

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
EDMODOWORLD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA KELAS XI IPA 1
DI SMA NEGERI 4 JENEPONTO**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

MUHAMMAD RIZKI AKBAR

NIM 105311104120

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

2024



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **MUHAMMAD RIZKI AKBAR**, NIM 105311104120 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 356 TAHUN 1446 H/2024 M, Tanggal 04 November 2024, 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 08 November 2024.

Makassar, 18 Jumadil awal 1446 H
20 November 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M. Pd.** (.....)
4. Penguji :
 1. **Dr. Kasman, S.Pd., M.Pd** (.....)
 2. **Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd** (.....)
 3. **Firdaus, S.Pd., M.Pd** (.....)
 4. **Nasir, S.Pd., M.Pd** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Edmodoworld Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas XI IPA 1 Di SMA Negeri 4 Jeneponto**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **MUHAMMAD RIZKI AKBAR**
Stambuk : **105311104120**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

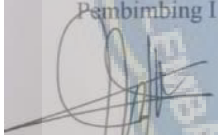
Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 20 November 2024 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

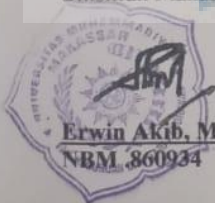

Nasiri, S.Pd., M.Pd

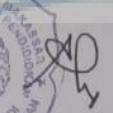

Dr. Kasman, S.Pd., M.Pd

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 :

Nr.ma : **MUHAMMAD RIZKI AKBAR**

Nim : 105311104120

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo world Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Prakarya Bagi Siswa Kelas XI Ipa 1 Di Sma Negeri 4 Jeneponto**

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, 31 Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan

Muhammad Rizki Akbar



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **MUHAMMAD RIZKI AKBAR**

Nim : 105311104120

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, 5 Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan

Muhammad Rizki Akbar

MOTTO

Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan,
menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan kelancaran sehingga segala urusan kita dimudahkan. Skripsi ini saya dedikasikan kepada kedua orang tua saya, sepupu saya, keluarga, serta para sahabat yang tercinta berkat doa dan dukungan mereka sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik serta Dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dalam penelitian skripsi

ini.

ABSTRAK

Muhammad Rizki Akbar. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Edmodoworld* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas XI IPA 1 Di SMA Negeri 4 Jeneponto. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasir dan pembimbing II Kasman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran prakarya kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Jeneponto tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 34 orang. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-posttest*, dimana penelitian ini dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *edmodoworld* telah membuktikan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Jeneponto dapat dilihat dari motivasi belajar melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* rata-rata nilai siswa meningkat diatas nilai KKM. Diketahui bahwa nilai *Posstest* yaitu 87,94 lebih besar dari nilai *Pretest* yaitu 47,05. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial menggunakan rumus uji t, di ketahui t_{hitung} yang diperoleh adalah 20.048 dengan frekuensi $df = 34 - 1 = 33$, pada taraf signifikan = 0,05 diperoleh t_{tabel} adalah 2.034. Jdi $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Sehingga aplikasi *Edmodoworld* dapat dijadikan sebagai media bantu yang sangat layak bagi peserta didik dan guru.

Kata Kunci : Efektivitas, Edmodoworld, Motivasi Belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Edmodoworld Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas XI IPA 1 Di SMA Negeri 4 Jeneponto”. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga di beri kesehatan dan kesempatan untuk beraktivitas.

Nasihat dan motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan penuh rasa hormat serta kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua penulis yaitu Bapak Muhammad Sapri dan Ibu Asriani yang telah memberikan doa yang tiada hentinya, dukungan serta pengorbanan, semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan keselamatan bagi orang tua penulis.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd Pembimbing I dan Dr. Kasman, S.Pd., M.Pd Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan masukan dan nasihat, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M. Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Nasir, S.Pd., M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan, serta seluruh dosen di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik untuk dapat menyempurnakan serta perbaikan skripsi ini sangat penulis harapkan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Pendidikan saat ini serta penerapan Teknologi Pendidikan di lingkungan sekitar dapat bermanfaat. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 18 November 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Kerangka Pikir.....	32
C. Hasil Penelitian Relevan.....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
D. Desain Penelitian.....	39

E. Variabel Penelitian.....	40
F. Definisi Operasional Variabel.....	42
G. Prosedur Penelitian	43
H. Instrumen Penelitian	44
I. Teknik Pengumpulan Data.....	45
J. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan.....	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	64
A. Simpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Populasi	38
3.2 Desain Penelitian.....	40
4.1 Distribusi frekuensi dan presentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung	51
4.2 Distribusi dan frekuensi kategori motivasi belajar Prakarya (<i>pretest</i>).....	54
4.3 Distribusi nilai statistik motivasi belajar Prakarya (<i>Pretest</i>)	55
4.4 Distribusi dan frekuensi kategori motivasi belajar (<i>posttest</i>).....	56
4.5 Distribusi nilai statistik dan motivasi belajar Prakarya (<i>Posttest</i>)	57
4.6 Distribusi tabel motivasi belajar prakarya <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	57
4.7 Distribusi Uji-t one group <i>pretest-posttest</i>	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	68
2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I.....	71
3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II	73
4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan III.....	75
5. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i>	77
6. Daftar Hadir Siswa.....	84
7. Hasil Observasi aktivitas belajar siswa.....	86
8. Hasil <i>Pretest</i>	87
9. Hasil <i>Posstest</i>	91
10. Daftar hasil belajar nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis <i>edmodoworld</i>	95
11. Presentase kenaikan motivasi belajar pretest dan posttest.....	96
12. Titik presentasi Distribusi t (df= 1-40)	97
13. Hasil Output SPSS	99
14. Dokumentasi	100
15. Persuratan Penelitian.....	101
16. Surat Keterangan Bebas Plagiat.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara, mengartikan pengertian Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Menurut Ab Marisyah dkk (2019), pendidikan merupakan proses humanistik yang selanjutnya dikenal dengan humanisasi manusia. Oleh karena itu, kita harus bisa menghormati hak asasi setiap orang. Pelajar bukanlah mesin manusia yang dapat dikendalikan sesuka hati, namun merupakan generasi yang harus kita bantu dan untuk itu kita harus berkontribusi secara matang dalam setiap menyikapinya, sehingga dapat membentuk manusia yang mandiri dan berfikir kritis dan mempunyai sikap moral yang baik. Pendidikan tidak hanya membentuk pribadi yang berbeda dengan orang lain, bisa makan dan minum, berpakaian dan mempunyai rumah untuk ditinggali, tetapi disebut dengan pribadi yang memanusiakan manusia.

Dalam perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang

diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun (Pristiwanti D, dkk.2022).

Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan hidup setiap individu. Pengajaran yang diberikan pada siswa bukan saja dari hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman (Marisyah, Firman, 2019).

Pendidikan ialah proses yang dapat terjadi dalam lingkungan manapun dan waktu kapanpun, yang bertujuan memberikan pemahaman dan juga membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan. Selain itu, pendidikan juga merupakan hal penting untuk peningkatan sumber daya manusia. Peningkatan sumber daya manusia perlu meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

Inilah pentingnya pendidikan dalam upaya menghilangkan kebodohan, mengantaskan kemiskinan dalam kehidupan masyarakat, meningkatkan taraf hidup seluruh lapisan masyarakat dan mengangkat harkat dan martabat negara dan

masyarakat, oleh karena itu pemerintah berupaya untuk memberikan perhatian yang serius terhadap penyelesaian berbagai permasalahan dibidang peningkatan pendidikan tingkat pertama, pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Perhatian tersebut antara lain terlihat pada penciptaan alokasi anggaran yang sangat signifikan dan regulasi politik terkait peningkatan kualitas. Yang lebih penting lagi, terus melakukan terobosan dan inovasi untuk meningkatkan kesempatan warga dan masyarakat umum untuk belajar dari seluruh institusi pendidikan (Yayan Alpian, 2019). Karena proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting dalam membangun kualitas negara. Semakin baik kualitas pendidikan maka semakin maju suatu bangsa. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan negara, Pasal 3 adalah tujuan pendidikan nasional “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”.

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Hal ini mendorong seluruh lapisan masyarakat begitu memperhatikan perkembangan dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat membuat dunia pendidikan terdorong mengikuti perkembangan. Hal tersebut terbukti dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran

pendamping proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah.

Perkembangan yang ada pada teknologi informasi dan komunikasi akan dapat menjadi saran peningkatan kualitas pendidikan. Dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan peningkatan mutu pendidikan. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Adapun kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengikuti Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Salah satu bentuknya adalah dengan menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi sekarang sudah banyak menciptakan berbagai macam aplikasi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan. Permasalahan saat ini yang masih sering dijumpai adalah kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bagi siswa. Pembelajaran saat ini yang masih banyak menerapkan secara tradisional harusnya sudah mulai melakukan transformasi untuk menjadi acuan menghadapi tantangan perkembangan yang terjadi di dunia. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional harus bisa diperbaharui dengan cara mengikuti perkembangan Iptek sekarang ini salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang menghasilkan beberapa aplikasi untuk bisa dijadikan sebagai media pembelajaran (Ramadhan, N. K. 2023).

Dalam pendidikan formal tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Menurut Mayer (2018), belajar melibatkan perubahan perilaku yang relative permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Meskipun mengajar adalah proses pemindahan informasi atau ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa, namun proses transfer ini sering kali dianggap sebagai proses pemindahan (Karwono dan Mularsih, 2018).

Salah satu permasalahan dalam proses pendidikan adalah terbatasnya waktu mengajar. Guru mengajar kegiatan ekstrakurikuler bersamaan dengan jadwal belajar, sehingga dampak terhadap kegiatan belajar tidak dapat terwujud secara maksimal. Selain itu perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat juga berdampak pada dunia pendidikan sehingga pemanfaatan teknologi informasi terus berlanjut. Oleh karena itu, guru hendaknya menggunakan media dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu dapat mengatasi berbagai kesulitan, seperti kesulitan dalam komunikasi dan keterbatasan ruang kelas. Salah satu media yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis edmodoworld dalam proses pembelajaran. Media ini dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu guru dalam mengatasi persoalan mengajar yang jadwalnya bersamaan dengan kegiatan ekstrakurikuler. Adapun solusi yang bisa diambil guru yaitu: melakukan pembelajaran secara online, guru dapat melakukan diskusi online dengan siswa, guru dan siswa dapat berbagi materi kelas berupa tautan dan video, serta guru dapat mengakses tugas dan nilai siswa selama proses pembelajaran menggunakan media tersebut.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemajuan terhadap teknologi membawa dampak pada beberapa aspek. Hal ini membuat kehidupan manusia pun terasa lebih

ringan, sebab informasi dan komunikasi akan lebih mudah untuk diakses. Bermadalkan ponsel pintar, sinyal, dan data internet, manusia dapat membuat perubahan terhadap hidupnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia. Era globalisasi telah membawa dampak kemajuan kompleksitas teknologi komunikasi serta persaingan manusia di era globalisasi yang tidak mengenal batas, sehingga tuntutan akan kualitas sumber daya manusia yang mampu berperan dalam perkembangan teknologi dan komunikasi ini menjadi sebuah keharusan.

Kemajuan pemikiran manusia saat ini menciptakan metode-metode pembelajaran yang baru dan sebaguna mengikuti kebutuhan masyarakat dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Media pembelajaran juga telah berkembang dari media tradisional menjadi media berbasis internet atau media digital online. Terlaksananya pembelajaran yang efektif dan menarik memerlukan suatu model pembelajaran, sehingga siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dan menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

Perlunya pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi tidak bisa dihindari. Teknologi informasi dan komunikasi akan dimasukkan dalam pengajaran maupun mata pelajaran sehingga siswa dan guru sadar akan perubahan tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan terciptanya berbagai lingkungan pembelajaran berbasis TI yang membantu proses belajar mengajar. Guru dapat merencanakan pembelajaran semenarik mungkin, dan mencegah kebosanan dengan model pembelajaran yang digunakan di kelas. Pembelajaran dari media berbasis teknologi informasi dengan istilah e-learning. E-learning adalah sistem pembelajaran elektronik yang menggunakan teknologi sebagai media

pembelajaran.

Sesuai dengan kebutuhan siswa khususnya di SMA Negeri 4 Jeneponto kelas XI IPA 1 membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan media pembelajaran yang praktis seperti *smartphone*, yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja atau lebih dikenal dengan istilah *mobile learning*, sehingga siswa dapat menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran.

Dari uraian tersebut, maka penulis mencoba mengajukan alternatif untuk menyediakan lingkungan belajar sesuai dengan kebutuhannya dan mampu memberikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah kepada siswa, yaitu materi pembelajaran berbasis edmodo dalam bentuk *mobile learning*. Menurut Buescher (2018), salah satu lingkungan belajar untuk pembelajaran online adalah edmodo. Aplikasi ini gratis untuk di unduh dan digunakan untuk membantu pembelajaran antara guru dan siswa. Selain itu, Edmodo juga menawarkan banyak fitur terutama fitur kelas virtual dengan kuis, tugas, dan penilaian di kelas. Guru juga dapat memberikan dokumen berupa buku atau link pendukung pembelajaran. Guru memantau kegiatan dan harus memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik. Guru dapat membuat lebih dari satu kelas dan menghubungkan orang tua untuk memantau aktivitas anak, termasuk tugas, penilaian, dan rencana aktivitas. Guru mendapatkan referensi dari guru di seluruh dunia dan mereka mendapatkan materi pembelajaran untuk siswanya dari guru lain.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis edmodo ini cocok untuk digunakan oleh guru agar relevan dengan perkembangan saat ini. Lingkungan pembelajaran berbasis Edmodo memberikan pendekatan yang memfasilitasi

proses belajar mengajar. Edmodo dapat membantu guru membuat kelas virtual berdasarkan lingkungan belajar kelas dengan ruang kelas di sekolah dimana kelas memiliki pilihan tugas seperti kuis, diskusi, RPP, tugas terstruktur, review tugas, dan penghargaan atau kualifikasi di tingkat sekolah. Berhubung staf pengajar SMA Negeri 4 Jeneponto masih kurang memadai penggunaan media *e-learning*, maka peneliti bermaksud untuk mengamati penggunaan media *e-learning* Edmodo untuk menunjang pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengajarkan guru menggunakan media pembelajaran *online* Edmodo sebagai penunjang pembelajaran di SMA Negeri 4 jeneponto.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19.08.2023 kategori pelajaran SMA Negeri 4 Jeneponto setelah dilakukan analisis terkait penggunaan media yang digunakan khususnya pada kelas XI IPA 1 kurang mendukung untuk mencapai tujuan proses pembelajaran yang baik. Terutama dalam mata pelajaran Prakarya ada beberapa siswa yang belum mencapai standar penilaian sehingga peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar tercapai standar penilaian. Karena menggunakan media cetak hanya berupa buku teks yang berisi materi, gambar, contoh soal dan latihan. Hal ini di rasa cukup membosankan. Karena media yang digunakan tidak mapu menyesuaikan kebutuhan belajar siswa dengan perkembangan teknologi yang berkembang pesat.

Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik dan bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul “ **Efektivitas Penggunaan Media**

Pembelajaran Berbasis *Edmodoworld* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas XI IPA 1 Di SMA Negeri 4 Jeneponto.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di utarakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *edmodoworld* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Jeneponto.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diutarakan diatas, maka tujuan penulisan penelitian yang ingin dicapai penulis adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *edmodoworld* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Jeneponto.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang. Manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis ini diharapkan dari penelitian ini yaitu untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis *Edmodoworld* serta menjadi acuan dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi untuk mencapai tujuan yang di inginkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dalam pembelajaran karena dengan menggunakan media pembelajaran ini akan menarik semangat siswa dalam belajar serta siswa dapat belajar dengan baik.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan media alternatif guru serta informasi dalam menggunakan media pembelajaran dan meningkatkan kreativitas dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodoworld* ini.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan dalam mengambil suatu kebijakan dalam upaya peningkatan kinerja guru dalam melakukan proses pembelajaran serta upaya pihak sekolah menyediakan media yang kreatif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan serta wawasan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodoworld* untuk meningkatkan motivasi belajar dan memanfaatkan media dengan kreatif dan efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penggunaan Efektivitas

Kata efektivitas mempunyai beberapa arti, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memberi tahu kita tiga arti efektivitas, arti yang pertama adalah menimbulkan akibat dan kesan. Arti yang kedua adalah efisien atau efektif dan arti yang ketiga dapat mendatangkan hasil atau keuntungan. Oleh karena itu efektivitas adalah efek atau keberhasilan setelah melakukan sesuatu.

Efektivitas adalah kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat dan mencapainya. Ini merupakan tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan, atau pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Efektivitas dapat diukur dengan melihat hasil kerja yang dicapai oleh suatu sistem yang digunakan untuk suatu organisasi. Efektivitas memiliki peranan penting dalam mencapai kesuksesan baik dalam bisnis maupun dalam kehidupan pribadi. Tanpa efektivitas, usaha dan sumber daya yang diinvestasikan dalam suatu proyek atau aktivitas dapat menjadi sia-sia. Efektivitas dapat dikaji dari berbagai sudut pandang dan tergantung pada siapa yang menilai serta menginterpretasikannya. Penilaian terhadap efektivitas dan efisiensi kegiatan dapat dilihat melalui tiga unsur efektivitas yaitu manusia, waktu, dan biaya.

Menurut Ravianto (2014), pengertian efektivitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya, apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan

sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya, maka dapat dikatakan efektif. Dapat dipahami bahwa efektivitas juga berarti menunjukkan tingkat pencapaian tujuan, usaha di katakan efektif apabila usaha tersebut mencapai tujuan. Selain di pahami dari segi kebahasaan, efisiensi mempunyai beberapa pengertian menurut para ahli, yaitu:

- a. Menurut Mardiasmo (2017), efektivitas mengukur keberhasilan atau kegagalan suatu organisasi dalam mencapai tujuannya. Ketika suatu organisasi mencapai tujuannya, maka organisasi tersebut telah beroperasi secara efektif. Indikator kinerja menggambarkan akibat dan dampak dari hasil program dalam mencapai tujuan program. Semakin besar porsi output dalam mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan, maka semakin efektif pula proses kerja unit organisasi tersebut.
- b. Menurut Siagiani (2008), efektivitas adalah penggunaan sumber daya, sarana dan prasarana dalam volume tertentu secara sadar telah ditentukan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang dan jasa atas kegiatan yang dilakukan. Kinerja mengacu pada apakah tujuan yang ditetapkan akan tercapai atau tidak. Apabila hasil suatu kegiatan semakin mendekati tujuan maka efisiensinya semakin tinggi.
- c. Menurut Agung Kurniawan (2005), efektivitas adalah kemampuan dalam melaksanakan tugas, fungsi organisasi (operasional, fungsi program atau tugas), dan lain-lain.
- d. Menurut Beni (2016), efektivitas merupakan hubungan antara *output* dan tujuan aatau dikatakan ukuran seberapa jauh tingkat *output*, kebijakan, dan prosedur dari organisasi.

- e. Menurut Poerwanti dan Suwandayani (2020) keefektifan mengacu pada pengertian sejauh mana rencana yang disusun telah berhasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Beberapa pengertian-pengertian efektivitas diatas dapat disimpulkan, bahwa secara umum efektivitas dapat diartikan sebagai adanya suatu pengaruh, akibat, kesan. Efektivitas tidak hanya sekedar memberi pengaruh atau pesan akan tetapi berkaitan juga dengan keberhasilan tujuan, penetapan setandar, profesionalitas, penetapan sasaran, keberadaan program, materi, berkaitan dengan metode atau cara. Sasaran atau fasilitas dan juga dapat memberikan pengaruh terhadap tujuan yang akan dicapai.

Efektivitas memiliki peranan penting dalam mencapai kesuksesan baik dalam dunia pendidikan, bisnis, maupun dalam kehidupan pribadi. Tanpa efektivitas, usaha dan sumber daya yang diinvestasikan dalam suatu aktivitas tidak dapat tercapai. Berikut adalah sejumlah manfaat penting dari efektivitas:

- a) Pemanfaatan sumber daya yang optimal, dengan memanfaatkan sumber daya seefisien agar bisa mendapatkan nilai terbaik dari aset. Ini dapat membantu memastikan kesehatan dari proyek yang dijalankan, perolehan laba, dan pertumbuhan berkelanjutan.
- b) Mencapai tujuan, efektivitas membantu individu dan organisasi untuk mencapai tujuan mereka dengan lebih cepat dan efisien. Ini memungkinkan untuk fokus pada tugas-tugas yang benar relevan dan mendukung tujuan.
- c) Kualitas hasil yang lebih baik, ketika kita efektif dalam melakukan sesuatu, hasil yang akan didapatkan cenderung lebih berkualitas. Hal ini

karena kita dapat memberikan perhatian penuh pada detail dan proses yang diperlukan.

- d) Peningkatan produktivitas, dengan menjadi efektif produktivitas akan meningkat. Ini berarti lebih banyak pekerjaan yang dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat.
- e) Peningkatan kepuasan, efektivitas juga berdampak pada kepuasan pribadi. Ketika kita berhasil mencapai tujuan-tujuan yang kita inginkan, kita bisa merasa lebih puas dan memiliki rasa pencapaian yang tinggi. Efektivitas bukanlah sesuatu yang statis, tetapi sesuatu yang dapat ditingkatkan secara berkelanjutan. Efektivitas adalah sebuah seni yang dapat dipelajari dan diasah. Semakin kita memahami cara bekerja secara efektif, semakin besar kemungkinan kita mencapai kesuksesan dalam berbagai aspek dalam kehidupan.

Meningkatkan efektivitas adalah langkah penting dalam mencapai kesuksesan. Ada beberapa langkah yang dapat digunakan yaitu : Prioritaskan tujuan dan fokus pada hal-hal yang memang penting, Manajemen waktu yang baik adalah kunci efektivitas dengan merencanakan waktu dengan baik dan hindari pemborosan, Selalu ada ruang untuk pembelajaran dan perbaikan dengan mengevaluasi hasil kerja secara rutin dan pelajari dari pengalaman, Komunikasi yang baik dengan rekan kerja, pelanggan, atau anggota tim, itu sangat penting lalu pastikan pesan tersebut jelas dan dapat dipahami, Terkadang perlu beradaptasi dengan perubahan yang tidak terduga. Fleksibilitas adalah kunci untuk tetap efektif dalam situasi yang berubah.

2. Konsep Penggunaan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyhar (2020:5) bahwa media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terselesaikan. Pada dasarnya istilah media dalam proses pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha untuk pencapaian proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi sehingga media pembelajaran dikatakan sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan mendorong kemauan peserta didik untuk belajar.

Perkembangan dalam Teknologi Informasi dan Komuniiasi (TIK) telah memberikan dampak yang sangat signifikan ke semua aspek kehidupan manusia. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan keseluruh dunia menembus batas, jarak, tempat, ruang, dan waktu. Pengaruhnya pun meluas keberbagai kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam media, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya sistem

penyampain bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran pembelajaran dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Apalagi pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak, memahami apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan komponen integral yang tidak bisa dipisahkan dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi (Daryanto, 2011).

Saat ini media pembelajaran keberadaannya sebagai alat bantu belajar antara guru dan peserta didik yang bertujuan sebagai sistem pengiriman informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dengan memahami peran media dalam pembelajaran, kita tidak bisa lagi berasumsi bahwa media hanya sekedar alat yang bisa diabaikan jika media tidak tersedia. Namun lingkungan belajar tersebut mempunyai kontribusi yang

sangat besar terhadap pencapaian keterampilan atau tujuan belajar, yang diharapkan lebih menekankan pada sudut pandang visual. Dalam hal ini media mempunyai karakteristik tersendiri sesuai dengan karakter siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa semakin memberikan kontribusi terhadap keberhasilan guru dalam pembelajaran. Secara khusus, siswa dapat melihat objek yang ada tetapi sulit dilihat dengan mata secara langsung melalui gambar, potret, slide, dan sebagainya.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut berarti bahwa pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada metode pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dapat membawa manfaat besar terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar I kelas. Media pembelajaran memberikan banyak manfaat baik bagi guru maupun siswa, terutama dalam hal kelancaran penyelesaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai kelebihan baik bagi guru maupun siswa yaitu memudahkan pengiriman dan penerimaan pesan melalui media yang digunakan. Menurut Nasution (2013), kelebihan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.
- 2) Menambah materi pembelajaran yang bermakna sehingga lebih mudah

dipahami siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Memungkinkan penerapan metode pembelajaran serbaguna sehingga siswa tidak bosan dan guru tetap bersemangat untuk mengajar di kelas.
- 4) Mendorong siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena tidak kesedar mendengarkan saja, tetapi aktif melakukan kegiatan seperti demonstrasi, observasi, latihan, dan lain-lain.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimilikinya. Oleh karena itu, media dapat digolongkan secara variatif untuk memengaruhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pemahaman pendidik yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan tersampainya isi pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual gerak.

Dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal maka hendaknya belajar harus memanfaatkan semua indera yang ada pada diri siswa. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Pendidik perlu menciptakan/merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan metode

yang digunakan sehingga dapat bermanfaat bagi siswa. Pengoptimalan seluruh indra siswa terhadap media sehingga manfaat yang diinginkan dapat tercapai. Oleh karena itu, Pendidik sebagai penyampai pesan haruslah secara teliti dan cermat memperhitungkan karakteristik yang dimiliki oleh setiap isi pesan yang ingin disampaikan. Apakah pesan itu memiliki sifat yang dapat menghasilkan suara, bentuk, secara bersama-sama dalam suatu unit. Kesalahan dalam memperhatikan ketiga hal itu dapat menimbulkan dari fungsi media yang berujung pada konsep yang diterima oleh siswa sebagai penerima pesan. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan pendidik. Tetapi tidak semua bisa disampaikan melalui media pembelajaran tanpa kehadiran pendidik. Peran pendidik tetap penting sebagai pembimbing, motivator, fasilitator dalam klarifikasi pesan dalam media dan terutama dalam pengembangan sikap dan nilai siswa.

Media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi dalam proses pembelajaran dikelas, diantaranya: Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa, Media pembelajaran dapat memusat perhatian siswa dan menggugah emosi dalam proses pembelajaran, Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik, Media pembelajaran dapat mengurangi hambatan dalam proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal, Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta Media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi baik bagi komunikator dan bagi penerima.

Sedangkan menurut Prastowon Arsyad (2019: 104), manfaat media pembelajaran meliputi empat jenis: *pertama*, media pembelajaran dapat memperjelas cara penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan proses hasil pembelajaran. *Kedua*, lingkungan belajar dapat membangkitkan dan mengarahkan perhatian anak sedemikian rupa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, komunikasi yang lebih secara langsung antara siswa dengan lingkungan, dan kesempatan belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya. *Ketiga*, media pembelajaran dapat melampaui batas indera, ruang, dan waktu. Dan *keempat*, media pembelajaran dapat memberikan siswa pengalaman bersama tentang peristiwa lingkungan dan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

c. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Salah satu prinsip media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagai media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada saat proses pembelajaran adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan pendidik. Selain itu, penggunaan media juga harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mempreview media yang akan dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas. Dengan cara pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu kelancaran proses belajar-mengajar dan mengurangi waktu belajar (Sumarno, 2011).

Prinsip-prinsip penggunaan media menurut Ismail (2020:71) misalnya:

- 1) Penggunaan media pembelajaran harus dilihat sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran, bukan sekedar alat.
- 2) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran digunakan sebagai alat pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Guru harus menguasai teknik dari penggunaan media pengajaran.
- 4) Guru harus mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari media yang digunakan.

- 5) Penggunaan media massa hendaknya diselenggarakan secara sistematis.
- 6) Jika topik memerlukan media yang lebih banyak, sebaiknya guru dapat menggunakan multimedia.

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Manfaat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk tingkat sekolah menengah atas sangat penting, sebab pada masa ini siswa akan lebih mampu untuk berpikir abstrak. Kehadiran media sangat membantu mereka dalam memahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa. Ketidakmampuan guru menjelaskan sesuatu bahan itulah dapat diwakili oleh peranan media. Disinilah nilai praktis media dapat terlihat yang bermanfaat bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

d. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning

Kata Efektivitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran seringkali diukur

dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola situasi. Namun berbeda dengan pendapat dari Djam'am dan Asep bahwa efektivitas pembelajaran bukan hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi semua upaya yang menyebabkan anak belajar. Berdasarkan konsep-konsep diatas maka dapat disintesisakan efektivitas pembelajaran adalah perilaku mengajar yang efektif ditunjukkan oleh pendidik yang mampu memberikan pengalaman baru melalui pendekatan dan strategi khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* adalah setiap pembelajaran yang menggunakan media elektronik dalam pembelajarannya. Konsep *e-learning* mentransformasikan pendidikan tradisional ke dalam bentuk digital, baik dari segi konten maupun sistem. Hal ini mencakup kombinasi pertemuan secara tatap muka dengan penggunaan *e-learning* yang dapat meningkatkan motivasi dan interaksi siswa. Penggunaan media pembelajaran tersebut sangat mendukung kerja sama antara guru dan siswa dalam menjamin kelancaran proses pembelajaran di kelas. Kedua hal ini menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran yang sekarang disebut dengan *e-learning*.

