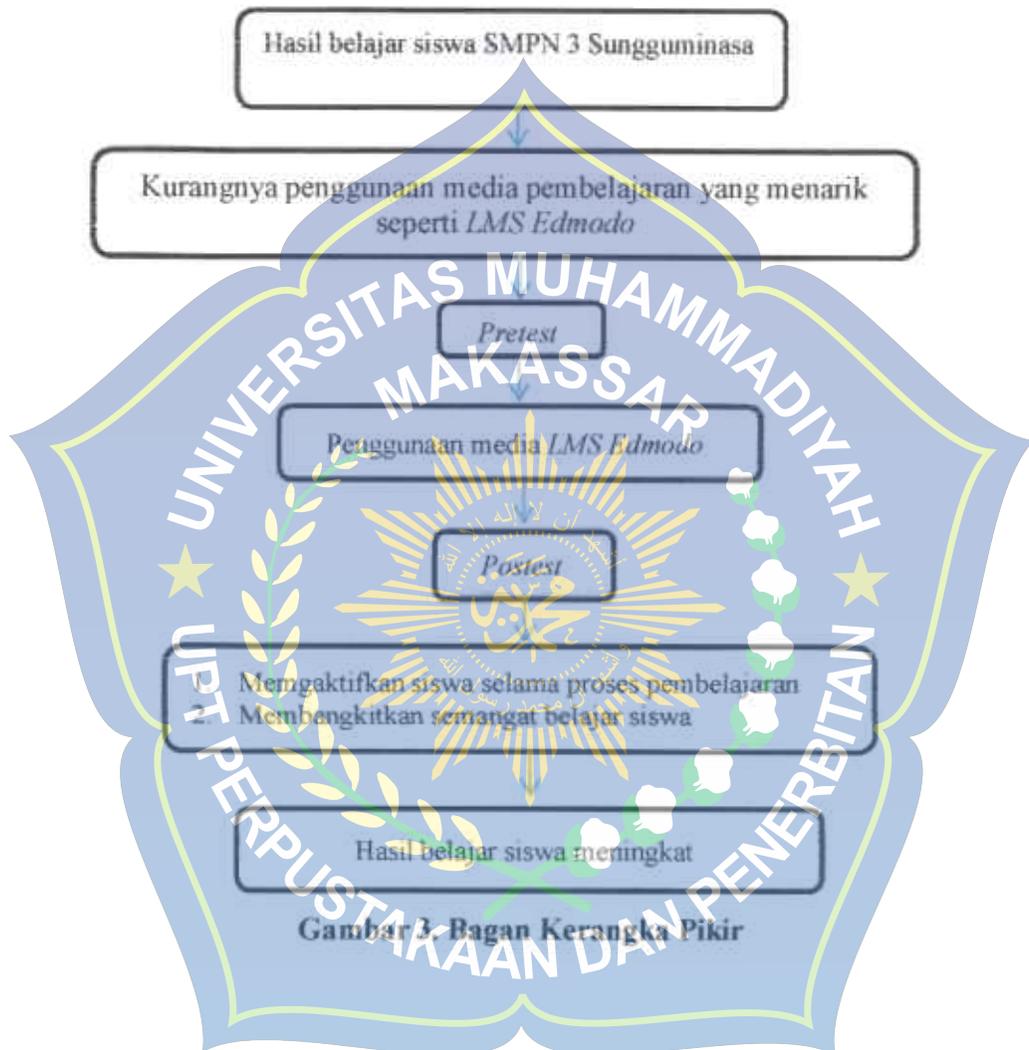
perkembangan jasmani dan rohani anak menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Pendidikan agama merupakan salah satu dari tiga subyek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan.

## B. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang digunakan seorang guru masih menggunakan model dan metode yang konvensional, selain itu penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar masih kurang dan bahkan masih ada yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar sehingga siswa kurang dan tidak memahami materi yang bersifat sukar, yang diberikan oleh guru, bahkan siswa kurang semangat dan tidak termotivasi dalam belajar karena media yang digunakan seorang guru tidak menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Proses belajar dialami oleh siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan, atau tugas yang diberikan oleh guru. Melalui hasil belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dalam belajar.

Penggunaan media game dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih aktif, termotivasi dan bersemangat dalam belajar, pada saat mengikuti materi pelajaran yang diberikan guru, suasana kelas lebih menyenangkan karena siswa dapat terlibat aktif saat pembelajaran dan siswa lebih berani mengeluarkan pendapat didalam kelompoknya masing-masing



Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir

### C. Hasil Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu sebagai acuan dalam menentukan tindakan lanjut sebagai pertimbangan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

1. Hanandya, C, S (2016), dalam penelitian mengemukakan bahwa penggunaan media *online* dalam pembelajaran pendidikan agama islam seperti *Edmodo* terbukti lebih efisien untuk mendapatkan motivasi peserta didik.

Perbedaan penelitian yang dilakukan Hapsari Catur Hanandya dengan yang peneliti lakukan terdapat pada tujuan penelitian, metode penelitian. Tujuan penelitiannya yaitu penggunaan media *Edmodo* terhadap efektivitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam, metode yang digunakan Hapsari Catur Hanandya yaitu metode penelitian desain instruksional *ADDIE (Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate)* yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan efektif, dan hasil penelitian Hapsari Catur Hanandya menggunakan dua kelas sehingga hasil penelitian dari tingkat pemahaman antara akuntansi 1 dan akuntansi 2, hal membuktikan bahwa nilai mean akuntansi 1 sebesar 67,8889 dan bilai akuntansni 2 sebesar 57,7429 dengan demikian terbukti bahwa ada peningkatan penggunaan media *Edmodo* pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

2. Yazdi, M (2016), mengemukakan bahwa *e-learning* adalah model pembelajaran yang ada dibuat dalam format digital melalui peralatan elektronik dengan tujuan memperluas akses terhadap pendidikan publik, sehingga belajar modul bisa diakses mudah tanpa ruang dan waktu dibatasi, interaktif dan efektif.

Perbedaan penelitian yang dilakukan Mohammad Yazdi dengan peneliti lakukan terdapat pada media pembelajaran, tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan. Dimana Mohammad Yazdi menggunakan media pembelajaran *Moodle* sedangkan peneliti menggunakan media *Edmodo*, tujuan penelitian Mohammad Yazdi yaitu untuk mengetahui hasil kesadaran metakognisi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *online* berbasis *Moodle* dan menggunakan metode penelitian *eksperimen* dengan metode *Pre-Experimental Design*. Sedangkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Mohammad Yazdi, maka diperoleh data-data melalui instrumen tes (angket) sebanyak 52 item pernyataan yang terdiri dari 8 indikator dan soal pretest posttest sebanyak 30 butir soal untuk mengetahui metakognisi siswa pada kelas eksperimen selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya penelitian yang relevan maka, peneliti dapat menyimpulkan bahwa selama ini belum ada yang mengkaji mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *LMS Edmodo* pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Penelitian yang peneliti lakukan sekarang adalah meneliti keefektivitasan suatu media pembelajaran berbasis *LMS Edmodo* yang berjudul (Efektivitas Penggunaan

Pembelajaran Daring Berbasis *LMS Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di SMP N 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa).

#### D. Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Menurut Sugiyono (2016: 96) menyatakan bahwa "hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

**H0:** Penggunaan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* tidak efektif terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 3 Sungguminasa ?

=Dengan kriteria pengujian yaitu jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak.

**H1:** Penggunaan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* efektif terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMPN 3 Sungguminasa ?

=Diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.442 > 1.746$ . Sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian  $H_0$  ditolak dan terjadi penerimaan  $H_1$ .

$$H_0: \mu < 70$$

$$H_1: \mu > 70$$

$$\alpha = 0,05$$

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

#### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. (Sugiyono, 2019: 110) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design*, sehingga penelitian ini hanya digunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol.

### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilakukan bertempat di SMPN 3 Sungguminasa, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi diartikan sebagai sekumpulan unsur atau elemen yang menjadi objek pengamatan pada suatu penelitian, baik yang terhingga ataupun yang tak terhingga (Walpole 2015: 33). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, VIII, IX berjumlah 1093 siswa di SMPN 3 Sungguminasa.

## 2. Sampel

Bagian atau unsur dari objek penelitian dan di anggap mewakili populasi disebut sampel (Machali, 2018: 33). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *Cluster Random Sampling* yaitu teknik sampling secara berkelompok dan pengambilan sampel jenis ini dilakukan berdasarkan kelompok tertentu. Jadi sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII A berjumlah 17 siswa. Adapun alasan peneliti mengambil sampel ini karena dikelas tersebut guru masi kurang menerapkan penggunaan media pembelajaran.

Tabel 3.1 Keadaan Sampel

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
1.	VIII A	6	11	17 Orang

(Sumber Data Kantor Tata Usaha SMPN 3 SUNGGUMINASA)

### D. Desain Penelitian

Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest*, dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam desain penelitian ini kelas eksperimen diberi tes awal (*pretest*) pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *LMS Edmodo*. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya kepada siswa tersebut diberikan perlakuan yaitu pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *LMS Edmodo*. Setelah selesai pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *LMS Edmodo*, selanjutnya kepada siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *LMS Edmodo* terhadap hasil belajar.

Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

**O1 X O2**

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

O1 : *pretest* (tes awal sebelum diberi perlakuan)

X : perlakuan (pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *LMS Edmodo*)

O2 : *posttest* (tes akhir setelah diberi perlakuan)

#### E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2019: 112) berkata bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti buat dipelajari sebagai akibatnya diperoleh informasi perihal hal tadi, kemudian ditarik kesimpulannya.

Pada umumnya variabel terbagi atas variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). variabel bebas atau independen merupakan variabel yang mempengaruhi. Sedangkan variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang dipengaruhi.

Berdasarkan ulasan di atas maka variabel penelitian ini ada dua variabel yakni variabel terikat adalah hasil belajar pendidikan agama islam. Sedangkan variabel bebas adalah penggunaan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*.

## F. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat (X). Variabel bebas yaitu Pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*, sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa (Y). Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel yaitu:

### 1. Pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*

Edmodo merupakan proses menggunakan suatu alat bantu atau alat perantara, dengan aplikasi berbasis pengelolaan edukasi yang memiliki fitur seperti jejaring sosial yang dapat diakses dengan internet. Jika kita memaknai satu persatu maka penerapan Edmodo dalam kelas merupakan sebuah proses pelaksanaan gagasan, konsep, peraturan dalam sebuah tindakan praktis yang dapat memberikan dampak, baik berupa keterampilan maupun nilai dan sikap pada siswa yang saya jadikan sampel.

### 2. Hasil belajar siswa

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dimana ciri hasil belajar adalah perubahan, seseorang dikatakan belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan.

## G. Instrumen Penelitian

Sugiono (2017: 148) mengatakan bahwa "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi (Alat-alat yang digunakan untuk mendapatkan atau mengumpulkan data. Caranya bisa dengan

menggunakan kuesioner, formulir observasi, dan formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data, dsb. Indikator-indikator kegiatan observasi yang dinilai berupa aktifitas siswa terhadap materi pembelajaran, sikap siswa terhadap guru, sikap siswa terhadap materi pembelajaran, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran), Tes (Alat untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam penguasaan materi tertentu maka akan digunakan tes tertulis (berupa soal) tentang materi pelajaran tersebut.

Lembar tes yang dilaksanakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 nomor), dan Dokumentasi (data siswa dan pengambilan gambar saat melaksanakan observasi).

#### H. Teknik Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan cara yaitu:

##### a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang biasanya digunakan untuk mengetahui gejala-gejala subjek penelitian dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian yakni berupa lembar ceklis dimana observator memperhatikan proses pembelajaran berupa keaktifan siswa selama penggunaan media pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*.

##### b. Tes

Secara etimologis, istilah “tes” berasal dari bahasa latin “testum” yang berarti: sebuah piring atau jambangan dari tanah liat. Dalam pengertian yang

luas, tes adalah alat atau instrumen yang dipakai untuk mengukur sesuatu (Abdullah, S, 2012:1)

Tes merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau soal-soal dalam bentuk teks kepada responden untuk dijawab. Tes ini dilakukan untuk mengetahui atau mengukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ada dua tes yakni pretest yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*.

*Posttest* merupakan tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*. Kedua tes ini dilakukan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data berupa dokumen atau arsip yang sesuai dengan apa yang akan diteliti. Metode dokumentasi yakni berupa data siswa dan pengambilan gambar saat melaksanakan observasi.

#### I. Teknik Analisis Data

Setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. kegiatan dalam analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan

untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiono, 2017: 207).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu sebagai berikut:

1. Teknik analisis deskriptif yaitu dengan perolehan persentase karena penelitian ini bersifat deskriptif dan mendeskripsikan tentang variabel bebas dan variabel terikat. Hasil perolehan presentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dianalisa dengan pedoman seperti pada tabel kategori aktivitas siswa menurut Yonni, dkk. (2010: 176) sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategori aktivitas belajar siswa

No.	Interval (%)	Kategori
1.	75 - 100%	Baik
2.	50 - 74%	Cukup
3.	25 - 49%	Kurang
4.	0 - 24%	Tidak baik

(Sumber: Yonni, dkk 2010 :176)

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial, Yonni, dkk (2016:180) mengatakan bahwa teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan.

Seperti yang diketahui, fungsi utama statistika infrenisial adalah menganalisis data sampel untuk menarik kesimpulan atau perampatan terhadap populasi. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus mewakili (*representatif terhadap*) populasi.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran daring berbasis LMS

*Edmodo* maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan. Contohnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* dan setelah menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*.

### 3. Kriteria Efektivitas

Dalam penelitian ini dikatakan efektivitas jika memenuhi kriteria berikut :

- a) Skor rata-rata respon siswa minimal dalam kategori sedang.
- b) Skor hasil belajar sama atau lebih besar dari KKM yaitu 70.
- c) Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa minimal dikategori baik.

Sugiyono (2019: 242) menyatakan bahwa untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu menggunakan statistik uji-t, digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

- t = nilai yang dihitung statistik uji-t  
 X = rata-rata sampel  
 s = standar deviasi (simpangan baku)  
 $\mu_0$  = rata-rata uji  
 n = banyak data

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Sungguminasa yang terletak di Jl. Mustapa Dg. Bunga Kel. Romang Polong, Kec. Sombaopu, Kabupaten Gowa. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai Fajar Ma'ruf, S.Pd.,M.M. selaku kepala sekolah dan Sakinah Kadir., S.PdI. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Sungguminasa untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Gowa untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 27 April sampai dengan 27 Juni 2022.

Sebagaimana telah diuraikan pada Bab I bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel peneliti yakni kelas VIII A. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli. Fungsi pemberian *pretest* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar.

Setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi Jujur dan Menepati janji dengan menggunakan metode ceramah dan selanjutnya akan diterapkan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan

ganda yang telah divalidasi oleh ahli untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Sungguminasa kelas VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang, maka data yang diperoleh sebagai berikut:

### 1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

#### a. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Media *LMS Edmodo*. Hasil observasi aktivitas belajar dari 17 siswa di kelas VIII A SMP Negeri 3 Sungguminasa selama penelitian dapat dilihat pada tabel di lembaran berikut:

Tabel 4.1. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
1.	Siswa yang hadir dalam Pembelajaran	17	17	17	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	14	14	14	82,35	82,35
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	13	13	13	76,47	76,47
4.	Siswa yang mengajukan Pertanyaan	9	10	9,5	52,94	58,82
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	10	11	10,5	58,82	64,70
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru	10	12	11	58,82	70,58
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	17	17	17	100	100
<b>Jumlah persentase aspek siswa</b>					<b>529,4</b>	<b>552,92</b>
<b>Persentase aktivitas siswa</b>					<b>75,62</b>	<b>78,98</b>
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

Hasil analisis data aktivitas siswa (terlihat pada tabel 4.1) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 75,62% dan pada pertemuan kedua yaitu 78,98%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami kenaikan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai atau efektif.