Salah satu cara yang digunakan untuk meneliti efektivitas pembelajaran yaitu dengan menerapkan prinsip monitoring dan evaluasi yang merupakan prinsip pendekatan yang banyak digunakan untuk mengukur efektivitas khususnya di bidang pendidikan dengan tujuan untuk memberikan dampak yang maksimal. Adapun cara yang dilakukan untuk meneliti efektivitas pembelajaran yaitu:

- 1) Menetapkan tujuan dan sasaran yang jelas dengan mengukur kemajuan terhadap pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

- 2) Kumpulkan dan analisis data di awal pembelajaran untuk dijadikan sebagai dasar lalu kumpulkan data yang relevan dengan tujuan program pembelajaran secara teratur yang menunjukkan tingkat efektivitasnya.
- 3) Setelah menganalisis data, buat perubahan dan lakukan implementasi untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- 4) Di akhir pembelajaran, bandingkan hasil yang didapatkan dengan data yang dikumpulkan di awal pembelajaran untuk menentukan apakah ada perubahan perilaku atau kompetensi dan apa yang dapat ditingkatkan ke depan. Dengan pola pikir pemantauan dan evaluasi, kita akan dapat lebih efektif menerapkan dan merancang kriteria untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran agar bisa mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

e. Media Pembelajaran Edmodo

Media pembelajaran edmodo merupakan salah satu media pembelajaran berbasis e-learning yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar menjadi aktif dan inovatif dengan pemanfaatan sistem internet. Edmodo adalah salah satu media yang menandakan perkembangan *E-learning* yang ada didalam global pendidikan. Edmodo dirancang layaknya mirip media sosial lainnya yang bisa menaikkan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Media edmodo adalah media yang menyerupai aplikasi *facebook*, edmodo diciptakan buat memberikan kemudahan bagi peserta didik dan pendidik pada melakukan kegiatan memakai internet (Yaumi, 2018). Media ini juga merupakan salah satu hasil dari sebuah perkembangan teknologi yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan pada abad ke 21. Dibalik semua ini terdapat perusahaan yang memberikan

layanan media sosial yang bertujuan untuk mendukung sistem pembelajaran online bagi para pegiat pendidikan baik guru, siswa, dosen, dan orang tua. Edmodo memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan mudah, tentu aplikasi ini mampu mempermudah kegiatan-kegiatan pembelajaran seperti memberi tugas, mengerjakan ujian, kuis, dan masih banyak lagi. Baik dari murid, guru dan lain-lain akan mendapatkan manfaat ketika menggunakan aplikasi ini. Dengan edmodo pembelajaran akan menjadi lebih efektif, dan efisien. Oleh sebab itu, perlu kita ketahui sebagai guru/tenaga pendidik bahwa semakin pesatnya teknologi komunikasi dan informasi sekarang yang biasanya mengharuskan kita melakukan pembelajaran secara online, diperlukan untuk mengetahui beberapa aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah edmodo. Beberapa Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Edmodo dapat mengefisienkan waktu. Adapun kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran edmodo, yaitu:

1) Kelebihan dari Edmodo

Berikut beberapa kelebihan edmodo yang membuatnya sangat populer untuk digunakan:

- a) Tampilannya lebih menarik seperti media sosial yang membuat pelajar mudah menggunakannya.
- b) Terintegrasi dengan *Google Apps for education* dan *MS Office*.
- c) Pembelajaran online mudah dikelola dan tersedia berbagai materi pembelajaran.
- d) Guru dapat berkomunikasi satu sama lain dan bertukar materi pembelajaran.
- e) Terdapat *private group* yang memudahkan pengelolaan kelas atau kelompok

belajar.

- f) Terintegrasi dengan *Zoom*, bahkan *Youtube Live*.
- g) Orang tua siswa pun bisa menggunakannya.
- h) Tersedia *Edmodo mobile*.

2) Kekurangan dari Edmodo

Edmodo tentu saja memiliki kekurangan. Berikut beberapa kelemahan edmodo yang harus kita ketahui:

- a) Platform ini berbasis bahasa Inggris yang dapat menyulitkan guru dan siswa yang tidak bisa berbahasa Inggris, oleh karena itu solusi yang bisa diambil yaitu dengan menggunakan bahasa program yang tidak berbahasa Inggris.
- b) Platform ini masih memiliki banyak keterbatasan. Program ini kurang cocok untuk menunjang pendidikan tinggi.
- c) Kesalahan masih sering terjadi dalam berbagai keadaan. Misalnya, siswa dapat menjawab kuis tertentu.
- d) Editor persamaan matematika dianggap tidak dapat diterima.

f. Motivasi Belajar

1) Pengertian Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75) adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan

belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Uno (2017:23) mengatakan motivasi belajar adalah kemampuan internal dan eksternal siswa untuk mengubah perilakunya, biasanya dengan beberapa indikator atau unsur pendukung. Dari beberapa pengertian motivasi belajar para maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang datang baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang dapat menimbulkan semangat dan kegembiraan belajar serta mengarahkan kegiatan belajar sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.

Dalam konteks pendidikan, motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan yang menggerakkan tindakan belajar atau tindakan-tindakan pendidikan yang lain. Itu dapat dilakukan dengan mengorganisasi kegiatan belajar dan lingkungan belajar untuk mengembangkan potensi siswa menjadi aktual. Adapun ciri-ciri motivasi belajar menurut Sardiman A.M. (2011) yaitu: a) Tekun menghadapi tugas dalam hal ini dapat bekerja secara terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai, b) Berani menghadapi kesulitan tanpa putus asa, c) Menunjukkan minat terhadap pembelajaran, d) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang yang lebih tua, d) Lebih senang bekerja secara mandiri, e) Memberikan keputusan apa yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Pemilihan metode belajar yang tepat akan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dan minat belajar siswa sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dengan memaksimalkan fasilitas pembelajaran yang telah disediakan disekolah. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan fasilitas belajar yang baik juga menentukan motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Fasilitas

yang menunjang pembelajaran seperti internet, komputer, dan sebagainya. Pemanfaatan fasilitas yang baik akan memaksimalkan materi yang akan disampaikan dengan memaksimalkan fungsi fasilitas yang ada. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan yang optimal untuk mendukung pembelajaran agar apa yang dilaksanakan oleh para guru dapat tercapai dengan baik dan maksimal.

2) Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan dari diri siswa untuk mencapai tujuan belajarnya, seperti pemahaman materi atau pengembangan belajar. Motivasi belajar memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa. Menurut Rahmawati, (2016) fungsi motivasi belajar antara lain, yaitu untuk mendorong, menggerakkan, dan untuk mengarahkan kegiatan atau aktivitas peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Seseorang yang melakukan suatu usaha yang sungguh-sungguh karena ada tujuan yang baik.

Motivasi belajar yang baik akan mendapatkan hasil yang baik pula. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa akan mendorong siswa belajar lebih giat lagi dan frekuensi belajarnya menjadi semakin meningkat, sehingga hasil belajarnya pun meningkat. Jika seseorang tidak memiliki motivasi maka tidak akan muncul semangat belajar dalam diri. Motivasi belajar dibutuhkan bagi siswa, jika siswa tersebut tidak memiliki motivasi belajar maka dia tidak bersungguh-sungguh dalam belajar ataupun menerima pelajaran dengan baik disekolah.

3) Peningkatan Motivasi Belajar

Pentingnya motivasi belajar bagi siswa adalah menyadarkan siswa akan kedudukannya pada awal belajar, proses dan hasil akhir dalam mengomunikasikan kekuatan belajar dalam hubungannya dengan teman sekolahnya yang mengarahkan kegiatan pembelajaran dengan menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan kesadaran akan perjalanan belajar lalu bekerja (Mahardika dan Setyaningrum 2020). Strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain dengan memberikan nilai berupa simbol atau angka, memuji siswa yang berhasil dalam kegiatan belajar, dan memberikan hukuman kepada siswa yang melanggar peraturan atau tidak menyelesaikan studi. Selain menciptakan daya saing yang positif juga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak.

Ada beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar diantaranya: a) memikirkan apa yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran dengan membuat strategi yang rinci untuk mencapai tujuan tersebut, b) siswa yang aktif akan memiliki dorongan di dalam dirinya sendiri untuk selalu belajar dan merasa semangat ketika dihadapkan masalah karena memiliki keinginan untuk memecahkannya, c) motivasi tersebut bisa disampaikan pada awal pembelajaran yang bertujuan agar para siswa bisa antusias mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, motivasi juga dapat diberikan di tengah pembelajaran seperti dengan menceritakan kisah sukses suatu tokoh tertentu yang berkaitan dengan materi, d) karena siswa memiliki tingkat intelegensi yang berbeda-beda satu sama lainnya. Ketika siswa temotivasi, mereka akan menjadi lebih positif dan semangat dikelas dan terhadap pembelajaran mereka. Siswa akan lebih mungkin untuk mengambil inisiatif dalam pembelajaran mereka dan bertahan melalui materi, kesalahan, atau tugas yang sulit.

4) Indikator Motivasi Belajar

Didalam motivasi belajar, terdapat indikator-indikator yang digunakan untuk menentukan motivasi belajar tersebut. Menurut Raymond dan Judith dalam Syafi'i (2018, hlm. 48) indikator motivasi belajar yaitu : menghargai dan menikmati aktivitas belajar, senang memecahkan persoalan-persoalan dalam belajar, tertarik untuk selalu belajar yang menunjukkan kepada arah yang positif, senang melakukan hal-hal yang membimbingnya kepada sesuatu, selalu menginginkan sesuatu yang sulit. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Faktor internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi motivasi belajar. Faktor ini meliputi: faktor intelegensi, fisik, sikap, minat, bakat, dan emosi.
 - b. Faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi faktor lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, ruang kelas (fasilitas), metode guru mengajar, serta teman pergaulan.
- g. Karakteristik Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan
- 1) Pengertian Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Mata Pelajaran kerajinan prakarya dan kewirausahaan dapat di klarifikasikan sebagai pengetahuan interdisipliner, yaitu mengembangkan pengetahuan dan pelatihan kecakapan hidup di bidang seni, teknologi dan ekonomi. Penelitian ini diawali dengan pelatihan keterampilan berekspresi kreatif dengan gagasan dan ide untuk menyenangkan orang lain secara teknis sehingga keterampilan tersebut mengarah pada menghargai teknologi inovatif, hasil yang praktis dan ekonomis untuk memanfaatkan lingkungan. Kurikulum 2013, mata pelajaran kewirausahaan diubah menjadi kerajinan tangan.

Pelajaran kerajinan dan kewirausahaan ditawarkan kepada seluruh siswa SMA/MA dan SMK/MAK kurikulum 2013. Pembekalan materi ini bertujuan antara lain untuk menubuhkan kewirausahaan sejak dini dan merupakan langkah yang baik untuk mempersiapkan lahirnya lebih banyak wirausaha di Indonesia. Saat ini, pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk menciptakan wirausahawan yang inovatif dan kreatif. Jika kita cermati kompetensi inti dan bagian inti dari kurikulum kerajinan dan perdagangan tahun 2013, terdapat lebih banyak penekanan pada kerajinan dalam kurikulum. Kerajinan tangan yang di pelajari di sekolah menengah adalah kerajinan tangan, teknik, budidaya, dan pengolahannya.

2) Tujuan Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang tujuannya untuk menanamkan kewirausahaan, sikap dan etika. Berwirausaha kepada mahasiswa dengan membekali keterampilan untuk memperkenalkan barang atau jasa. Selain itu melalui magang kewirausahaan, melatih mahasiswa dalam keterampilan berwirausaha dengan mendorong dan menciptakan wirausaha yang baru melalui proses pembelajaran yang didukung dunia dan industri, mitra usaha dan instansi terkait untuk menciptakan lapangan kerja atau usaha baru dengan mengakses lapangan kerja serta peluang usaha yang ada.

Tujuan belajar pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan diantaranya yaitu: a) meningkatkan daya cipta dan kewirausahaan, b) menumbuhkan semangat berwirausaha sejak dini, c) memfasilitasi siswa dalam berekspreasi kreatif melalui keterampilan teknik berkarya ergonomis, teknologi, dan ekonomis, d) melatih keterampilan menciptakan karya berbasis estetis, artistik, ekosistem, dan teknologi, e) melatih siswa untuk memanfaatkan media dan bahan berkarya seni dan teknologi melalui prinsip ergonomis, higienis, tepat

dan cepat, ekosistemik, dan metakognitif, f) menghasilkan karya jadi maupun apresiatif yang siap dimanfaatkan dalam kehidupan, maupun bersifat wawasan dan landasan pengembangan apropriatif terhadap teknologi yang baru dan teknologi kearifan lokal, g) menumbuh kembangkan jiwa wirausaha melalui latihan dan pengelolaan penciptaan karya (produksi), pengemasan, dan usaha menjual berdasarkan prinsip ekonomis, ekosistem, dan ergonomis.

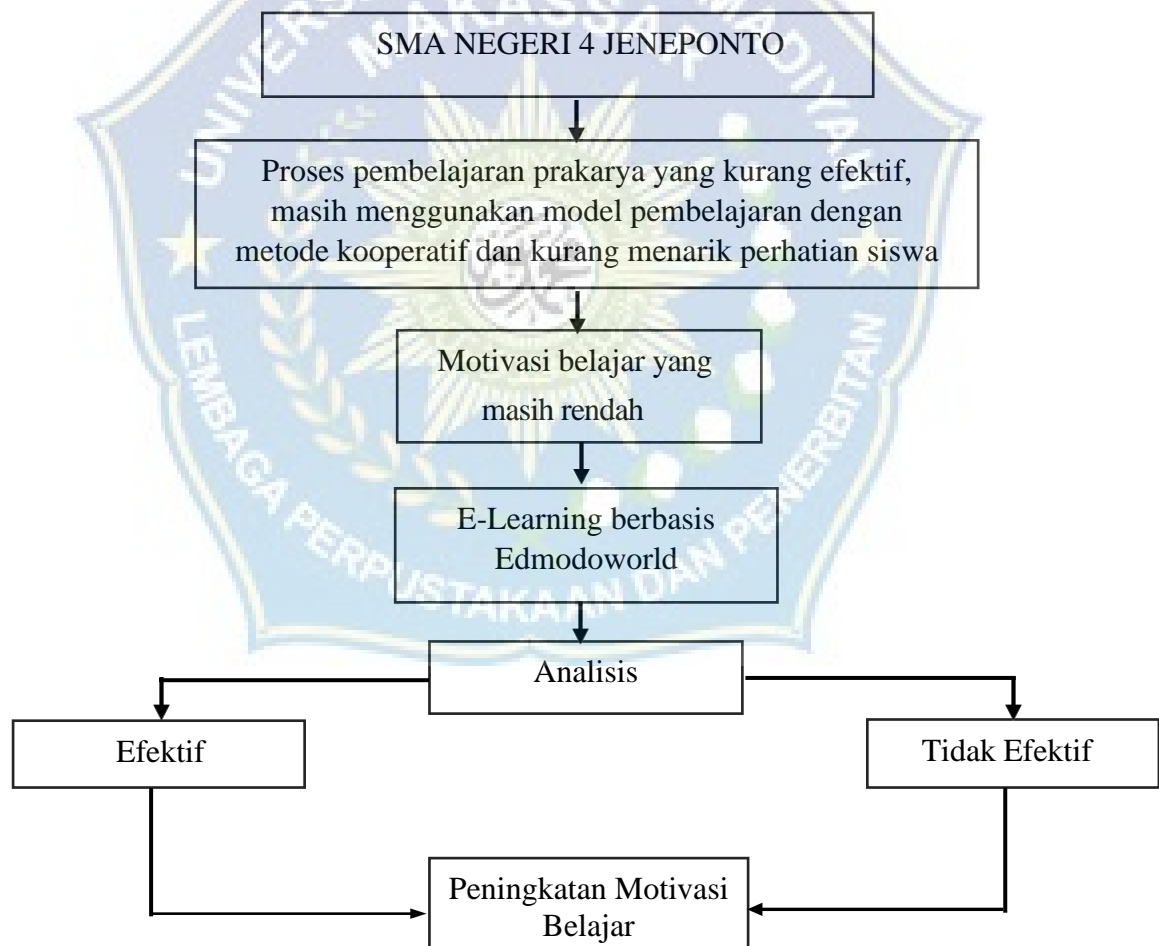
B. Kerangka Pikir

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, berbagai bentuk media pendidikan pun bermunculan. Media merupakan salah satu pendukung keberhasilan proses belajar mengajar sehingga dalam penelitian ini solusi dari permasalahan tersebut adalah media pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, pendidikan sangat di perlukan untuk mendorong perkembangan tersebut. Dengan lingkungan pembelajaran online berbasis edmodo diharapkan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Minat belajar siswa di harapkan dapat meningkat, karena menggunakan lingkungan belajar yang lebih mudah akan memberikan kemampuan siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Dapat di pastikan apabila siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran atas inisiatif sendiri maka dapat melatih siwa untuk mencapai motivasi belajar yang maksimal.

Motivasi belajar dapat diperoleh oleh siswa setelah melakukan pembelajaran pada waktu tertentu yang diukur dengan nilai atau angka dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Baik tidaknya motivasi belajar pada siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti media pembelajaran. Seiring perkembangan zaman dalam teknologi pendidikan, siswa dituntut untuk mendapatkan nilai yang baik dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya dikelas.