#### b. Hasil Belajar

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 17 orang siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Sungguminasa dapat diketahui gambarnya sebagai berikut:

##### 1) Pengolahan *Pretest*

###### a. Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 80 dan skor terendah 30. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa 69,41 dan standar deviasi 13,906. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar PAI (*Pretest*)

No.	Kategori nilai statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	80
2	Nilai terendah	30
3	Nilai rata-rata	69,41
4	Standar deviasi	13,906
5	Sampel	17

(Sumber: Data primer, 2022)

### b. Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS edmodo* pada materi jujur dan menepati janji mata pelajaran pendidikan agama islam pada 17 siswa, terdapat 5.88% pada kategori sangat rendah, 23.52% pada kategori rendah, 0% pada kategori sedang, 70.58% kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi.

Tabel 4.3. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar PAI (*Pretest*)

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-39	Sangat Rendah	1	5.88
2	40-69	Rendah	4	23.52
3	70-80	Sedang	12	70.58
4	81-90	Tinggi	0	0
5	91-100	Sangat Tinggi	0	0

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

### c. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* mata pelajaran pendidikan agama islam terdapat 4 orang siswa dengan persentase sebesar 23.52% kategori tidak tuntas dan 13 siswa dengan persentase sebesar 76.47% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.

Tabel 4.4. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar PAI (*Pretest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
<70	Tidak tuntas	4	23,52
>70	Tuntas	13	76,47
	Jumlah	17	100

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

2) Pengolahan *Posttest*

## a. Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 60. Nilai rata-rata hasil *posttest* siswa 81.76 dan standar deviasi 10.744. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di halaman berikut:

Tabel 4.5. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar PAI (*Posttest*)

No.	Kategori nilai statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	60
3	Nilai rata-rata	81.76
4	Standar deviasi	10.744
5	Sampel	17

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

## b. Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan pembelajaran daring berbasis *lms edmodo* pada materi jujur dan menepati janji dan dinamikanya mata pelajaran pendidikan agama islam 0% pada kategori sangat rendah, 5.88% pada kategori rendah, 47.05 kategori sedang, sementara terdapat 41.17 kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi.

Tabel 4.6. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar PAI (*Posttest*)

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-39	Sangat Rendah	0	0
2	40-69	Rendah	1	5.88
3	70-80	Sedang	8	47.05
4	81-90	Tinggi	7	41.17
5	91-100	Sangat Tinggi	1	0

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

c. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* pada materi jujur dan menepati janji pada mata pelajaran pendidikan agama islam terdapat 1 orang siswa dengan persentase sebesar 5,88% kategori tidak tuntas dan 14 orang siswa dengan persentase sebesar 94,11% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.

Tabel 4.7. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar PAI (*Posttest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
<70	Tidak tuntas	1	5,88
>70	Tuntas	16	94,11
	Jumlah	17	100

(Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran)

3) Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.8. Distribusi Hasil Belajar PAI Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	17	17
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	30	60
Nilai Rata-rata	69.41	81.76
Standar Deviasi	13.906	10.744

Dari tabel 4.8. digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan pembelajaran daring berbasis *lms edmodo* (*pretest*) yaitu 69.41 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan

menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo (posttest)* yaitu 81.76. Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang didapatkan efektif setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*.

#### a. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis.

##### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apa skor rata-rata hasil belajar siswa (*Pretest-Posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujianya adalah :

Jika  $P_{value} \geq \alpha = 0,05$  maka distribusinya adalah normal

Jika  $P_{value} < \alpha = 0,05$  maka distribusinya adalah tidak normal

Dengan menggunakan bantuan program computer dengan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 25 dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Menurut uji *Kolmogorov-Smirnov* hasil analisis skor rata-rata untuk pretest menunjukkan nilai  $P_{value} > \alpha$  yaitu  $0,007 < 0,05$  skor rata-rata untuk posttest menunjukkan nilai  $P_{value} > \alpha$  yaitu  $0,006 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data hasil *pretest dan posttest* berdistribusi normal.

##### 2) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $(dk) = (n-1)$ . Kriteria

pengujiannya adalah hipotesis  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Penggunaan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* tidak efektif terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII A di SMPN 3 Sungguminasa.

$H_1$  : Penggunaan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* efektif terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII A di SMPN 3 Sungguminasa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Menentukan harga  $t_{hitung}$

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{81.76 - 70}{10.744 / \sqrt{17}}$$

$$t = \frac{11.76}{10.744 / 4.123}$$

$$t = \frac{11.76}{2.605}$$

$$t = 4.442$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka di peroleh  $t_{hitung} = 4.442$  selanjutnya untuk membandingkan dengan  $t_{tabel}$  maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan ( $dk$ ) seperti berikut:

$$\begin{aligned} dk &= n - 1 \\ &= 17 - 1 \\ &= 16 \end{aligned}$$

Harga tabel dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 16 dari tabel distribusi diperoleh  $t_{tabel} = 1.746$  dengan hasil perhitungan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau,  $4.442 > 1.746$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan terjadi penerimaan  $H_1$ . Hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* efektif terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII A di SMPN 3 Sungguminasa.

## B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* dalam pembelajaran pendidikan agama islam pada kelas VIII A SMP Negeri 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif serta pembahasan hasil analisis inferensial.

### 1. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Pembahasan hasil analisis statistik deskriptif tentang aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo*, kedua aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

#### a. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan *LMS Edmodo* pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Sungguminasa menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria Baik.

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2016), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pertemuan pertama semua siswa memperhatikan pembelajaran namun masih kurang fokus hal ini diakibatkan oleh fokus siswa lebih pada aktivitas luar kelas dan pada pertemuan kedua dimana siswa mulai aktif kembali dan mereka semua memperhatikan pembelajaran dengan fokus dalam pembelajaran karena tertarik oleh media pembelajaran yang digunakan, karena ini adalah hal yang baru bagi para siswa. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut beradapada kategori baik. Ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru.

#### b. Hasil Belajar Siswa

##### 1) Hasil Belajar Siswa sebelum mendapatkan Perlakuan (*Pretest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* menunjukkan bahwa semua siswa yang tidak mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran

pendidikan agama islam menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* cukup rendah dan tidak memenuhi kriteria belajar. Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Sesuai yang dikemukakan Meyer dalam (Karwono dan Heni Mularsih, 2017: 13) bahwa “belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relative permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karna pengalaman”. Demikian Bell Greadler “belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (competencies), keterampilan (skills), dan sikap (attitude) yang diperoleh secara berkelanjutan”.

## 2) Hasil Belajar Siswa setelah mendapatkan Perlakuan (*Posttest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa atau 94% yang mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar.

Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena

diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Menurut Uno (2011: 23) “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.”

Nurul Audie (2019) Mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penerapan menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* dalam pembelajaran pendidikan agama islam menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat tes awal, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah, setelah menerapkan pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Setiawan (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “ Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Potensi perilaku manusia dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan

psikomotorik, dimana belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, psikomotorik.

## 2. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada bagian kajian pustaka yaitu teori pengaruh, teori media, teori belajar, dan teori belajar pendidikan agama islam.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam kelas VIII A di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan efektivitas pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII A SMP Negeri 3 Sungguminasa berdasarkan indikator keefetivan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa :

1. Respon siswa dalam penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Sungguminasa berada dalam kategori baik.
2. Penerapan media pembelajaran daring berbasis *LMS Edmodo* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII A SMP Negeri 3 Sungguminasa efektif dilihat dari skor respon siswa dalam kategori baik dan rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam kategori sangat baik.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran pendidikan agama islam harus terus dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan sehingga sebaiknya para pendidik kedepannya

lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

2. Di harapkan kepada guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pada proses belajar mengajar diharapkan seorang guru menerapkan atau membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang di ampunya, agar lebih memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan dengan bantuan media, termasuk media *LMS Edmodo*.
3. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah, memberikan sumbangan yang berharga dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang target pembelajaran dan daya serap siswa yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pada bidang penelitian yang serupa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M Dkk. 2018. *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang UNISSULA Press.
- Amiroh, 2017. *Multimedia Interaktif dengan Articulate Storyline 3*, (Online), (<http://amiroh.web.id/multimedia-interaktif-dengan-articulate-storyline-3/>) diakses 9 Desember 2020.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali.
- Arsyad, Anzhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo.
- Abdullah, S. *Evaluasi Pembelajaran, Konsep Dasar, Teori dan Aplikasi*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012).
- Belina E. 2013. *Perancangan Dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android*. Jurnal Singuda Ensikom, 4(3):76-81
- Basori. (2013:1). "Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTMJ PTK FKIP UNS". Dalam Jurnal JIPTEK, Volume VI No. 2. Hal 101. Surakarta: UNS
- Desi, S, H, Silkabuden, dkk. 2018. *Pengaruh ! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar*.
- Darmadi. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang : Pustaka Mandiri
- Hasanah, N., Suyanto, E., & Suana, W. (2016). *E-learning dengan Edmodo Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas dan Hukum Hooke*. Jurnal Pembelajaran Fisika
- Hayati, Annur Fitri dan Rosida Evi Santihosi. 2013. "E-Learning dengan Aplikasi Edmodo". Artikel. Hal.6-7
- Karwono & Mularsih, Heni. 2017. *Belajardan Pembelajaran:Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan pendidik*. Jakarta.

- Kusumantara, K. S., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2017). *Pengaruh E-Learning Edmodo terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital dengan Model Pembelajaran SAVI*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.
- Made Yeni Suranti, N. 2020. Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 12, 61–70.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Nur Hafidhotul Ilmiyah, Meini Sondang Sumbawati (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Nurdiansya. 2019. *Media pembelajaran inovatif*. YMSIDA Press. Universitas Muhammadiyah Sidiarjo. Belajar dan Pembelajaran, Remaja Rosida karya offiset Bandung.
- Putri, N. W., M. A., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2014). *Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt*. *Jurnal EDUTECH Undiksha*.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0*. *Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains*, 56-60.
- Pangondian, R. S. (2019). *Faktor-faktor yang memengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0*. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, (Vol. 1, No. 1)
- Purwanti, D. P. (2014). *Efektivitas Pembelajaran E-Learning Berbasis Goesmart Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi - Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung*. (Skripsi) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ridwan. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rigianti, H. A. 2020. *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara*. 7, 297–302
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Shoffan, S dkk. 2021. *Perkembangan media pembelajaran di perguruan*

tinggi.Languange.Indoesia.

Sicat, A. S. (2015). *Enhancing College Students' Proficiency in Business Writing Via Edmodo*, International Journal of Education and Research.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supardi. 2017. *Statistik penelitian pendidikan*.Depok : Raja Wali.

Supratman, E., & Fitri, P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo*, Jurnal Pengembangan IT (JPIT)

Swastika, A., & Lukita, G. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Daring Berbasis Learning Management System (LMS) Edmodo Pada Mata Kuliah Probabilitas*. Indonesian Journal of Instructional Technology

Trianto. 2018. *Pembelajaran terpadu (karakteristik, landasan, Fungsi, Prinsip dan model)*. lembaga peduli pengembangan pendidikan Indonesia(IPPI).

Tsaniyah, S. F. (2019). *Pengaruh Model Blended Learning Menggunakan Edmodo Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa*. Jurnal Terapan Sains & Teknologi

Uno, H.(2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi AksaraBandung PT Remaja Rosdaka Karya

Yonni, dkk. (2016). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

L



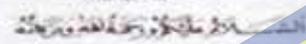
N




**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Abdullah No. 219 Gd. 80111 Fax: (0411) 811084 Makassar 90212 Email: [ippt@ummakassar.ac.id](mailto:ippt@ummakassar.ac.id)



Nomor: 1648.05/C.4-VIII/IV/40/2022 22 Ramadhan 1443 H  
 Lamp: 1 (satu) Rangkap Proposal 23 April 2022 M  
 Hal: Permohonan Izin Penelitian  
 Kepada Yth,  
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sul-Sel  
 di  
 Makassar



Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 9702/FKIP/A.4-III/IV/1443/2022 tanggal 22 April 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama: MUHTAFIS SALIH  
 No. Stambuk: 105311101818  
 Fakultas: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Jurusan: Pendidikan Teknologi  
 Pekerjaan: Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian pengumpulan data dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:

**"Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Daring Berbasis LMS Schoology Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 27 April 2022 s/d 27 Juni 2022.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu Khusan katziraa.



Ketua IPPT,  
  
**Dr. Abubakar Idhan, MP.**  
 NBM 101 7716

04-22

*A.1 Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar*



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No 5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://smap-nemw.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : 314/S.01/PTSP/2022 Kepada Yth.  
Lampiran : \* Bupati Gowa  
Penhal : Izin penelitian

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1648/05/C.4-VIII/IV/40/2022 tanggal 23 April 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini

Nama : MUH TAUFIK SALEH  
Nomor Pokok : 103311401818  
Program Stud : Teknologi Pendidikan  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Sit. Maudek No. 25 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI dengan judul

**\* EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PEMBELAJARAN DARING BERBASIS LMS SCHOOLGY TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA DI SMPN 3 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA \***

Yang akan dilaksanakan dari Tgl. 27 April s/d 27 Juni 2022

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui keutusan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 27 April 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Dra. HI SUKARNIATY KONDOLELE, M.M.  
Pangkat PEMBINA UTAMA MADYA  
Nip. 19650606 199003 2 011

Tembusan Yth:  
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar  
2. Penyalur

*A2 Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal Provinsi Sulawesi Selatan*





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 3 SUNGGUMINASA**

Alamat : Jl. Mustapa Dg. Bunga Telp. 88-127 Romangpolong Kec. Somba Opu Kab. Gowa  
Website : <https://smp3sungguminasa.sch.id> Email : smpn3sungguminasa.sports@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 113/DISDIK-GW/SMP.03/PG/V/2022

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 3 Sungguminasa Kab. Gowa,  
dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : MUH TAUFIK SALEH  
Nomor Pokok : 105311101818  
Tempat/Tgl. Lahir : Gowa, 13 Juli 2000  
Program Studi/Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Makassar

Benar telah melaksanakan Penelitian/Pengumpulan data, sebagai tugas akhir guna menyelesaikan studi pada Program Sarjana, dengan judul :

**\*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PEMBELAJARAN DARING BERBASIS LMS  
SCHOODOLOGY TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
SISWA DI SMPN 3 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungguminasa, 24 Mei 2022

Kepala Sekolah,



KEKORUMAHAN  
SOBALAR MA'RUF, S.Pd., M.M.  
NIP. 197012261995121001



### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah/Kelas : SMP Negeri 3 Sungguminasa

Nama Guru : Sakinah Kadir, S.PdI

Nama Observer : Muh Taufik Saleh

#### Tujuan

1. Merekam data berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran
2. Merekam data kuantitas aktivitas belajar siswa

#### Petunjuk:

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi	
		I Siswa	II Siswa
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran		
2.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru		
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru		
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan		
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan		
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru		
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal		

Makassar, .....

(Observer)

### SOAL PRETEST

**Petunjuk pengisian :**

**1. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat!**

**2. Lembaran soal jangan dicoret-coret!**

**3. Tulis nama lengkap dibawah ini:**

**Nama :**

**Kelas :**

1. Kepercayaan sepenuh hati, diucapkan secara lisan dan dipraktikkan dalam tindakan sehari-hari, adalah pemahaman ...
  - A. Iman
  - B. Islam
  - C. Taqwa
  - D. Ikhsan
2. Orang-orang yang memiliki sikap Istiqamah akan berperilaku ...
  - A. bersabar dan rendah hati
  - B. gigih dan tangguh
  - C. selalu memaafkan
  - D. tidak sombong
3. Toharo mengajarkan kita untuk selalu hidup ...
  - A. Mudah
  - B. Perdamaian
  - C. Bersih
  - D. tenang
4. Menyapu wajah dan tangan hingga siku dengan tanah suci sebagai pengganti wudhu atau mandi adalah...
  - A. Taharah
  - B. mandi wajib
  - C. istinja
  - D. Tayamum
5. Jumlah rakaat shalat lima waktu sehari dan malam adalah ... raka'at.
  - A. 17
  - B. 27
  - C. 37
  - D. 47