Namun tidak hanya siswa yang dituntut aktif, pembelajaran juga menuntut guru harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar siswa bisa meningkatkan motivasi belajarnya dalam proses pembelajaran. Adanya teknologi dalam media pembelajaran, guru tidak hanya mengandalkan buku lagi tetapi disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang optimal dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang baik dan efektif akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Untuk mengetahui lebih jelasnya kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Bagan kerangka pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan suatu metodologi penelitian yang dalam kerangka teori yang dianut peneliti harus jelas bahwa penelitian yang dipilih belum pernah diteliti sebelumnya. Walaupun sudah ada yang melakukan penelitian serupa, namun perlu dikembangkan lebih lanjut. Penelitian terkait adalah penelitian yang diteliti dengan cara yang sesuai dengan bidang penelitiannya di mana subtopik diskusi terkait yang di perlukan.

Penelitian yang setara juga dapat di artikan sebagai penelitian yang berkaitan dengan objek penelitian atau topik penelitian yang diteliti. Tujuan dari penelitian ini di sesuaikan untuk menghindari pengulangan topik yang sama dalam dalam berbagai penelitian lainnya. Adapun beberapa hasil penelitian yang terkait penelitian ini:

Penelitian Lisa Nur Aulia, dkk (2019) : “Upaya Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Dengan Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Edmodo”. Berdasarkan hasil penelitian tingkat keefektifan pelaksanaan pembelajaran dengan model problem based learning berbantuan edmodo adalah 94,11 %. Peningkatan kemandirian belajar diketahui dengan menggunakan uji n-gain didapatkan hasil sebesar 0,32 dengan kirteria sedang. Peningkatan kemandirian yang paling optimal terjadi pada indikator evaluasi kegiatan belajar dan penarikan kesimpulan pengalaman belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi edmodo dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Ilham Ilahi, dkk (2021): “Kemandirian dan Motivasi Belajar Dalam Menggunakan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil

penelitiannya menunjukkan bahwa dalam menggunakan edmodo, kemandirian belajar berkontribusi positif terhadap hasil belajar begitupun dengan motivasi belajar memberikan dampak positif juga terhadap hasil belajar. Kemandirian dan motivasi belajar berkontribusi positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan di SMK Negeri 4 Payakumbuh.

Penelitian Try Hikmawan dan Alit Sarino, (2018) : “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”. Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran simulasi digital di sebuah SMK swasta di Kota Cimahi. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis edmodo dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa karena penggunaan media edmodo ini cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih menarik, serta siswa dapat merasakan pembelajaran secara langsung dengan menggunakan media pembelajaran edmodo.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada umumnya diartikan sebagai jawaban (dugaan) sementara dari masalah suatu penelitian. Hipotesis hanya disusun dalam jenis penelitian inferensial, yakni jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan

untuk menguji. Pengujian suatu hipotesis selalu melalui teknik analisis statistik inferensial, sedangkan penelitian deskriptif tidak memerlukan secara eksplisit rumusan hipotesis.

Menurut Sugiyono (2019), mengartikan hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitiandan didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Penulisan rumusan masalah dikemas dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dikatakan masih sementara karena dugaan tersebut dibuat berdasarkan kepada teori, sehingga dibutuhkan uji hipotesis. Hipotesis dapat disusun oleh peneliti berdasarkan landasan teori yang kuat dan didukung hasil-hasil penelitian yang relevan. Peneliti harus memahami tentang isi dan bagaimana langkah-langkah dalam merumuskan suatu hipotesis penelitian.

Berdasarkan kajian teori dari uraian diatas, berikut ini peneliti mengemukakan hipotesis yang sekaligus merupakan jawaban sementara dalam penelitian ini sebagai berikut :

- H_0 = “Penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* tidak efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran prakarya kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto.
- H_1 = “Penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran prakarya kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa “Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen adalah metode penelitian yang menggunakan angka dan statistik untuk menguji hipotesis kausal dan memahami hubungan sebab-akibat antara variabel. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan, memprediksi kejadian dalam eksperimental, menarik generalisasi hubungan antar variabel.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-eksperimental design*, sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Desain Penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest design* yaitu kelompok eksperimen diberikan *pretest* sebelum perlakuan, kemudian diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran dilakukan.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Jeneponto yang terletak di Jalan Poros Banrimanurung, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto, Provinsi Sulawesi Selatan, 92352.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu." Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Jeneponto untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
XI IPA 1	13	21	34 orang
Jumlah			34 orang

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMA Negeri 4 Jeneponto)

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

2. Sampel

Sugiyono (2018) menyatakan bahwa “sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik Sampling jenuh digunakan untuk menentukan sampel dimana semua populasi dalam penelitian ini di jadikan. Maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 1 yang terdiri 34 orang siswa .

D. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *pre-eksperimental* dengan desain jenis *one-group pretest-posttest design*. Desain penelitian *pre-eksperimental* adalah salah satu jenis penelitian kuantitatif eksperimental yang paling sederhana. Dalam desain ini, peneliti mengamati satu atau beberapa kelompok setelah mereka dianggap mengalami perubahan akibat perlakuan tertentu. Desain ini memberikan bukti yang mendukung atau menentang intervensi peneliti dan membantu mereka memahami bagaimana intervensi tersebut akan memengaruhi penelitian secara keseluruhan. Desain *pre-eksperimental* tidak melibatkan pengacakan peserta dan biasanya tidak menggunakan kelompok kontrol. Namun, dalam beberapa kasus peneliti mungkin perlu membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok perlakuan, sehingga mereka dapat menerapkan perbandingan kelompok statis.

Salah satu jenis desain pre-eksperimental adalah *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, peneliti memberikan pra-uji dan pasca-uji kepada satu kelompok yang dipilih secara acak. Dengan membandingkan hasil pra-uji dan pasca-uji, peneliti dapat mengetahui dengan lebih akurat bagaimana perlakuan tersebut memengaruhi kelompok. Dalam penelitian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelumnya diberikan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

O1	X	O2
----	---	----

Tabel 3.2 : Desain Penelitian

Keterangan :

O1 : Tes awal

X : Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *edmodoworld*

O2 : Tes akhir

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek yang dimiliki oleh subjek penelitian, seperti orang, benda, transaksi, atau kejadian. Variabel penelitian dapat menggambarkan suatu kondisi atau nilai dari subjek penelitian. Variabel penelitian dapat berupa ciri, sifat, atau sifat yang didapatkan dari penelitian tentang konsep pengertian tertentu. Variabel penelitian sudah pasti memiliki sifat yang bervariasi atau beragam dengan memiliki nilai yang merujuk pada berbagai ragam karakteristik yang berbeda antara nilai satu dengan nilai yang lainnya. Selain bervariasi, variabel penelitian juga dapat diukur, mengingat

penelitian kuantitatif mengharuskan hasil penelitiannya bersifat objektif, terukur, dan dapat selalu diuji. Variabel penelitian ini kemudian menjadi suatu istilah yang dikenal dan digunakan dalam jenis penelitian kuantitatif yang mana termasuk jenis penelitian yang hasilnya dapat diperoleh melalui berbagai perhitungan matematis.

Variabel dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang ada dan mempunyai lebih dari satu variabel atau lebih dari satu nilai. Variabelnya dapat meliputi produktivitas, umur, jenis kelamin, jenis pekerjaan, motivasi, hasil tes, dan lain-lain. Dengan adanya variabel penelitian ini, maka diketahui menjadi hal yang paling penting dan paling mendasar dalam melaksanakan suatu penelitian, mengingat variabel penelitian merupakan tahap awal dari penulisan terhadap suatu penelitian dapat menentukan hal yang ingin diteliti dan tentunya suatu penelitian dapat menentukan hal yang ingin diteliti dan tentunya suatu penelitian tidak mungkin tidak memiliki variabel penelitian. Secara umum variabel penelitian dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan suatu variabel yang kemunculannya diasumsikan menjadi penyebab timbulnya variabel lain. Variabel terikat adalah variabel yang diharapkan terjadi akibat adanya variabel sebab-akibat. Dengan demikian, variabel independen merupakan variabel penyebab, sedangkan variabel dependen variabel pengaruh. Saat menguji hubungan antar variabel, mungkin timbul permasalahan apakah variabel independen merupakan satu-satunya penyebab munculnya variabel dependen. Jawaban dari permasalahan ini dapat diperoleh dengan menganalisis variabel-variabel yaitu menganalisis kategori mana yang termasuk dalam variabel dan apa hubungan antar variabel.

Variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel X : Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran

Variabel Y : Motivasi Belajar Siswa.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Efektivitas Penggunaan Media

Efektivitas penggunaan media adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu tujuan dapat dicapai dengan menggunakan media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa menguasai materi dengan lebih mudah, meningkatkan minat, motivasi, dan kreativitas, dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran yang efektif juga dapat membantu mengatasi sikap pasif siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran yang baik harus efektif dan efisien. Media yang efektif dapat mentransfer materi dengan cepat, sehingga pemahaman siswa dapat meningkat.

Pengertian efektivitas dalam penelitian ini adalah ketercapaian tujuan yang telah direncanakan atau ditetapkan dengan hasil yang baik. Dalam penelitian ini penggunaan media edmodo dapat dikategorikan efektif jika ada peningkatan hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*.

2. Peningkatan Motivasi Belajar

Peningkatan motivasi belajar dapat mendorong diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, seperti pemahaman materi atau pengembangan belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Penggunaan media pembelajaran merupakan upaya untuk mendorong peserta didik agar berpartisipasi dalam pembelajaran mata

pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Pembelajaran daring merupakan salah satu cara untuk menjamin pembelajaran berlangsung menarik, interaktif, dan menumbuhkan semangat belajar pada siswa. Pembelajaran online yang sering disebut e-learning mengacu pada proses pencarian informasi dan pengembangan proses berfikir secara komprehensif, sehingga guru menggunakan media online untuk membantu siswa memperluas pengetahuannya dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran online yang digunakan dalam penelitian ini adalah media edmodo.

Edmodo merupakan media pembelajaran online yang menarik bagi guru dan siswa dengan unsur sosial seperti *facebook*. Edmodo menyediakan ruang berbeda untuk kegiatan pembelajaran yang memudahkan komunikasi antar guru dengan siswa dan antar siswa. Royani, dkk. (2018: 31) media edmodo merupakan salah satu media utama pembelajaran online yang menawarkan berbagai keunggulan dalam kegiatan pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan aktif, serta memudahkan pemahaman siswa terhadap materi dan pelaksanaan secara mandiri. Dengan menggunakan edmodo, siswa dan guru dapat saling menjangkau dan terhubung dengan berbagai ide, masalah, dan tips bermanfaat. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh bukti empiris mengenai peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Jenepono dengan menggunakan media pembelajaran e-learning edmodoworld pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah tata cara atau desain penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menyelesaikan permasalahan dalam penelitian.

Prosedur penelitian dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: tahapan persiapan, pelaksanaan, dan kesimpulan.

Survey yang dapat dilakukan yaitu dengan menentukan strategi atau langkah yang bisa kita gunakan dalam penelitian ini. Dengan penelitian ini juga kita bisa dengan mudah mendapatkan beberapa keterangan terkait kejelasan penggunaan media ini tanpa ada masalah yang terjadi selama proses penelitian ini dilakukan. Sumber data dan informasinya diperoleh dari beberapa langkah pelaksanaan penelitian berupa dukungan yang bisa digunakan sebagai sampel penelitian dengan menggunakan angket terkhusus tentang penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodoworld*.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:102) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian sangat penting karena dapat mempengaruhi validitas data yang digunakan dalam penelitian. Instrumen penelitian dapat digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi dan tes.

1. Lembar Observasi

Observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan yang berisi gambaran penggunaan media pembelajaran *e-learning edmodoworld* terhadap kegiatan pembelajaran yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran serta nilai dengan menambahkan tanda check list pada kolom

yang telah di sediakan sesuai dengan gambaran yang diamati pada penggunaan media.

2. Lembar tes

Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan soal tes kemampuan. Soal tes pada penelitian ini yaitu berupa soal *pretest* dan *posttest*. Tes ini digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah siswa melalui proses pembelajaran dan perlakuan.

Soal *pretest* sama dengan soal *posttest*. Jadi bisa kita lihat apakah lebih baik, sama atau lebih buruk dari hasil *pretest*. Maka dapat diartikan media bahwa penggunaan pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodoworld* dalam pembelajaran telah berjalan dengan baik.

I. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018), Teknik pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang baik harus disesuaikan dengan penelitian yang akan dilaksanakan guna mendapatkan hasil maksimal dari penelitian ini. Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan cara yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengumpulan data yang paling umum digunakan untuk mengetahui gejala yang dialami subjek penelitian dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini

yakni berupa lembar observasi kegiatan belajar siswa selama menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis edmodoworld.

2. Tes

Tes adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden berupa pertanyaan pilihan ganda untuk dijawab. Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman konseptual siswa terhadap mata pelajaran Prakarya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa Quiz terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa yaitu (*pretest*) sebelum perlakuan dan (*posttest*) setelah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis edmodoworld.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara meneliti dan mempelajari sebuah catatan tentang suatu hal yang sudah baik berupa tulisan, gambar, video, atau karya-karya lainnya. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang status siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta jumlah siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Jeneponto.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan rangkaian penelaan, pengelompokkan, sistematis, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan alamiah. Analisis data dilakukan setelah data dari sampel melalui instrumen terkumpul. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang data yang dianalisis dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang ditemukan. Adapun rumus yang bisa digunakan dalam analisis data yaitu dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik

interferensial. Penelitian *pre experiment* jenis *one shot case study* merupakan desain penelitian dimana peneliti hanya melakukan satu kali *treatment* yang diperkirakan sudah mempunyai dampak untuk kemudian diadakan post-test. Hasil post-test tersebut dijadikan sebagai bahan untuk menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis statistik deskriptif

Statistik deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran tentang data yang telah digunakan dalam penelitian, dilihat dari nilai rata-rata, standar deviasi, varian, maksimum, minimum, dan sum. Analisis statistik deskriptif dapat memberikan informasi mengenai ukuran pemusatan data, ukuran penyebaran data, kecenderungan suatu gugus, dan ukuran letak. Untuk menggambarkan bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* dalam meningkatkan motivasi belajar prakarya bagi kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jenepono dihitung dengan hasil presentase dengan cara pemberian skor dan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

No	Interval %	Kategori
1	75 % - 100 %	Baik
2	50 % - 74 %	Cukup
3	25 % - 50 %	Kurang
4	0 % - 24 %	Kurang Baik

(Kategori Persentase Aktivitas Siswa)

Menentukan hasil ukur dengan rumus:

$$P = f : n \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah skor perolehan

N = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Adapun kriteria penilaian motivasi belajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *edmodoworld*:

No	Interval	Kategori
1	0-39	Sangat Rendah
2	40-69	Rendah
3	70-80	Sedang
4	81-90	Tinggi
5	91-100	Sangat Tinggi

(Sumber: Sugiyono, 2012: 108)

2. Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial, juga dapat disebut statistik probabilitas, adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menarik kesimpulan tentang populasi. Dalam analisis inferensial, sebagian data dari suatu variabel disebut sampel, dan keseluruhan data disebut populasi. Analisis inferensial digunakan untuk membuat kesimpulan tentang populasi berdasarkan data sampel yang telah diolah. Tujuan utama dari analisis statistik inferensial

adalah untuk memudahkan mempelajari data dari skala yang lebih kecil dan kemudian menafsirkannya serta mengaitkan kesimpulan ke data dengan skala yang lebih besar.