6. Makmum Masbuq adalah makmum yang ...
- A. ketinggalan salat-Nya imam
  - B. memisahkan diri dengan imam
  - C. menyesuaikan diri dengan imam
  - D. menyesuaikan diri dengan imam
7. Saat bayi, Nabi Muhammad saw. diasuh oleh seorang perempuan dari kampung pedalaman yang bernama...
- A. Siti Huzaifah
  - B. Halimatus Sa'diyah
  - C. Ummi Kulsum
  - D. Ummi Maktum
8. Amir adalah anak yatim di sekolah selalu diejek Dimas karena memakai seragam yang sangat lusuh. Walaupun demikian, Amir tidak pernah marah. Sikap Amir merupakan contoh...
- A. Tabah
  - B. Sabar
  - C. Ikhlas
  - D. Pemaaf
9. Fenomena hancurnya alam semesta merupakan gambaran terjadinya hari kiamat. Allah SWT menugasi malaikat peniup sangkakala yang dapat menghancurkan alam semesta ini. Malaikat tersebut adalah...
- A. Jibril
  - B. Izrail
  - C. Mikail
  - D. Izrafil
10. Ketika difitnah oleh teman-temannya, Rosyid cukup dengan berdiam diri saja. Dia yakin suatu saat nanti seluruh teman-temannya akan tahu siapa yang benar dan siapa yang salah. Sikap Rosyid tersebut merupakan contoh...
- A. Sabar
  - B. Pemaaf
  - C. Tawadu'
  - D. Ikhlas

**SOAL POSTEST**

**Petunjuk pengisian :**

**1. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat!**

**2. Lembaran soal jangan dicoret-coret!**

**3. Tulis nama lengkap dibawah ini:**

**Nama :**

**Kelas :**

1. Sifat orang yang berkata sesuai dengan kenyataan disebut ....
  - a. rajin
  - b. malu
  - c. jujur
  - d. santun
2. Orang yang berkata dusta merupakan salah satu tanda ....
  - a. munafik
  - b. tamak
  - c. ceroboh
  - d. takabur
3. Menurut Q.S. al-Imrān/3 ayat 77 bahwa orang-orang yang melanggar janji dan sumpah kepada Allah Swt. akan mendapat ....
  - a. balasan yang setimpal
  - b. ampunan dari Allah Swt.
  - c. keringanan hukuman dari Allah Swt.
  - d. azab yang pedih dari Allah Swt. di akhirat kelak
4. Di bawah ini yang merupakan salah satu manfaat jujur adalah ....
  - a. mendapat tantangan dari orang lain
  - b. hidupnya susah
  - c. dipercaya orang lain
  - d. mudah diperalat oleh orang lain
5. Q.S. al-Ahzāb/33 ayat 70 menegaskan bahwa Allah Swt. menyeru orang beriman untuk ....
  - a. Bertakwa dan berbuat kebaikan
  - b. bertakwa dan berkata benar
  - c. berkata benar dan rendah hati
  - d. beriman dan bertakwa

6. Ucapan seseorang kepada orang lain yang menyatakan kesediaan dan kesanggupan untuk berbuat disebut ....
    - a. motivasi
    - b. nasihat
    - c. janji
    - d. optimis
  
  7. Seseorang yang ingkar janji berarti memiliki sifat ....
    - a. takabur
    - b. riya'
    - c. hasud
    - d. munafik
  
  8. Berikut ini merupakan salah satu akibat ingkar janji bagi diri sendiri adalah ....
    - a. berdosa besar
    - b. pertengkaran
    - c. permusuhan
    - d. muncul kebencian
  
  9. Menurut hadis riwayat Bukhari, orang yang terbaik di antara kita adalah ....
    - a. orang yang tidak punya janji
    - b. orang yang selalu ingat janjinya
    - c. orang yang paling cepat menunaikan janji
    - d. orang yang paling baik menunaikan janji
  
  10. Apabila berjanji sebaiknya mengucapkan ....
    - a. subhanallah
    - b. insyaAllah
    - c. astaghfirullah
    - d. lailaha ilallah
- 

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMP Negeri 3 Sungguminasa
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester	: VIII/ genap
Materi Pokok	: Berkepribadian Jujur dan Menepati Janji
Alokasi Waktu	: 120 Menit

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik dapat :

- Meyakini bahwa perilaku jujur adalah ajaran pokok agama dengan sungguh-sungguh
- Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.
- Menguraikan pengertian jujur berdasarkan istilah agama dengan benar
- Menyebutkan dalil naqli tentang perilaku jujur dengan tepat.
- Menganalisa bentuk penerapan perilaku jujur dalam kehidupan sehari – hari dengan benar .
- Menganalisa contoh penerapan perilaku jujur dalam kehidupan sehari – hari dengan baik dan benar

### B. Media Pembelajaran, Alat dan Sumber Belajar

- Lembar Kerja Siswa
- Lembar Penilaian Laptop dan Infocus
- Cetak : buku, modul (bahan ajar teks persuasi berupa teks dan berupa pidato)
- Buku paket Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX Kurikulum 2013 revisi 2019, Penerbit Erlangga
- Peran Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter jujur pada siswa, Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 10. No. 2, 2019

### C. Langkah-Langkah Pembelajaran

#### 1. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

No.	Kegiatan
1.	Mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan membaca surah pendek dan doa belajar ( religius /PPK).
2.	Mempersiapkan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kerapian dan posisi duduk ( disiplin / PPK ).
3.	Memberikan informasi berupa bahasan materi yang akan dipelajari ( perilaku jujur dan menepati janji ).

#### 2. Kegiatan Inti (90)

NO	LANGKA-LANGKAH	KEGIATAN PEMBELAJARAN
1.	Menyampaikan Tujuan dan mempersiapkan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan appersepsi ( mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman pada materi yang telah dipelajari ).</li> <li>Menyebutkan kompetensi dasar materi yang akan dipelajari.</li> <li>Menyebutkan Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran .</li> <li>Menjelaskan manfaat dari mempelajari materi jujur dan menepati janji.</li> </ul>
2.	Menyajikan Informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mengamati video film pendek <a href="https://youtu.be/SF535DVIXE0">https://youtu.be/SF535DVIXE0</a>.</li> <li>Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan informasi singkat dari guru terkait materi jujur</li> <li>Guru meminta siswa mencari dalil naqli yang berkaitan dengan perilaku jujur dalam al Qur'an dan meminta peserta didik untuk membacanya.</li> <li>Guru menjelaskan gambaran kegiatan yang akan dilakukan peserta didik dilakukan.</li> </ul>
3.	Mengorganisir peserta didik ke dalam tim – tim belajar (STAD : Kelompok beranggotakan 4 – 5 orang yang berbeda jenis kelamin, suku, latar belakang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik membentuk kelompok</li> <li>Peserta didik diarahkan guru dalam pembentukan kelompok .</li> </ul>

	akademik sehingga menjadi heterogen )	
4.	Membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibagikan LKPD , dengan materi yang berbeda setiap kelompok</li> <li>• Peserta didik mengikuti instruksi kerja pada LKPD , dipersilahkan bertanya jika ada instruksi yang kurang jelas.</li> <li>• Peserta didik melaksanakan diskusi</li> <li>• Guru membimbing diskusi serta memberikan bantuan berupa pancingan jika ada kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan tugas.</li> </ul>
5.	Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan informasi penilaian pelaksanaan diskusi .</li> <li>• Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya melalui perwakilan kelompoknya ke depan kelas.</li> <li>• Peserta didik dari kelompok lain memberikan tanggapan pada presentase hasil diskusi .</li> <li>• Guru memberikan refleksi pada hasil presentase diskusi.</li> </ul>
6.	Memberikan penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memberikan tanggapan pada pelaksanaan diskusi dan materi yang dipelajari.</li> <li>• Guru memberikan reward atau penghargaan kepada kelompok diskusi yang terbaik dan yang baik.</li> </ul>

### 3. Kegiatan Penutup (10')

1.	Guru memberikan refleksi tentang pelaksanaan diskusi
2.	Guru memberikan penguatan materi
3.	Peserta didik dipersilahkan untuk menanyakan materi yang belum difahami.
4.	Bersama – sama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari
5.	Guru menyampaikan materi dan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
6.	Bersama peserta didik menutup pelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam

**Catatan :**

Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: teliti, disiplin, tanggung jawab.

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

- Sikap (Spiritual dan Sosial)
- Pengetahuan Tes tertulis
- Keterampilan Kinerja

Makassar, Mei 2022

Mengetahui  
Kepala Sekolah  
SMIPN 3 Sungguminasa



Fajar Ma'ruf, S.Pd., Mm.

NIP. 19701226 199512 1 001

Guru Mata Pelajaran

Sakinah Kadir, S.PdI

NIP. 19800623 201001 2 009





## Daftar Hadir Siswa

No.	Nama	Pertemuan	
		I	II
1.	Ahmad Jaya Fahrezi	√	√
2.	Amar Ma'ruf	√	√
3.	Aura Amalia	√	√
4.	Alia Nurannisa	√	√
5.	Fatihah Sodja	√	√
6.	Firdha Aulia	√	√
7.	Ibrahim Aristo Marsa	√	√
8.	Khusnul Khatima	√	√
9.	Muh. Rafli Al-Fauzan	√	√
10.	Muhammad Fauzi Syahrezky Maruf	√	√
11.	Nurul Ekawati	√	√
12.	Nur Athiyah Nafisah	√	√
13.	Naylah Najiah Syahdah	√	√
14.	Putri Laura Aprilia	√	√
15.	Rara Aprilia	√	√
16.	Risqi Tri Aribawa Anfari	√	√
17.	Ryanti Fauziyyah	√	√

### Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
1	2	3	4	5	6	7
1.	Siswa yang hadir dalam Pembelajaran	17	17	17	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	14	14	14	82,35	82,35
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	13	13	13	76,47	76,47
4.	Siswa yang mengajukan Pertanyaan	9	10	9,5	52,94	58,82
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	10	11	10,5	58,82	64,70
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru	10	12	11	58,82	70,58
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	17	17	17	100	100
<b>Jumlah persentase aspek siswa</b>					<b>529,4</b>	<b>552,92</b>
<b>Persentase aktivitas siswa</b>					<b>75,62</b>	<b>78,98</b>
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

### Hasil Pretest

#### SOAL PRETEST

Petunjuk pengisian :

1. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat!
2. Lembaran soal jangan dicoret-coret!
3. Tulis nama lengkap dibawah ini.

Nama : Alfa Nurafiyah

Kelas : VIII A

1. Kepercayaan sepenuh hati, diucapkan dengan lisan dan dipraktikkan dalam tindakan sehari-hari, adalah pemahaman ...
  - A. Iman
  - B. Islam
  - C. Taqwa
  - D. Ikhlas
2. Orang-orang yang memiliki sikap istiqamah akan berperilaku ...
  - A. besar dan rendah hati
  - B. gigih dan tangguh
  - C. selalu memaafkan
  - D. tidak sombong
3. Toham mengangkat kita untuk selalu hidayah
  - A. Muliakan
  - B. Perdukan
  - C. Bersihkan
  - D. Iman
4. Menyapu debu dari tangan hingga siku dengan tanah rasi sebagai pengganti wudhu atau mandi adalah ...
  - A. Taharah
  - B. mandi wajib
  - C. Istinja
  - D. Tayamum
5. Jumlah rakaat shalat lima waktu sehari, dua malam adalah ... raka'at.
  - A. 17
  - B. 27
  - C. 37
  - D. 47

6. Makmum Masbuq adalah makmum yang ...

- A. ketinggalan salat-Nya imam
- B. memisahkan diri dengan imam
- C. menyesuaikan diri dengan imam
- D. menyesuaikan diri dengan imam

7. Saat bayi Nabi Muhammad saw. diasuh oleh seorang perempuan dari kampung pedalaman yang bernama...

- A. Siti Huzaifah
- B. Halimatus Sa'diyah
- C. Ummi Kulsum
- D. Ummi Maktun

8. Amir adalah anak yang di sekolah selalu dijelek. Dimas karena memakai seragam yang sangat lusuh. Walaupun demikian, Amir tidak pernah marah.

Sikap Amir merupakan contoh...

- A. Tabah
- B. Sabar
- C. Ikhlas
- D. Pemaaf

9. Fenomena penciuman alam semesta merupakan gambaran terjadinya hari Kiamat. Allah SWT mengutus malaikat penitip sangkakala yang dapat mengabarkan alam semesta ini. Malaikat tersebut adalah...

- A. Jibril
- B. Izrail
- C. Mikail
- D. Israfil

10. Ketika difitnah oleh teman-temannya, Rosyid selalu diam berdiam diri saja. Dia yakin suatu saat nanti seluruh orang akan tahu siapa yang benar dan siapa yang salah. Sikap Rosyid tersebut merupakan contoh...

- A. Sabar
- B. Pemaaf
- C. Tawadu'
- D. Ikhlas

30/11

## SOAL PRETEST

Petunjuk pengisian :

1. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat!

2. Lembaran soal jangan dicoret-coret!

3. Tulis nama lengkap dibawah ini:

Nama : Ibrahim Hasyim Alfarid

Kelas : VIII A

1. Kepercayaan seseorang hati, diucapkan secara lisan dan dipraktikkan dalam tindakan sehari-hari, adalah iman.

A. Iman

 B. Islam

C. Taqwa

D. Ikhlas

2. Orang-orang yang memiliki sikap Ibtiqamah akan berperilaku ...

 A. bersebar dan rendah hati

B. gagah dan tangguh

C. selalu memaafkan

D. tidak sombong

3. Tohara membersihkan kita untuk selalu hidup ...

A. Muliakan

 B. Perdamaian

C. Bersih

D. tenang

4. Menyapu wajah dan tangan hingga siku dengan tanah suci sebagai pengganti wudhu atau mandi adalah ...

A. Taharah

B. mandi wajib

C. istinja

 D. Tayammum

5. Jumlah rakaat shalat lima waktu sehari dan malam adalah ... raka'at.

 A. 17

B. 27

C. 37

D. 47

6. Makmum Masbuq adalah makmum yang ...

- A. ketinggalan salat-Nya imam
- B. memisahkan diri dengan imam
- C. menyesuaikan diri dengan imam
- D. menyesuaikan diri dengan imam

7. Saat bayi, Nabi Muhammad saw. diasuh oleh seorang perempuan dari kampung pedalaman yang bernama ...

- A. Siti Huzaifah
- B. Halimatus Sa'diyah
- C. Ummi Kulsum
- D. Ummi Maktum

8. Amir adalah anak yatim di sekolah kelas di kelas Hiras karena memakai seragam yang sangat lucu. Walaupun demikian, Amir tidak pernah marah.

Sikap Amir merupakan contoh...

- A. Tabah
- B. Sabar
- C. Ikhlas
- D. Pemaaf

9. Fenomena pencunnya alam semesta merupakan gambaran terjadinya hari kiamat. Allah SWT mengutus malaikat penitip sangkakala yang dapat mengabarkan akan alam semesta ini. Malaikat tersebut adalah...

- A. Jibril
- B. Izrail
- C. Mikail
- D. Izrafil

10. Ketika dilitih oleh teman-temannya, Rosyid cukup tenang berdiam diri saja. Dia yakin suatu saat nanti seluruh dunia akan tahu siapa yang benar dan siapa yang salah. Sikap Rosyid tersebut merupakan contoh...

- A. Sabar
- B. Pemaaf
- C. Tawadu'
- D. Ikhlas

### Hasil Posttest

#### SOAL POSTEST

100

Petunjuk pengisian :

1. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat!