Jenis statistik inferensial dalam penelitian ini adalah statistik parametrik, yaitu teknik yang didasarkan pada asumsi bahwa data yang diambil berdistribusi normal menggunakan data interval dan rasio. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan motivasi belajar siswa selama menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* maka perlu diuji normalitas dengan menggunakan SPSS (*statiscal package for social science*) versi 25 dan uji hipotesis untuk melihat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua sampel atau variabel yang dibandingkan.

Menurut Ayu (2020) menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai bentuk instrument yang diuji adalah reabilitasnya dengan kuesioner menggunakan 4 item skala likert. Hasil perhitungan menggunakan SPSS (*statistical product and service solution*) dilakukan dengan regresi linear ganda yang korelasinya lebih dari satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Menurut Maswar (2017) hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan SPSS perlu di sesuaikan dengan tema, skala, pengukuran (data nominal, ordinal, rasio, dan interval), dan jumlah sampelny

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 23 Juli – 23 September 2024 di SMA Negeri 4 Jeneponto yang beralamat di Jalan Poros Banrimanurung, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto, Provinsi Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan bertemu dengan kepala sekolah ibu Asriyani Abdullah, S.Pd.,M.Pd dengan ibu Irmawati, S.Pd sebagai guru mata pelajaran Prakarya di kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto untuk menyerahkan surat penelitian yang dikeluarkan oleh pihak kampus (LP3M) untuk mendapat surat izin penelitian ke sekolah.

Penelitian ini di kelas XI IPA 1 sebagai sampel penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* pada materi wirausaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar. Penulis proses pembelajaran 3 kali dimana pertemuan pertama dilakukan *pretest* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Kegiatan *pretest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *edmodoworld*. Pertemuan selanjutnya setelah *pretest* dilakukan, penulis menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodoworld*.

Kemudian melanjutkan pembelajaran pada materi wirausaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar selama 1 kali pertemuan. Setelah di laksanakan pembelajaran pada pertemuan ketiga di laksanakan *posstest* yang

terdiri dari 20 soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodoworld*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 Jeneponto kelas XI IPA 1 dengan jumlah siswa 34 orang di peroleh data sebagai berikut:

1). Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Aktivitas belajar siswa

Hasil observasi belajar siswa selama proses pembelajaran Prakarya XI IPA 1 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* dari 34 siswa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi dan presentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan Frekuensi			Persen		
		I	II	III	I	II	III
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	34	34	34	100	100	100
2	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>edmodoworld</i>	29	31	33	85,29	91,17	97,05
3	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama penggunaan media pembelajaran berbasis <i>edmodoworld</i>	30	32	33	88,23	94,11	97,05

4	Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis edmodoworld	26	29	32	76,47	85,29	94,11
5	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran edmodoworld	30	27	25	88,23	79,41	73,52
6	Siswa yang menjawab pertanyaan guru	24	27	30	70,58	79,41	88,23
7	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu	32	34	34	94,11	100	100
Jumlah persentase aspek siswa					602,91	629,39	649,96
Persentase aktivitas siswa					86,13	89,91	92,85
Kategori					Baik	Baik	Baik

Sumber : Data Primer 2024, diolah dari hasil penelitian

Hasil analisis data aktivitas siswa terlihat pada tabel 4.1 dapat di ketahui bahwa presentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama siswa yang hadir dalam pembelajaran sebanyak 34 orang. Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 29 orang. Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 30 orang. Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media *edmodoworld* sebanyak 26 orang. Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 30 orang. Siswa yang menjawab pertanyaan guru sebanyak 24 orang. Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu sebanyak 32 orang dan pada

pertemuan kedua siswa yang hadir dalam pembelajaran sebanyak 34 orang. Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 31 orang. Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 32 orang. Siswa yang memberikan tanggapan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 29 orang. Siswa yang meminta bimbingan guru setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 27 orang. Siswa yang menjawab pertanyaan guru sebanyak 27 orang. Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu sebanyak 34 orang. Adapun pertemuan ketiga siswa yang hadir dalam pembelajaran sebanyak 34 orang. Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 33 orang. Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 33 orang. Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 32 orang. Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sebanyak 25 orang. Siswa yang menjawab pertanyaan guru sebanyak 30 orang. Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu sebanyak 34 orang.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat di simpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 86,13%, dan pertemuan kedua yaitu 89,91% adapun pertemuan ketiga yaitu 82,85%. Presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran ketiga pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75-100%,

ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran dikatakan efektif dan tercapai.

b. Motivasi Belajar

Hasil evaluasi motivasi belajar terhadap hasil belajar kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah di susun oleh penulis terhadap 34 orang siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Jeneponto, dapat diketahui gambarannya sebagai berikut:

1). Pengolaan *pretest*

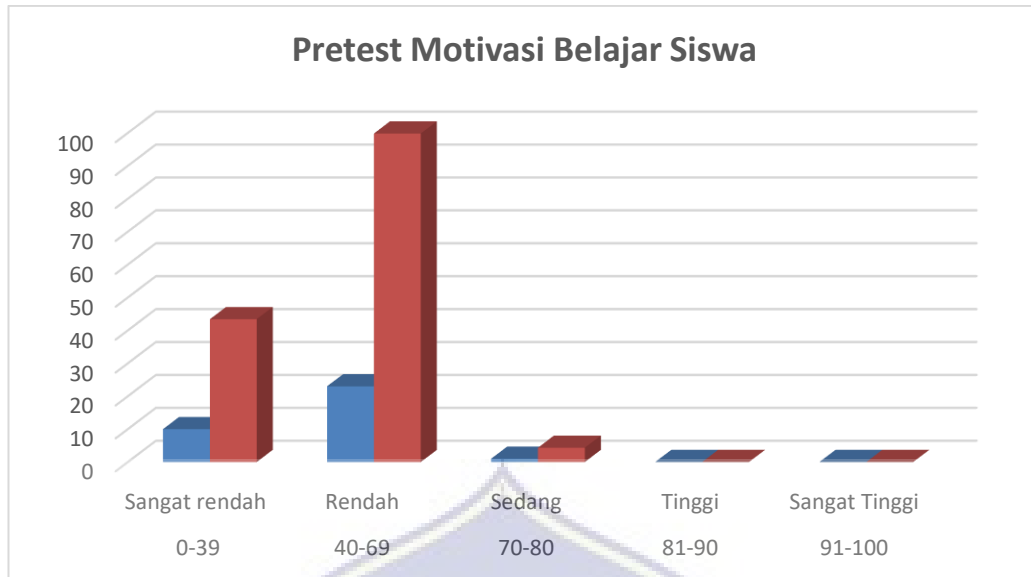
a). Kategori motivasi belajar

Kategori motivasi belajar terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* pada materi kerajinan bangun datar pada mata pembelajaran prakarya XI IPA 1 pada 34 orang siswa, terdapat 10 orang pada kategori sangat rendah, 23 orang pada kategori rendah, 1 orang pada kategori sedang, pada kategori tinggi 0 dan 0 pada kategori sangat tinggi lebih jelasnya dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi dan Frekuensi Kategori Motivasi Belajar Prakarya (*pretest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0-39	Sangat rendah	10	43,4
2	40-69	Rendah	23	99,82
3	70-80	Sedang	1	4,34
4	81-90	Tinggi	0	0
5	91-100	Sangat Tinggi	0	0

Sumber : Data Primer 2024, diolah dari lampiran data hasil penelitian



b). Nilai Statistik Motivasi Belajar

Nilai statistik motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan di peroleh nilai maksimum belajar 0 dengan nilai terendah 0. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata *pretest* siswa dan standar deviasi lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Nilai Statistik Motivasi Belajar Prakarya (*pretest*)

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tinggi	80
2	Nilai Terendah	20
3	Nilai Rata-rata	47,05
4	Standar Deviasi	13,09
5	Sampel	34

Sumber : Data Primer 2024, diolah dari lampiran data hasil penelitian

2. Pengelolaan *posstest*

a). Kategori Motivasi Belajar

Kategori motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media berbasis *edmodoworld* pada masa pelajaran Prakarya X1 IPA 1 pada materi kerajinan bangun datar yaitu 0 pada kategori sangat rendah, 0 pada kategori rendah, 3 orang pada kategori sedang, 25 orang pada kategori tinggi, dan 6 orang pada kategori sangat tinggi lebih jelasnya dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Destribusi dan Frekuensi Kategori hasil belajar Prakarya (*posttest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	0-39	Sangat Rendah	0	0%
2	40-69	Rendah	0	0%
3	70-80	Sedang	3	13,02%
4	81-90	Tinggi	25	108,05%
5	91-100	Sangat Tinggi	6	26,08%

Sumber : Data Primer 2024, diolah dari lampiran data hasil penelitian



b). Nilai Statistik Motivasi Belajar

Nilai statistik motivasi belajar terlihat bahwa sesudah di berikan perlakuan di peroleh nilai maksimum motivasi belajar 100 dan skor terendah 70. Nilai rata-rata hasil *posttest* dan standar devinisi . Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Prakarya (*posttest*)

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tinggi	100
2	Nilai Terendah	70
3	Nilai Rata-rata	87,94
4	Nilai Deviasi	6,04
5	Sampel	34

Sumber : Data Primer 2024, diolah dari lampiran data hasil penelitian

3) Perbandingan tingkat motivasi belajar siswa antara *pretest* dan *posttest*

Apabila disajikan tabel akan terlihat jelas perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Motivasi Belajar Prakarya *Pretest* dan *Posttest*

Hasil Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	34	34
Nilai Tertinggi	80	100

Nilai Terendah	20	70
Nilai Rata-rata	47,05	87,94
Nilai Deviasi	13,09	6,04

Sumber : Data Primer 2024, diolah dari lampiran data hasil penelitian

Dari tabel 4,6 digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* (*pretest*) yaitu dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *edmodoworld* (*posttest*) yaitu 87,94% adapun selisih kenaikan nilai rata-rata *pretest-posttest* yaitu sebesar 40,89% Dengan demikian, dapat dilihat adanya perbandingan dari motivasi belajar siswa setelah di berikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *edmodoworld*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran prakarya kelas X1 IPA 1 di SMA Negeri 4 Jenepono.

2). Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini di gunakan untuk pengujian hipotesis yang telah di rumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil dari motivasi belajar. Penguji hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan yaitu keputusan dalam penerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti

menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(df) = (n-1)$. Kriteria pengujian adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_1 di tolak artinya penggunaan media pembelajaran *edmodoworld* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan *spss 26 for windows* sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Uji-t One Group *pretest-posttest*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-41.088	11.95032	2.04946	-45.25790	-36.91857	-20.048	33	.000
		24					8		

Berdasarkan hasil perhitungan program komputer *spss 26 for windows* pada tabel 4.7 yang telah dilakukan di peroleh $t_{hitung} = 20.048$, selanjutnya untuk membandingkan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu durasikan derajat kebebasan (dk) seperti berikut;

$$Dk = n - 1$$

$$= 34 - 1$$

$$= 33$$

Setelah menentukan harga t_{hitung} yaitu 20.048 dan t_{tabel} 2.034, $t_{hitung} > t_{tabel}$ = 20.048 > 2.034, perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* signifikan dan dapat di sampaikan bahwa H_1 di terima dan H_0 di tolak. yang berarti bahwa hipotesis

dalam penelitian ini di terima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jenepono.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *edmodoworld* dalam meningkatkan motivasi belajar bagi siswa kelas XI IPA 1 pada mata pelajaran Prakarya di SMA Negeri 4 Jenepono. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 1 kelas dimana pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Kelas yang dipilih ini berjumlah 34 siswa dengan pembelajaran dilangsungkan menggunakan media pembelajaran *edmodoworld*. Data dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran. Soal tes yang digunakan yaitu berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dan tiap soal bila benar diberi skor 5. Setelah memperoleh data dari hasil tes peneliti kemudian menganalisis data tersebut. Analisis dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil analisis yang telah di uraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* pada mata pelajaran Prakarya kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jenepono efektif digunakan dalam motivasi belajar siswa pada pelajaran prakarya. Hal ini dapat dilihat pada tabel hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan *spss 26 for windows*.

Hasil pengamatan aktivitas dalam pembelajaran prakarya menggunakan media pembelajaran *edmodoworld* pada siswa kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria baik dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa rata rata presentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran prakarya pertemuan pertama 86,13% dan pada pertemuan kedua yaitu 89,91% dan pertemuan ketiga yaitu 92,85% berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat di simpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran ketiga pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

Hasil analisis data motivasi belajar siswa sebelum di terapkan pembelajaran Prakarya menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan (KKM 75) dengan kata lain motivasi belajar sebelum di terapkan pembelajaran Prakarya menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa di akibatkan oleh kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih terbatas. Sebaliknya hasil analisis data terhadap motivasi belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Prakarya menggunakan media pembelajaran *edmodoworld* tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran *edmodoworld* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena di akibatkan oleh

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

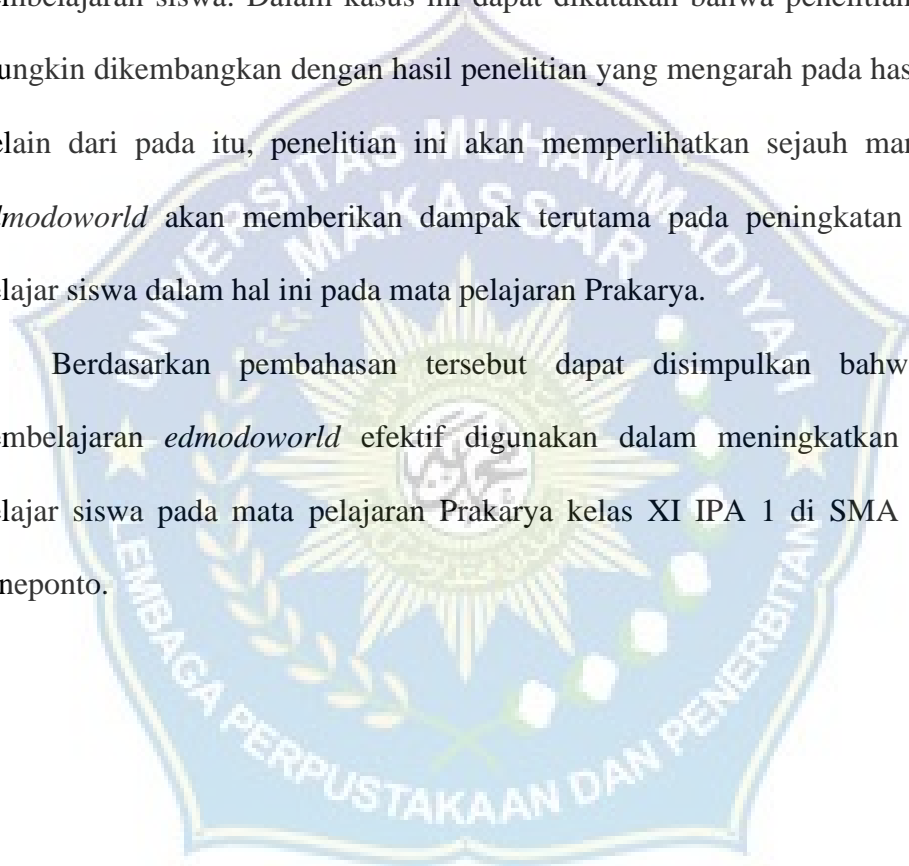
Rendahnya kemampuan motivasi belajar siswa diakibatkan oleh kurang inovatifnya pembelajaran Prakarya dilakukan dalam kelas dengan hanya berfokus pada buku. Sebaliknya hasil analisis data motivasi belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Prakarya menggunakan media pembelajaran *edmodoworld* tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *edmodoworld* proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun, meskipun demikian masih ada siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran.

Penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* dalam pembelajaran Prakarya menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada tes awal, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, setelah menerapkan pembelajaran Prakarya menggunakan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,05% dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,94%. Dimana nilai rata-rata *posttest* lebih besar di bandingkan nilai rata-rata *pretest*. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata *pretest-posttest* yaitu sebesar 40,89%.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto. Sama halnya dengan penelitian relevan yang dikemukakan Rosyidah (2018)

dengan penggunaan media edmodo untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar, hasil penelitian ini juga berpengaruh positif dimana motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan menciptakan situasi belajar yang aktif. Dari temuan penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa adanya dampak yang bersifat positif terhadap berbagai tujuan seperti motivasi belajar, kemampuan efektivitas pembelajaran siswa. Dalam kasus ini dapat dikatakan bahwa penelitian ini akan mungkin dikembangkan dengan hasil penelitian yang mengarah pada hasil positif. Selain dari pada itu, penelitian ini akan memperlihatkan sejauh mana media *edmodoworld* akan memberikan dampak terutama pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam hal ini pada mata pelajaran Prakarya.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *edmodoworld* efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jeneponto.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan data yang telah ada, penulis memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *edmodoworld* efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 4 Jenepono.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di peroleh, maka di kemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana agar guru dapat melakukan pembelajaran dengan baik serta lebih modern dan mengikuti perkembangan zaman.
2. Bagi guru, diharapkan profesionalismenya dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran *edmodoworld* agar dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran dan siswa tidak merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran.
3. Bagi penulis, di harapkan penelitian yang dilaksanakan menunjukkan hasil yang positif, sehingga media *edmodoworld* dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Zamrotul. 2015. *Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-learning pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1 Surabaya*. *Jurnal UNESA JPAP*, Vol. 3 No. 3.
- Alfian, A. M., Nasir, N., & Akram, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMPN 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. *Jurnal Literasi Digital*, 2(3), 159-167.
- Alifia, Z., & Pradipta, T. R. (2021). *Analisis motivasi belajar matematika siswa dalam penerapan Edmodo di masa pandemi covid-19*. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 1062-1070.
- Angraini, Oni, Ilyas Idris, and Sri Yulia Sari. 2021. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video Berbasis Kinemaster Di Madrasah Ibtidayah Nurul Ittihad Kota Jambi."
- Anwar, M. (2013). *Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Negeri 1 Majalengka*. UPI.
- Arifin, Muhammad dkk. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis ITC*. Medan: Umsu Press.
- Aulia, N., & Soemitra, A. (2021). *Efektivitas Penyaluran Dana Zakat Program Pesantren Tahfidz Quran (PTQ) Pada Masa Pandemi Covid-19 di Laznas Nurul Hayat Cabang Medan*. *ACTIVA: Jurnal Ekonomi Syariah*, 4(2), 171-179.
- Baharuddin, B. (2017). *Pembentukan Karakter Siswa dan Profesionalisme Guru Melalui Budaya Literasi Sekolah*. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 21-40.
- Balasubramanian, K. & Jaykumar, L.N.K. (2014). *Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Creat Responsible Learning Environment*. *Prosiding, Asia Euro Conference*. Selangor: School of Hospitality, Tourism and Culinary Arts, Taylor's University.
- Basori. 2013. *Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIPUNS*. *JIPTEK*, Vol. 6 No. 2: 99-105.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogya-karta: Gava Media.
- Dharmawati. 2017. *Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Business*. *Jurnal Query*, Vol. 1 No. 1: 43-49.
- Efferndi, Empty. 2005. *E-Learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

- Ekayati, R. (2018). *Implementasi metode blended learning berbasis aplikasi edmodo*. EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial.
- Fitriatussa'diyah, Nurlaili & Harmanto. 2016. *Strategi Guru Prakarya dan Kewirausahaan dalam Pembentukan Karakter Kreatif Peserta Didik di SMA Negeri 2 Kota Mojokerto*. Jurnal. Universitas Negeri Surabaya. Volume 01. No 04.
- Ghofary. 2015. *Pengertian, Fungsi, Kegunaan, Kelebihan dan Kekurangan Edmodo*. Tersedia: <https://aboutgirls.site.wordpress.com/2015/11/02/> diakses 3 November 2018.
- Hamzah. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukuran, Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hertiavi, M. A. (2020). *Penerapan E-learning dengan platform edmodo untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(1). 1-8.
- Ilahi, I., Rizal, F., & Irfan, D. (2021). *Kemandirian dan motivasi belajar dalam menggunakan edmodo terhadap hasil belajar siswa*. Edukasi: Jurnal Pendidikan, 19(1), 75-47.
- Indrawan, Irjus. Wijoyo, Hadion. dkk. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa Tengah : CV. Pena Persada.
- Ismail, M.Ilyas. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher
- John. M. Echols, Hasan Syadily. (1990). *Pengertian efektivitas menurut para ahli*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, H. 207.
- Kartini, T., & Kantun, S. (2019). *Penggunaan media edmodo untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 13(2), 78-84.
- Karwono, Mularsih Heni. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : PT. Rajagrafindo Persada.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Prakarya dan Kewirausahaan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Larassati, M. A. (2020). *Efektivitas media pembelajaran daring edmodo dalam perkuliahan pendidikan agama islam pada masa pandmi covid-19*. Jurnal Tambora, 4(2A), 77-89.
- Miftah, Mohammad. (2022). *Peran, fungsi, dan Mamfaat Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rosyidah, Titin Kartini, dkk. (2018). *Penggunaan media edmodo untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 78-84
- Susanti, Aria Indah. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- W. Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group.
- Widyastuti, Ana, dkk. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.



LAMPIRAN
INTRUMEN PENELITIAN

Lampiran 1 : Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Nama	:	A. Ziezie Aretha Rinanda
Kelas	:	XI IPA 1
Hari/Tanggal	:	23 Juli – 6 Agustus 2024

Tujuan:

1. Membuat data berapa banyak siswa yang aktif saat pembelajaran berlangsung.
2. Merekam data kualitas aktivitas belajar siswa.

Petunjuk:

1. Memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai, menyangkut skor penilaian pengelolaan kegiatan belajar mengajar
2. Memberikan penilaian tentang keterlaksanaan aktivitas belajar siswa berdasarkan skala penilaian berikut:
 1. Tidak Baik
 2. Kurang Baik
 3. Baik
 4. Sangat Baik

NO	Indikator	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1	Menggali Informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru selama menggunakan media pembelajaran berbasis edmodoworld 2. Siswa memahami materi yang dijelaskan oleh guru 				
2	Bertanya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berani dan percaya diri bertanya 2. Siswa berani menjawab pertanyaan guru 				
3	Beraktivitas dan Menemukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa aktif selama pembelajaran berlangsung 2. Siswa meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran 				

		berbasis edmodoworld				
4	Ketepatan Waktu	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu2. Siswa mengerjakan soal tepat waktu				



Lampiran 2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1

Sekolah : Sma Negeri 4 Jeneponto
Kelas : XI IPA 1
Nama Guru : Irmawati, S.Pd
Nama observer : Muhammad Rizki Akbar
Pertemuan : I

No	Nama	Aspek yang di amati						
		1	2	3	4	5	6	7
1	A.Ziezie Aretha Rinanda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Afnang Maulana Hatsa	✓	✓	✓		✓		✓
3	Andi Natasya Ramadhani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	Andi Tria Serliana	✓	✓		✓	✓		✓
5	Anti Anis Alqadriah	✓	✓	✓	✓	✓		✓
6	Arfadil Ramadhan Hasan	✓	✓	✓			✓	✓
7	Farhat Ferdiansyah	✓	✓	✓	✓		✓	✓
8	Fahril	✓	✓	✓	✓	✓		✓
9	Ikram Ramadhan Almar	✓	✓	✓		✓	✓	✓
10	Juita Putri Naedy	✓	✓	✓	✓	✓		✓
11	M.Adyaksa Rasyid	✓	✓				✓	✓
12	Malica Ayuningtyas Saputri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Muh. Iqrar Ibrahim	✓	✓	✓		✓		✓
14	Muh. Naswar Said	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Muh. Duta Aditia Putra	✓	✓			✓	✓	
16	Mustika Ayu Syam	✓	✓	✓	✓	✓		✓

17	Nadira Mustari	✓	✓	✓		✓		✓
18	Nadya Azzahra	✓	✓			✓	✓	✓
19	Nur Agustina Ali	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Nur Aulia Hadziqah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Nur Bilqis B	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	Nurul Fatima Malik	✓	✓	✓	✓	✓		✓
23	Nurul Islamiah Asbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	Revi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	Rezza Aditya Pratama	✓		✓	✓	✓	✓	✓
26	Riska Tri Parmayana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27	Rizal Faizian Fisabilla	✓		✓	✓	✓	✓	✓
28	Selfiana Bair	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
29	Syarifah Villisya	✓		✓	✓	✓	✓	✓
30	Syifa Ramadhani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
31	Yusriyah Arsyad	✓		✓	✓		✓	✓
32	Zella Anna'fui Tahta	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
33	Fahrul Bahtiar	✓	✓	✓	✓	✓		✓
34	Rama	✓		✓	✓	✓	✓	✓

Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II

Sekolah : Sma Negeri 4 Jeneponto
Kelas : XI IPA 1
Nama Guru : Irmawati, S.Pd
Nama observer : Muhammad Rizki Akbar
Pertemuan : II

No	Nama	Aspek yang di amati						
		1	2	3	4	5	6	7
1	A.Ziezie Aretha Rinanda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Afnang Maulana Hatsa	✓	✓	✓	✓	✓		✓
3	Andi Natasya Ramadhani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Andi Tria Serliana	✓	✓	✓	✓	✓		✓
5	Anti Anis Alqadriah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Arfadil Ramadhan Hasan	✓	✓	✓	✓	✓		✓
7	Farhat Ferdiansyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Fahril	✓	✓	✓		✓		✓
9	Ikram Ramadhan Almar	✓		✓	✓	✓		✓
10	Juita Putri Naedy	✓	✓		✓	✓	✓	✓
11	M.Adyaksa Rasyid	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Malica Ayuningtyas Saputri	✓		✓	✓	✓	✓	✓
13	Muh. Iqrar Ibrahim	✓	✓	✓	✓		✓	✓
14	Muh. Naswar Said	✓	✓	✓	✓		✓	✓
15	Muh. Duta Aditia Putra	✓		✓	✓	✓	✓	✓
16	Mustika Ayu Syam	✓	✓	✓		✓	✓	✓

17	Nadira Mustari	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	Nadya Azzahra	✓	✓	✓	✓		✓	✓
19	Nur Agustina Ali	✓	✓	✓			✓	✓
20	Nur Aulia Hadziqah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Nur Bilqis B	✓	✓	✓	✓	✓		✓
22	Nurul Fatima Malik	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	Nurul Islamiah Asbar	✓	✓	✓	✓		✓	✓
24	Revi	✓	✓	✓		✓	✓	✓
25	Rezza Aditya Pratama	✓	✓	✓	✓		✓	✓
26	Riska Tri Parmayana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27	Rizal Faizian Fisabilla	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
28	Selfiana Bair	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
29	Syarifah Villisya	✓	✓	✓	✓		✓	✓
30	Syifa Ramadhani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
31	Yusriyah Arsyad	✓	✓	✓	✓	✓		✓
32	Zella Anna'fui Tahta	✓	✓	✓		✓	✓	✓
33	Fahrul Bahtiar	✓	✓		✓	✓	✓	✓
34	Rama	✓	✓	✓	✓	✓		✓

Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan III

Sekolah : Sma Negeri 4 Jeneponto
Kelas : XI IPA 1
Nama Guru : Irmawati, S.Pd
Nama observer : Muhammad Rizki Akbar
Pertemuan : III

No	Nama	Aspek yang di amati						
		1	2	3	4	5	6	7
1	A.Ziezie Aretha Rinanda	✓	✓	✓	✓		✓	✓
2	Afnang Maulana Hatsa	✓		✓	✓	✓		✓
3	Andi Natasya Ramadhani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Andi Tria Serliana	✓	✓	✓		✓	✓	✓
5	Anti Anis Alqadriah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Arfadil Ramadhan Hasan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Farhat Ferdiansyah	✓	✓	✓		✓		✓
8	Fahril	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Ikram Ramadhan Almar	✓	✓	✓	✓			✓
10	Juita Putri Naedy	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	M.Adyaksa Rasyid	✓	✓	✓	✓		✓	✓
12	Malica Ayuningtyas Saputri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Muh. Iqrar Ibrahim	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Muh. Naswar Said	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Muh. Duta Aditia Putra	✓	✓	✓	✓	✓		✓
16	Mustika Ayu Syam	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

17	Nadira Mustari	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	Nadya Azzahra	✓	✓	✓	✓		✓	✓
19	Nur Agustina Ali	✓	✓	✓	✓		✓	✓
20	Nur Aulia Hadziqah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Nur Bilqis B	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	Nurul Fatima Malik	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	Nurul Islamiah Asbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	Revi	✓	✓		✓		✓	✓
25	Rezza Aditya Pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
26	Riska Tri Parmayana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
27	Rizal Faizian Fisabilla	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
28	Selfiana Bair	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
29	Syarifah Villisya	✓	✓	✓	✓		✓	✓
30	Syifa Ramadhani	✓	✓	✓	✓		✓	✓
31	Yusriyah Arsyad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
32	Zella Anna'fui Tahta	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
33	Fahrul Bahtiar	✓	✓	✓	✓		✓	✓
34	Rama	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Lampiran 5 Soal Pretest dan Posstest

Mata Pelajaran : Prakarya
 Sekolah : Sma Negeri 4 Jeneponto
 Nama :
 Kelas :

Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini Dengan Memberi Tanda Silang (X) Pada Salah Satu Huruf A,B,C, Atau D !