2. Lembaran soal jangan dicoret-coret!

3. Tulis nama lengkap dibawah ini:

Nama : Indira

Kelas : VIII A

1. Sifat orang yang berakhlak sesuai dengan kerya'an tersebut ....
  - a. rajin
  - b. malu
  - c. jujur
  - d. santun
2. Orang yang berkata omong merupakan salah satu tanda ....
  - a. munafik
  - b. tamak
  - c. ceroboh
  - d. takabur
3. Menurut Q.S. al-An'am/3 ayat 77 bahwa orang-orang yang melanggar janji dan sumpah kepada Allah Swt. akan mendapat ....
  - a. balasan yang setimpal
  - b. ampunan dari Allah Swt.
  - c. keribanan dan hukuman Allah Swt.
  - d. azab yang pedih dari Allah Swt. di akhirat kelak
4. Di bawah ini yang merupakan salah satu manfaat jujur adalah ....
  - a. menghadapi tantangan orang lain
  - b. hidupaya susah
  - c. dipercaya orang lain
  - d. mudah dipertama oleh orang lain
5. Q.S. al-Ahzab/33 ayat 70 menegaskan bahwa Allah Swt. menyeru orang beriman untuk ....
  - a. Bertakwa dan berbuat kebajikan
  - b. bertakwa dan berkata benar
  - c. berkata benar dan rendah hati
  - d. beriman dan bertakwa

6. Ucapan seseorang kepada orang lain yang menyatakan kesediaan dan kesanggupan untuk berbuat disebut ....
- a. motivasi
  - b. nasihat
  - c. janji
  - d. optimis
7. Seseorang yang ingkar janji berarti memiliki sifat ....
- a. takabur
  - b. riya'
  - c. hasud
  - d. munafik
8. Berikut ini merupakan salah satu akibat ingkar janji bagi diri sendiri adalah ....
- a. berdosa besar
  - b. pertengkaran
  - c. permusuhan
  - d. muncul kebencian
9. Menurut hadis riwayat Bukhari, orang yang terbaik di antara kita adalah ....
- a. orang yang tidak punya janji
  - b. orang yang selalu ingat janjinya
  - c. orang yang paling cepat menunaikan janji
  - d. orang yang paling baik menunaikan janji
10. Apabila berjanji sebaiknya mengucapkan ....
- a. subhanallah
  - b. insyaAllah
  - c. astaghfirullah
  - d. lailaha illallah

60

## SOAL POSTEST

Petunjuk pengisian :

1. Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat!
2. Lembaran soal jangan dicoret-coret!
3. Tulis nama lengkap dibawah ini:

Nama : Ahmad Jaya FahraniKelas : Viii A

1. Sifat orang yang berkata sesuai dengan kenyataan disebut
  - a. rajin
  - b. malu
  - c. jujur
  - d. santun
2. Orang yang berkata dusta merupakan salah satu jenis
  - munafik
  - b. tamak
  - c. ceroboh
  - d. takabur
3. Menurut QS. Al-Isra' 3 ayat 77 bahwa orang-orang yang melanggar janji dan sumpah kepada Allah Swt. akan mendapat
  - a. balasan yang sempurna
  - b. ampunan dari Allah Swt.
  - c. keringanan hukuman dari Allah Swt.
  - azab yang lebih dari Allah Swt. di akhirat kelak
4. Di bawah ini yang merupakan salah satu manfaat jujur adalah
  - mendapat tantangan dari orang lain
  - b. hidupnya susah
  - c. dipercaya orang lain
  - d. mudah diperalat oleh orang lain
5. Q.S. al-Ahzab 33 ayat 70 mencyatakan bahwa Allah Swt. menyeru orang beriman untuk
  - a. Bertakwa dan berbuat kebaikan
  - b. bertakwa dan berkata benar
  - c. berkata benar dan rendah hati
  - beriman dan bertakwa

6. Ucapan seseorang kepada orang lain yang menyatakan kesediaan dan kesanggupan untuk berbuat disebut ....

- a. motivasi
- b. nasihat
- c. janji
- d. optimis

7. Seseorang yang ingkar janji berarti memiliki sifat ....

- a. takabur
- b. riya'
- c. hasad
- d. munafik

8. Berikut ini merupakan salah satu akibat ingkar janji bagi diri sendiri adalah ....

- a. berdosa besar
- b. pertentangan
- c. permusuhan
- d. muncul kebecarian

9. Menurut hadis riwayat Bukhari, orang yang terbaik di antara kita adalah ....

- a. orang yang tidak punya janji
- b. orang yang selalu ingat janjinya
- c. orang yang paling cepat menunaikan janji
- d. orang yang paling baik menunaikan janji

10. Apabila berjanji sebaiknya mengucapkan ....

- a. subhanallah
- b. insya Allah
- c. astaghfirullah
- d. inlaha illallah



### Daftar Hasil Belajar Siswa

Nilai Siswa sebelum penggunaan Media Pembelajaran Berbasis

*Edmodo (Pretest)*

No.	Kode Nama	Nilai Akhir	Tuntas/Tidak Tuntas
1	Ahmad Jaya Fahrezi	80	Tuntas
2	Amar Ma'ruf	60	Tidak Tuntas
3	Aura Amalia	60	Tuntas
4	Alia Nurannisa	80	Tuntas
5	Fatihah Sodja	80	Tuntas
6	Indira	70	Tuntas
7	Ibrahim Aristo Marsa	30	Tidak Tuntas
8	Khusnul Khatima	70	Tuntas
9	Muh. Rafli Al-Fauzan	80	Tuntas
10	Muhammad Fauzi Syahrezky Ma'ruf	70	Tuntas
11	Nurul Ekawati	80	Tuntas
12	Nur Athiyah Nafisah	80	Tuntas
13	Naylah Najiah Syahdah	80	Tuntas
14	Putri Laura Aprilia	70	Tuntas
15	Rara Aprilia	80	Tuntas
16	Risqi Tri Aribawa Anfar	60	Tidak Tuntas
17	Ryanti Fauziyyah	50	Tidak Tuntas

Keterangan : Tuntas : 13 Orang

Tidak Tuntas : 4 Orang

Skor Perolehan

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Perolehan}} \times 100$

Skor Perolehan

**Daftar Hasil Belajar Siswa**  
**Nilai Siswa sebelum penggunaan Media Pembelajaran Berbasis**  
**Edmodo (Posttest)**

No.	Kode Nama	Nilai Akhir	Tuntas/ Tidak Tuntas
1	Ahmad Jaya Fahrezi	60	Tidak Tuntas
2	Amar Ma'ruf	80	Tuntas
3	Aura Amalia	70	Tuntas
4	Alia Nurannisa	90	Tuntas
5	Fatihah Sodja	80	Tuntas
6	Indira	100	Tuntas
7	Ibrahimi Aristo Marsa	90	Tuntas
8	Khusnul Khatima	90	Tuntas
9	Muh. Rafli Al-Fauzan	90	Tuntas
10	Muhammad Fauzi Syahrezky Ma'ruf	70	Tuntas
11	Nurul Ekawati	90	Tuntas
12	Nur Athiyah Nafisah	80	Tuntas
13	Naylah Najjah Syahdah	90	Tuntas
14	Putri Laura Aprilia	90	Tuntas
15	Rara Aprilia	80	Tuntas
16	Risqi Tri Aribawa Anfar	70	Tuntas
17	Ryanti Fauziyyah	70	Tuntas

Keterangan : Tuntas : 16 Orang  
 Tidak Tuntas : 1 Orang

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Perolehan}} \times 100$$

**Persentase Kenaikan Hasil Belajar dari Pretest ke Posttest**

No.	Kode Nama	Nilai Pretest (X)	Nilai Posttest (Y)	Persentase Kenaikan
1	Ahmad Jaya Fahrezi	80	60	12%
2	Amar Ma'ruf	60	80	33%
3	Aura Amalia	60	70	25%
4	Alia Nurannisa	80	90	12%
5	Fatihah Sodja	80	80	0%
6	Indira	70	100	0%
7	Ibrahim Aristo Marsa	30	90	50%
8	Khusnul Khatima	70	90	28%
9	Muh. Rafli Al-Fauzan	80	90	12%
10	Muhammad Fauzi Syahrezky Marul	70	70	0%
11	Nurul Ekawati	80	90	12%
12	Nur Athiyah Nafisah	80	80	0%
13	Naylah Najiah Syahdah	80	90	12%
14	Putri Laura Aprilia	70	90	28%
15	Rara Aprilia	80	80	0%
16	Risqi Tri Aribawa Anfari	60	70	16%
17	Ryanti Fauziyyah	50	70	40%
	<b>Jumlah</b>	<b>1180</b>	<b>1390</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>69,41</b>	<b>81,76</b>	

$$\text{Presentase Kenaikan} = \frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{\text{Nilai Awal}} \times 100$$

## Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 30)

one-tail p	0.001	0.0025	0.005	0.01	0.025	0.05	0.1	0.25
df = 1	318.3	127.3	63.66	31.82	12.71	6.314	3.078	1.000
2	22.33	14.09	9.925	6.965	4.303	2.920	1.886	0.816
3	10.21	7.453	5.841	4.541	3.182	2.353	1.638	0.765
4	7.173	5.598	4.604	3.747	2.776	2.132	1.533	0.741
5	5.893	4.773		3.365	2.571	2.015	1.476	0.727
6	5.208	4.317	3.707	3.143	2.447	1.943	1.440	0.718
7	4.785	4.029	3.499	2.998	2.365	1.895	1.415	0.711
8	4.501	3.833	3.355	2.896	2.306	1.860	1.397	0.706
9	4.297	3.690	3.250	2.821	2.262	1.833	1.383	0.703
10	4.144	3.581	3.169	2.764	2.228	1.812	1.372	0.700
11	4.025	3.497	3.106	2.718	2.201	1.796	1.363	0.697
12	3.930	3.428	3.055	2.681	2.179	1.782	1.356	0.695
13	3.852	3.372	3.012	2.650	2.160	1.771	1.350	0.694
14	3.787	3.326	2.977	2.624	2.145	1.761	1.345	0.692
15	3.733	3.286	2.947	2.602	2.131	1.753	1.341	0.691
16	3.686	3.252	2.921	2.583	2.120	1.746	1.337	0.690
17	3.646	3.222	2.898	2.567	2.110	1.740	1.333	0.689
18	3.610	3.197	2.878	2.552	2.101	1.734	1.330	0.688
19	3.579	3.174	2.861	2.539	2.093	1.729	1.328	0.688
20	3.552	3.153	2.845	2.528	2.086	1.725	1.325	0.687
21	3.527	3.135	2.831	2.518	2.080	1.721	1.323	0.686
22	3.505	3.119	2.819	2.508	2.074	1.717	1.321	0.686
23	3.485	3.104	2.807	2.500	2.069	1.714	1.319	0.685
24	3.467	3.091	2.797	2.492	2.064	1.711	1.318	0.685
25	3.450	3.078	2.787	2.485	2.060	1.708	1.316	0.684
26	3.435	3.067	2.779	2.479	2.056	1.706	1.315	0.684
27	3.421	3.057	2.771	2.473	2.052	1.703	1.314	0.684
28	3.408	3.047	2.763	2.467	2.048	1.701	1.313	0.683
29	3.396	3.038	2.756	2.462	2.045	1.699	1.311	0.683
30	3.385	3.030	2.750	2.457	2.042	1.697	1.310	0.683

## Keadaan Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa	
1	VII	VII A	32
		VII B	32
		VII C	32
		VII D	32
		VII E	32
		VII F	32
		VII G	34
		VII H	33
		VII I	32
		VII J	32
		VII K	33
2	VIII	VIII A	32
		VIII B	33
		VIII C	35
		VIII D	35
		VIII E	34
		VIII F	34
		VIII G	34
		VIII H	35
		VIII I	35
		VIII J	34
		VIII K	36
3	IX	IX A	31
		IX B	32
		IX C	31
		IX D	33
		IX E	33
		IX F	34
		IX G	34
		IX H	34
		IX I	32
		IX J	34
		IX K	32
Jumlah Populasi		1093	

(Sumber: Data Kantor Tata Usaha SMPN 3 SUNGGUMINASA)

### Dokumentasi Kegiatan



*Dokumentasi bersama guru mata pelajaran  
(Senin, 2 Mei 2022)*

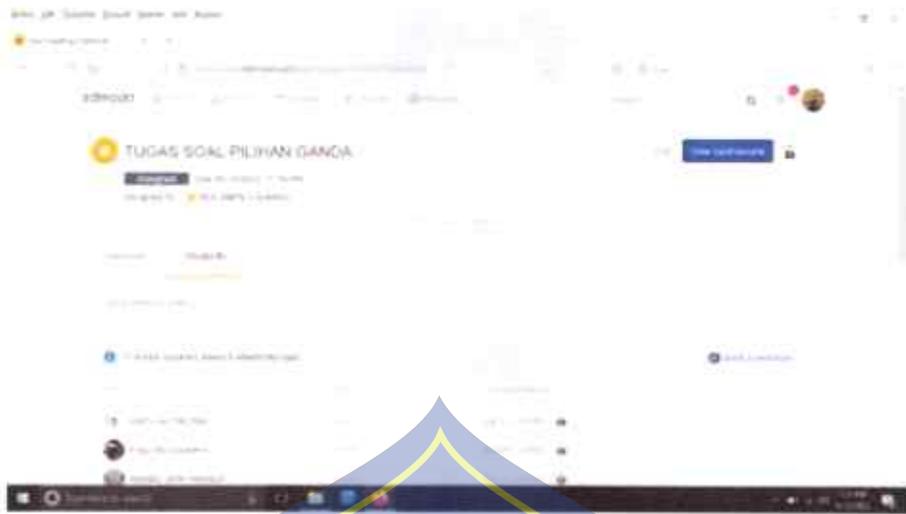


*Dokumentasi Proses Evaluasi Pretest  
(Senin, 2 Mei 2022)*



*Dokumentasi Penjelasan Materi Pembelajaran  
(Senin, 9 Mei 2022)*





*Dokumentasi proses Treatment/perlakuan  
(Rabu, 11 Mei 2022)*



*Dokumentasi Proses Evaluasi Posttest  
(Senin, 16 Mei 2022)*



*Dokumentasi Bersama Siswa  
(Senin, 16 Mei 2022)*

## RIWAYAT HIDUP



**Muh Taufik Saleh.** Dilahirkan di Gowa Sulawesi Selatan pada tanggal 13 Juli 2000. Anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Ayahanda Muh Saleh dan Ibunda Mantasia. Penulis masuk sekolah dasar di SD Negeri 1 Sungguminasa dan tamat tahun 2012, pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Sungguminasa tamat tahun 2015. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Sangguminasa dan tamat pada tahun 2018. Pada tahun yang sama (2018), penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Teknologi Pendidikan.





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Muh Taufik Saleh

NIM : 105311101818

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	5 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 18 Agustus 2022

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

*S.Hum., M.I.P*

NBM: 964 591

Muh Taufik Saleh  
105311101818 BAB I



Submission date: 18-Aug-2022 09:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 1883767562

File name: BAB\_I\_TAUFIK.doc (47K)

Word count: 1847

Character count: 12512

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	2%
2	jurnal.syntaxliterate.co.id Internet Source	2%
3	repository.unwira.ac.id Internet Source	2%



Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches

2%

Muh Taufik Saleh  
105311101818 BAB II



Submission date: 18-Aug-2022 09:24AM (UTC+0700)

Submission ID: 1883767907

File name: BAB\_II\_TAUFIK.doc (136.5K)

Word count: 7455

Character count: 49578

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	10%
2	repository.iainpare.ac.id Internet Source	9%
3	eprints.ums.ac.id Internet Source	4%
4	penbimbinganguru.blogspot.com Internet Source	2%

Exclude quotes  On Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On



Muh Taufik Saleh  
105311101818 BAB III



Submission date: 18-Aug-2022 09:25AM (UTC+0700)

Submission ID: 1883768258

File name: BAB\_III\_METODE\_PENELITIAN\_TAUFIK.doc (72.5K)

Word count: 1346

Character count: 8956

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	3%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	8%
2	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	2%

Exclude quotes  Exclude matches  Exclude bibliography



Muh Taufik Saleh  
105311101818 BAB IV



Submission date: 18-Aug-2022 09:29AM (UTC+0700)

Submission ID: 1883769684

File name: BAB\_IV\_HASIL\_PENELITIAN\_DAN\_PEMBAHASAN\_2.doc (128K)

Word count: 2354

Character count: 14919

ORIGINALITY REPORT

7%	5%	3%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ejournals.umma.ac.id">ejournals.umma.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://journal.uncp.ac.id">journal.uncp.ac.id</a> Internet Source	2%
3	Amran Yahya, Nur Walidul Bakri. "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika", Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika, 2019 Publication	2%

Exclude quotes  Exclude matches   
Exclude bibliography

Muh Taufik Saleh

105311101818 BAB V

by Tahap Tutup



mission date: 18-Aug-2022 09:29AM (UTC+0700)

mission ID: 1883769792

name: BAB\_V\_SIMPULAN\_DAN\_SARAN\_5.docx (16.49K)

count: 310

acter count: 2003



3%

www.scribd.com  
Internet Source

STUDENT PAPERS  
0%

PUBLICATIONS  
0%

INTERNET SOURCES  
3%

MILITARY INDEX  
3%

uh Taufik Saleh 105311101818 BAB V