1. Suatu kajian terhadap lingkungan internal dan eksternal perusahaan, merupakan pengertian dari ?
 - a. Analisis kelayakan finansial
 - b. Analisis kelayakan teknis
 - c. Analisis SWOT
 - d. Analisis peluang pasar
2. Salah satu cara yang digunakan untuk menentukan ide dan peluang usaha kerajinan dari limbah berbentuk bangun datar ?
 - a. Meneliti berapa luas usaha yang akan dipilih
 - b. Dengan melaksanakan analisis kelayakan usaha
 - c. Menentukan sumber daya finansial
 - d. Mengembangkan usaha produk kerajinan
3. Salah satu langkah yang perlu diperhatikan dalam menganalisis peluang usaha produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?
 - a. Penepatan bidang usaha
 - b. Menentukan kerajinan usaha
 - c. Penetapan kelayakan usaha
 - d. Melakukan pengembangan usaha
4. Tujuan dalam mengembangkan ide dan peluang usaha pada produk kerajinan ?
 - a. Menentukan ide bisnis
 - b. Untuk meningkatkan kreatifitas dalam bidang usaha
 - c. Untuk membentuk pengembangan ide dalam membuat produk kerajinan
 - d. Ide dalam pembuatan produk agar diminati konsumen
5. Sumber daya yang dimiliki oleh perusahaan dalam membuat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?
 - a. *Man* (Manusia)

- b. *Business* (Usaha)
 - c. *Waste* (Limbah)
 - d. *Shop* (Toko)
6. Tujuan dari adanya administrasi usaha kerajinan untuk wirausahawan ?
 - a. Menyusun program kerja dibidang usaha kerajinan
 - b. Memonitor kegiatan administrasi perusahaannya
 - c. Mengevaluasi ide bisnis
 - d. Menentukan produk kerajinan
 7. Jenis pencatatan transaksi barang/jasa untuk usaha kerajinan ?
 - a. Bukti transaksi intern dan ekstern
 - b. Bukti pelayanan
 - c. Bukti administrasi
 - d. Bukti penjualan
 8. Jenis surat yang digunakan untuk menentukan kegiatan untuk hubungan antara pemasok dan pelanggan ?
 - a. Surat pajak
 - b. Surat pelayanan
 - c. Surat niaga
 - d. Surat pernyataan
 9. Laporan yang menunjukkan kemampuan perusahaan untuk menghasilkan keuntungan pada suatu periode akuntansi atau satu tahun, merupakan penjelasan dari ?
 - a. Laporan laba rugi
 - b. Laporan perubahan modal
 - c. Neraca
 - d. Laporan arus kas
 10. Beberapa hal penting yang berkaitan dengan aspek pemasaran adalah ?
 - a. Memahami produk kerajinan
 - b. Menetapkan harga jual
 - c. Menentukan biaya
 - d. Melakukan promosi
 11. Kegiatan dan rencana yang bisa dilakukan untuk mengomunikasikan produk dan merk usaha ?
 - a. Melakukan pemasaran
 - b. Merancang usaha produk
 - c. Menentukan harga
 - d. Promosi

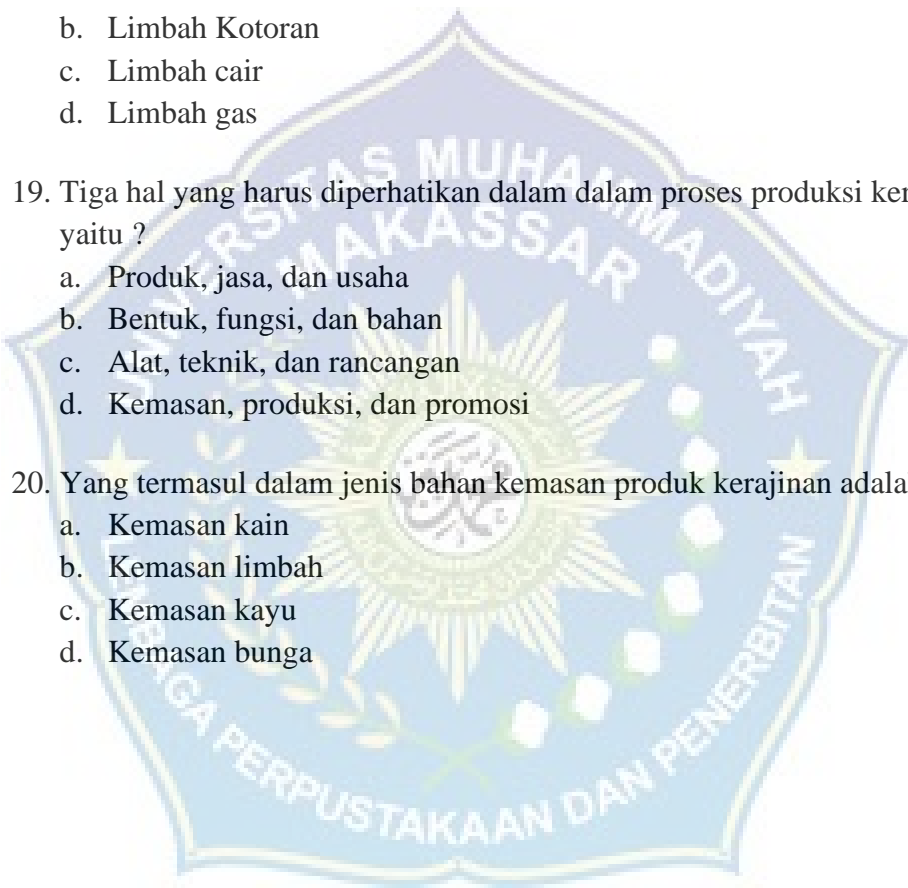
12. Salah satu bahan limbah yang bisa digunakan untuk membuat kerajinan berbentuk bangun datar ?
- Kulit Jagung
 - Plastik
 - Daun kelapa pisang
 - Semua benar

13.



Gambar diatas merupakan kerajinan dari limbah ?

- Kain perca
 - Plastik
 - Kulit Jagung
 - Kardus
14. Daerah unggulan yang memiliki kekhasan lokal dalam membuat kerajinan dari bahan limbah ?
- Makassar (Sulawesi Selatan)
 - Palembang (Sumatra Selatan)
 - Bandung (Jawa Barat)
 - Kasongan (Daerah Istimewa Yogyakarta)
15. Salah satu manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?
- Sebagai benda hias dan pakai
 - Sebagai unsur estetika
 - Sebagai karya ergonomis
 - Sebagai material
16. Daerah yang bisa menghasilkan limbah berbentuk bangun datar yang dapat dimanfaatkan untuk kerajinan adalah ?
- Daerah pesisir pantai atau laut
 - Daerah pegunungan
 - Daerah pertanian

- d. Semua benar
17. Unsur yang harus diperhatikan dalam perencanaan produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?
- Unsur estetika dan ergonomis
 - Unsur teknik pembuatan
 - Unsur produksi
 - Unsur material
18. Salah satu bahan karya kerajinan yang materialnya habis pakai adalah ?
- Limbah kertas
 - Limbah Kotoran
 - Limbah cair
 - Limbah gas
19. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam dalam proses produksi kerajinan yaitu ?
- Produk, jasa, dan usaha
 - Bentuk, fungsi, dan bahan
 - Alat, teknik, dan rancangan
 - Kemasan, produksi, dan promosi
20. Yang termasuk dalam jenis bahan kemasan produk kerajinan adalah ?
- Kemasan kain
 - Kemasan limbah
 - Kemasan kayu
 - Kemasan bunga
- 

Kunci Jawaban :

1. C. Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*) adalah suatu kajian terhadap lingkungan internal dan eksternal perusahaan. Analisis ini didahului oleh proses identifikasi factor eksternal dan internal untuk menentukan strategi yang baik.

2. A. Meneliti berapa luas usaha yang akan dipilih

Seorang wirausahawan harus dapat memanfaatkan peluang usaha secara sistematis dimulai dari analisis sumber-sumber peluang secara luas. Persiapan yang dapat kalian lakukan dalam menganalisis peluang usaha diantaranya meneliti berapa luas usaha yang akan dipilih.

3. C. Penetapan kelayakan usaha

Secara rinci ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam menganalisis peluang usaha produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar, salah satu langkah yang harus diperhatikan yaitu melakukan penetapan kelayakan usaha kemampuan untuk menemukan jawaban tentang apakah peluang usaha produk kerajinan yang ditetapkan dapat dijual.

4. D. Ide dalam pembuatan produk agar diminati konsumen

Untuk membentuk proses pengembangan ide, wirausahawan perlu memberikan kebebasan dan dorongan kepada para karyawannya agar mereka berani mengembangkan ide-ide dalam peluang usahanya. Salah satu tujuannya yaitu dengan mengembangkan ide dalam pembuatan produk agar diminati konsumen.

5. A. *Man* (Manusia)

Sumber daya yang dibutuhkan dalam usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar yang biasanya dimiliki oleh perusahaan salah satunya dengan tipe sumber daya manusia (*man*) sebagai salah satu faktor dalam produksi selain tanah, modal, dan keterampilan.

6. B. Memonitor kegiatan administrasi perusahaanya

Pencatatan semua kegiatan usaha yang diperlukan bagi kelancaran dan pengelolaan perusahaan merupakan tugas administrasi dengan maksud dan tujuan untuk memonitor kegiatan administrasi perusahaan.

7. A. Bukti transaksi intern dan ekstern

Dalam pencatatan transaksi barang atau jasa bagi perusahaan terbagi menjadi dua yaitu bukti transaksi intern dan bukti transaksi ekstern.

8. C. Surat niaga

Jenis surat yang digunakan untuk kegiatan dalam bentuk hubungan

dengan pihak lain, seperti pemasok dan pelanggan dalam usaha disebut juga dengan surat niaga.

9. A. Laporan laba rugi

Transaksi keuangan dicatat dalam laporan keuangan yang disusun secara berkala dengan menggunakan item laporan laba rugi yang menunjukkan kemampuan perusahaan untuk menghasilkan keuntungan pada suatu periode akuntansi atau satu tahun.

10. B. Menetapkan harga jual

Hal penting yang berkaitan dengan aspek pemasaran dengan memahami seni menjual dan menetapkan harga jual untuk menentukan harga sebuah produk.

11. D. Promosi

Promosi adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengomunikasikan produk merk usaha.

12. D. Semua benar

Aneka produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar diantaranya limbah kulit jagung, limbah plastik, limbah daun kelapa pisang, limbah kertas, limbah kain perca, limbah kardus, limbah sisik ikan, dan pecahan keramik.

13. C. Kulit Jagung

Gambar yang dipaparkan pada soal tersebut terbuat dari limbah kulit jagung.

14. D. Kasongan (Daerah Istimewa Yogyakarta)

Produk kerajinan disetiap daerah memiliki kekhasan lokal yang menjadi unggulan daerah yaitu di kasongan yang terletak di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

15. A. Sebagai benda hias dan pakai

Manfaat produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar dapat dibedakan menjadi dua yaitu manfaat produk kerajinan sebagai benda pakai dan benda hias.

16. D. Semua benar

Contoh hasil limbah berbentuk bangun datar yang dapat dimanfaatkan untuk kerajinan dapat dilihat pada kondisi wilayah pada daerah pesisir pantai atau laut, pegunungan, pertanian, dan perkotaan.

17. A. Unsur estetika dan ergonomis

Perencanaan produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar yang harus diperhatikan yaitu unsur estetika dan unsur ergonomis.

18. A. Limbah Kertas

Bahan berkarya kerajinan yang materialnya habis pakai salah satunya yaitu menggunakan limbah kertas yang digunakan sebagai bahan penunjang untuk membuat suatu kerajinan.

19. B. Bentuk, fungsi, dan bahan

Dalam proses produksi kerajinan seorang pengrajin harus memperhatikan tiga hal yaitu bentuk, fungsi, dan bahan.

20. C. Kemasan Kayu

Jenis bahan kemasan produk kerajinan yang biasa digunakan yaitu kemasan kayu, kemasan kertas, dan kemasan plastik.

Teknik Penilaian: $\text{Skor perolehan} \times 100 = \text{Skor maksimal}$



LAMPIRAN
DATA HASIL PENELITIAN

Lampiran 6 Daftar Hadir Siswa

No	Nama	Aspek yang di amati		
		1	2	3
1	A.Ziezie Aretha Rinanda	✓	✓	✓
2	Afnang Maulana Hatsa	✓	✓	✓
3	Andi Natasya Ramadhani	✓	✓	✓
4	Andi Tria Serliana	✓	✓	✓
5	Anti Anis Alqadriah	✓	✓	✓
6	Arfadil Ramadhan Hasan	✓	✓	✓
7	Farhat Ferdiansyah	✓	✓	✓
8	Fahril	✓	✓	✓
9	Ikram Ramadhan Almar	✓	✓	✓
10	Juita Putri Naedy	✓	✓	✓
11	M.Adyaksa Rasyid	✓	✓	✓
12	Malica Ayuningtyas Saputri	✓	✓	✓
13	Muh. Iqrar Ibrahim	✓	✓	✓
14	Muh. Naswar Said	✓	✓	✓
15	Muh. Duta Aditia Putra	✓	✓	✓
16	Mustika Ayu Syam	✓	✓	✓
17	Nadira Mustari	✓	✓	✓

18	Nadya Azzahra	✓	✓	✓
19	Nur Agustina Ali	✓	✓	✓
20	Nur Aulia Hadziqah	✓	✓	✓
21	Nur Bilqis B	✓	✓	✓
22	Nurul Fatima Malik	✓	✓	✓
23	Nurul Islamiah Asbar	✓	✓	✓
24	Revi	✓	✓	✓
25	Rezza Aditya Pratama	✓	✓	✓
26	Riska Tri Parmayana	✓	✓	✓
27	Rizal Faizian Fisabilla	✓	✓	✓
28	Selfiana Bair	✓	✓	✓
29	Syarifah Villisya	✓	✓	✓
30	Syifa Ramadhani	✓	✓	✓
31	Yusriyah Arsyad	✓	✓	✓
32	Zella Anna'fiu Tahta	✓	✓	✓
33	Fahrul Bahtiar	✓	✓	✓
34	Rama	✓	✓	✓

**Lampiran 7 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa
selama penelitian berlangsung**

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan Frekuensi			Persen		
		I	II	III	I	II	III
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	34	34	34	100	100	100
2	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran berbasis edmodoworld	29	31	33	85,29	91,17	97,05
3	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama penggunaan media pembelajaran berbasis edmodoworld	30	32	33	88,23	94,11	97,05
4	Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis edmodoworld	26	29	32	76,47	85,29	94,11
5	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran edmodoworld	30	27	25	88,23	79,41	73,52
6	Siswa yang menjawab pertanyaan guru	24	27	30	70,58	79,41	88,23
7	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu	32	34	34	94,11	100	100
Jumlah persentase aspek siswa					602,91	629,39	649,96
Persentase aktivitas siswa					86,13	89,91	92,85
Kategori					Baik	Baik	Baik

Lampiran 8 Hasil Pretest

45

$\frac{9}{80} \times 100$

Mata Pelajaran : Prakarya
 Sekolah : Sma Negeri 4 Jeneponto
 Nama : Muh. Laras Ibrahim
 Kelas : XI IPA I

Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini Dengan Memberi Tanda Silang (X) Pada Salah Satu Huruf A,B,C, Atau D !

- Suatu kajian terhadap lingkungan internal dan eksternal perusahaan, merupakan pengertian dari ?
 - Analisis kelayakan finansial
 - Analisis kelayakan teknis
 - Analisis SWOT
 - Analisis peluang pasar
- Salah satu cara yang digunakan untuk menentukan ide dan peluang usaha kerajinan dari limbah berbentuk bangun datar ?
 - Meneliti berapa luas usaha yang akan dipilih
 - Dengan melaksanakan analisis kelayakan usaha
 - Menentukan sumber daya finansial
 - Mengembangkan usaha produk kerajinan
- Salah satu langkah yang perlu diperhatikan dalam menganalisis peluang usaha produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?
 - Penetapan bidang usaha
 - Menentukan kerajinan usaha
 - Penetapan kelayakan usaha
 - Melakukan pengembangan usaha
- Tujuan dalam mengembangkan ide dan peluang usaha pada produk kerajinan ?
 - Menentukan ide bisnis
 - Untuk meningkatkan kreatifitas dalam bidang usaha
 - Untuk membentuk pengembangan ide dalam membuat produk kerajinan
 - Ide dalam pembuatan produk agar diminati konsumen
- Sumber daya yang dimiliki oleh perusahaan dalam membuat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?
 - Man (Mamusia)
 - Business (Usaha)
 - Waste (Limbah)
 - Shop (Toko)

6. Tujuan dari adanya administrasi usaha kerajinan untuk wirausahawan ?
- a. Menyusun program kerja dibidang usaha kerajinan
 - b. Memonitor kegiatan administrasi perusahaannya
 - c. Mengevaluasi ide bisnis
 - d. Menentukan produk kerajinan
7. Jenis pencatatan transaksi barang/jasa untuk usaha kerajinan ?
- a. Bukti transaksi intern dan ekstern
 - b. Bukti pelayanan
 - c. Bukti administrasi
 - d. Bukti penjualan
8. Jenis surat yang digunakan untuk menentukan kegiatan untuk hubungan antara pemasok dan pelanggan ?
- a. Surat pajak
 - b. Surat pelayanan
 - c. Surat niaga
 - d. Surat pernyataan
9. Laporan yang menunjukkan kemampuan perusahaan untuk menghasilkan keuntungan pada suatu periode akuntansi atau satu tahun, merupakan penjelasan dari ?
- a. Laporan laba rugi
 - b. Laporan perubahan modal
 - c. Neraca
 - d. Laporan arus kas
10. Beberapa hal penting yang berkaitan dengan aspek pemasaran adalah ?
- a. Memahami produk kerajinan
 - b. Menetapkan harga jual
 - c. Menentukan biaya
 - d. Melakukan promosi
11. Kegiatan dan rencana yang bisa dilakukan untuk mengomunikasikan produk dan merk usaha ?
- a. Melakukan pemasaran
 - b. Merancang usaha produk
 - c. Menentukan harga
 - d. Promosi

12. Salah satu bahan limbah yang bisa digunakan untuk membuat kerajinan berbentuk bangun datar ?

- a. Kulit Jagung
- b. Plastik
- c. Daun kelapa pisang
- d. Semua benar



13.



Gambar diatas merupakan kerajinan dari limbah ?

- a. Kain perca
- b. Plastik
- c. Kulit Jagung
- d. Kardus



14. Daerah unggulan yang memiliki kekhasan lokal dalam membuat kerajinan dari bahan limbah ?

- a. Makassar (Sulawesi Selatan)
- b. Palembang (Sumatra Selatan)
- c. Bandung (Jawa Barat)
- d. Kasongan (Daerah Istimewa Yogyakarta)



15. Salah satu manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?

- a. Sebagai benda hias dan pakai
- b. Sebagai unsur estetika
- c. Sebagai karya ergonomis
- d. Sebagai material



16. Daerah yang bisa menghasilkan limbah berbentuk bangun datar yang dapat dimanfaatkan untuk kerajinan adalah ?

- a. Daerah pesisir pantai atau laut
- b. Daerah pegunungan
- c. Daerah pertanian
- d. Semua benar

17. Unsur yang harus diperhatikan dalam perencanaan produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?

- a. Unsur estetika dan ergonomis
- b. Unsur teknik pembuatan
- c. Unsur produksi
- d. Unsur material

18. Salah satu bahan karya kerajinan yang materialnya habis pakai adalah ?

- a. Limbah kertas
- b. Limbah Kotoran
- c. Limbah cair
- d. Limbah gas

19. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam dalam proses produksi kerajinan yaitu ?

- a. Produk, jasa, dan usaha
- b. Bentuk, fungsi, dan bahan
- c. Alat, teknik, dan rancangan
- d. Kemasan, produksi, dan promosi

20. Yang termasuk dalam jenis bahan kemasan produk kerajinan adalah ?

- a. Kemasan kain
- b. Kemasan limbah
- c. Kemasan kayu
- d. Kemasan bunga

Lampiran 9 Hasil *Posstest*

100

$\frac{20}{26} \times 100$

Mata Pelajaran : Prakarya
 Sekolah : Sma Negeri 4 Jenepono
 Nama : Anti Anis Alqadriah
 Kelas : XI IPA I

Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini Dengan Memberi Tanda Silang (X) Pada Salah Satu Huruf A,B,C, Atau D !

- Suatu kajian terhadap lingkungan internal dan eksternal perusahaan, merupakan pengertian dari ?
 - Analisis kelayakan finansial
 - Analisis kelayakan teknis
 - Analisis SWOT
 - Analisis peluang pasar
- Salah satu cara yang digunakan untuk menentukan ide dan peluang usaha kerajinan dari limbah berbentuk bangun datar ?
 - Meneliti berapa luas usaha yang akan dipilih
 - Dengan melaksanakan analisis kelayakan usaha
 - Menentukan sumber daya finansial
 - Mengembangkan usaha produk kerajinan
- Salah satu langkah yang perlu diperhatikan dalam menganalisis peluang usaha produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?
 - Penepatan bidang usaha
 - Menentukan kerajinan usaha
 - Penetapan kelayakan usaha
 - Melakukan pengembangan usaha
- Tujuan dalam mengembangkan ide dan peluang usaha pada produk kerajinan ?
 - Menentukan ide bisnis
 - Untuk meningkatkan kreatifitas dalam bidang usaha
 - Untuk membentuk pengembangan ide dalam membuat produk kerajinan
 - Ide dalam pembuatan produk agar diminati konsumen
- Sumber daya yang dimiliki oleh perusahaan dalam membuat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?
 - Man (Manusia)
 - Business (Usaha)
 - Waste (Limbah)
 - Shop (Toko)

6. Tujuan dari adanya administrasi usaha kerajinan untuk wirausahawan ?
- Menyusun program kerja dibidang usaha kerajinan
 - Memonitor kegiatan administrasi perusahaannya
 - Mengevaluasi ide bisnis
 - Menentukan produk kerajinan
7. Jenis pencatatan transaksi barang/jasa untuk usaha kerajinan ?
- Bukti transaksi intern dan ekstern
 - Bukti pelayanan
 - Bukti administrasi
 - Bukti penjualan
8. Jenis surat yang digunakan untuk menentukan kegiatan untuk hubungan antara pemasok dan pelanggan ?
- Surat pajak
 - Surat pelayanan
 - Surat niaga
 - Surat pernyataan
9. Laporan yang menunjukkan kemampuan perusahaan untuk menghasilkan keuntungan pada suatu periode akuntansi atau satu tahun, merupakan penjelasan dari ?
- Laporan laba rugi
 - Laporan perubahan modal
 - Neraca
 - Laporan arus kas
10. Beberapa hal penting yang berkaitan dengan aspek pemasaran adalah ?
- Memahami produk kerajinan
 - Menetapkan harga jual
 - Menentukan biaya
 - Melakukan promosi
11. Kegiatan dan rencana yang bisa dilakukan untuk mengomunikasikan produk dan merk usaha ?
- Melakukan pemasaran
 - Merancang usaha produk
 - Menentukan harga
 - Promosi

12. Salah satu bahan limbah yang bisa digunakan untuk membuat kerajinan berbentuk bangun datar ?

- a. Kulit Jagung
- b. Plastik
- c. Daun pelapa pisang
- d. Semua benar



13.



Gambar diatas merupakan kerajinan dari limbah ?

- a. Kain perca
- b. Plastik
- c. Kulit Jagung
- d. Kardus



14. Daerah unggulan yang memiliki kekhasan lokal dalam membuat kerajinan dari bahan limbah ?

- a. Makassar (Sulawesi Selatan)
- b. Palembang (Sumatra Selatan)
- c. Bandung (Jawa Barat)
- d. Kasongan (Daerah Istimewa Yogyakarta)



15. Salah satu manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?

- a. Sebagai benda hias dan pakai
- b. Sebagai unsur estetika
- c. Sebagai karya ergonomis
- d. Sebagai material



16. Daerah yang bisa menghasilkan limbah berbentuk bangun datar yang dapat dimanfaatkan untuk kerajinan adalah ?

- a. Daerah pesisir pantai atau laut
- b. Daerah pegunungan
- c. Daerah pertanian
- d. Semua benar

17. Unsur yang harus diperhatikan dalam perencanaan produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar ?

- a. Unsur estetika dan ergonomis
- b. Unsur teknik pembuatan
- c. Unsur produksi
- d. Unsur material

18. Salah satu bahan karya kerajinan yang materialnya habis pakai adalah ?

- a. Limbah kertas
- b. Limbah Kotoran
- c. Limbah cair
- d. Limbah gas

19. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam dalam proses produksi kerajinan yaitu ?

- a. Produk, jasa, dan usaha
- b. Bentuk, fungsi, dan bahan
- c. Alat, teknik, dan rancangan
- d. Kemasan, produksi, dan promosi

20. Yang termasuk dalam jenis bahan kemasan produk kerajinan adalah ?

- a. Kemasan kain
- b. Kemasan limbah
- c. Kemasan kayu
- d. Kemasan bunga

**Lampiran 10 Daftar hasil belajar nilai siswa sebelum dan sesudah
penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodoworld***

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posstest</i>
1	A.Ziezie Aretha Rinanda	50 (tidak tuntas)	95 (tuntas)
2	Afnang Maulana Hatsa	20 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
3	Andi Natasya Ramadhani	60 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
4	Andi Tria Serliana	35 (tidak tuntas)	90 (tuntas)
5	Anti Anis Alqadriah	60 (tidak tuntas)	100 (tuntas)
6	Arfadil Ramadhan Hasan	30 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
7	Farhat Ferdiansyah	35 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
8	Fahril	55 (tidak tuntas)	70 (tidak tuntas)
9	Ikram Ramadhan Almar	50 (tidak tuntas)	100 (tuntas)
10	Juita Putri Naedy	55 (tidak tuntas)	90 (tuntas)
11	M.Adyaksa Rasyid	25 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
12	Malica Ayuningtyas Saputri	45 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
13	Muh. Iqrar Ibrahim	45 (tidak tuntas)	80 (tuntas)
14	Muh. Naswar Said	60 (tidak tuntas)	90 (tuntas)
15	Muh. Duta Aditia Putra	40 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
16	Mustika Ayu Syam	50 (tidak tuntas)	80 (tuntas)
17	Nadira Mustari	30 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
18	Nadya Azzahra	60 (tidak tuntas)	90 (tuntas)
19	Nur Agustina Ali	55 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
20	Nur Aulia Hadziqah	80 (tuntas)	100 (tuntas)
21	Nur Bilqis B	50 (tidak tuntas)	90 (tuntas)
22	Nurul Fatima Malik	45 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
23	Nurul Islamiah Asbar	65 (tidak tuntas)	95 (tuntas)
24	Revi	35 (tidak tuntas)	90 (tuntas)
25	Rezza Aditya Pratama	45 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
26	Riska Tri Parmayana	60 (tidak tuntas)	90 (tuntas)
27	Rizal Faizian Fisabila	35 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
28	Selfiana Bair	45 (tidak tuntas)	90 (tuntas)
29	Syarifah Villisya	55 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
30	Syifa Ramadhani	60 (tidak tuntas)	90 (tuntas)
31	Yusriyah Arsyad	35 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
32	Zella Anna'fiu Tahta	30 (tidak tuntas)	85 (tuntas)
33	Fahrul Bahtiar	55 (tidak tuntas)	90 (tuntas)
34	Rama	45 (tidak tuntas)	95 (tuntas)

Lampiran 11 Presentase kenaikan motivasi belajar *pretest* dan *posstest*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i> (x)	Nilai <i>Posstest</i> (y)	Persentase
1	A.Ziezie Aretha Rinanda	50	95	94
2	Afnang Maulana Hatsa	20	85	84
3	Andi Natasya Ramadhani	60	85	84
4	Andi Tria Serliana	35	90	89
5	Anti Anis Alqadriah	60	100	99
6	Arfadil Ramadhan Hasan	30	85	84
7	Farhat Ferdiansyah	35	85	84
8	Fahril	55	70	69
9	Ikram Ramadhan Almar	50	100	99
10	Juita Putri Naedy	55	90	89
11	M.Adyaksa Rasyid	25	85	84
12	Malica Ayuningtyas Saputri	45	85	84
13	Muh. Iqrar Ibrahim	45	80	79
14	Muh. Naswar Said	60	90	89
15	Muh. Duta Aditia Putra	40	85	84
16	Mustika Ayu Syam	50	80	79
17	Nadira Mustari	30	85	84
18	Nadya Azzahra	60	90	89
19	Nur Agustina Ali	55	85	84
20	Nur Aulia Hadziqah	80	100	99
21	Nur Bilqis B	50	90	89
22	Nurul Fatima Malik	45	85	84
23	Nurul Islamiah Asbar	65	95	94
24	Revi	35	90	89
25	Rezza Aditya Pratama	45	85	84
26	Riska Tri Parmayana	60	90	89
27	Rizal Faizian Fisabila	35	85	84
28	Selfiana Bair	45	90	89
29	Syarifah Villisya	55	85	84
30	Syifa Ramadhani	60	90	89
31	Yusriyah Arsyad	35	85	84
32	Zella Anna'fui Tahta	30	85	84
33	Fahrul Bahtiar	55	90	89
34	Rama	45	95	94

Presentase kenaikan = Nilai akhir-Nilai awal x 100 / Nilai awal

Lampiran 12 Titik presentasi Distribusi t (df=1-40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490

32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688



Lampiran 13 Hasil Output SPSS

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	47.0588	34	13.09161	2.24519
	Post Test	88.1471	34	5.73734	.98395

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	34	.409	.016

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre Test - Post Test	-41.08824	11.95032	2.04946	-45.25790	-36.91857	-20.048	33	.000

Lampiran 14 Dokumentasi



(Dokumentasi Pelaksanaan Pretest : Tanggal 23 Juli 2024)



(Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan media edmodoworld : Tanggal 30 Juli 2024)



(Dokumentasi Pelaksanaan Posstest : Tanggal 6 Agustus 2024)

Lampiran 15 Persuratan Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4516/05/C.4-VIII/VI/1445/2024 28 June 2024 M
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 22 Dzulhijjah 1445
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16499/FKIP/A.4-II/VI/1445/2024 tanggal 26 Juni 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD RIZKI AKBAR
 No. Stambuk : 10531 1104120
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODOWORLD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PRAKARYA BAGI SISWA KELAS XI IPA 1 DI SMA NEGERI 4 JENEPONTO"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 23 Juli 2024 s/d 23 September 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

 Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
 NBM/1127761

06-24

Surat Pengantar Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar



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

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 16711/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Kepala Dinas Pendidikan Prov.
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	Sulawesi Selatan

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4516/05/C.4-VIII/VI/1445/2024 tanggal 28 Juni 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: MUHAMMAD RIZKI AKBAR
Nomor Pokok	: 105311104120
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Slt Alauaddin No. 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

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

" EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODOWORLD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PRAKARYA BAGI SISWA KELAS XI IPA 1 DI SMA NEGERI 4 JENEPONTO "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **23 Juli s/d 23 September 2024**

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

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 28 Juni 2024

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



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. (sp) di Makassar;
2. *Pertinggal.*

Surat Izin Penelitian Dari Penanaman Modal Sulawesi Selatan



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 4 JENEPONTO
 Alamat: Jl. Poros Makassar-Jeneponto Km. 60, Banrimanurung Kode Pos 92352

SURAT KETERANGAN
 NO.: 421.3/077-UPT SMA 4/JNP/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 4 Jeneponto, menerangkan bahwa:

N a m a : MUHAMMAD RIZKI AKBAR
 Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar
 NIM : 105311104120
 Program Studi : Teknologi pendidikan

Benar telah melakukan penelitian di SMA Negeri 4 Jeneponto Kabupaten Jeneponto dengan judul "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODOWORLD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PRAKARYA BAGI SISWA KELAS XI IPA 1 DI SMA NEGERI 4 JENEPONTO", yang berlangsung dari tanggal 23 Juli sampai 06 Agustus 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Jeneponto, 6 Agustus 2024
 Kepala Sekolah

 Asriyani Abdullah, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19830814 200701 2 005





#BerAKHLAK
#SIPAKATAU

#CERDASKI!

SEKOLAH MELAKUKAN PENELITIAN, BELAJAR DAN MENYIKSAKAN DIRI MELAKUKAN BELAJAR

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Plagiat



**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 : Muhammad Rizki Akbar
Nim : 105311104120
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	4 %	10 %
5	Bab 5	0 %	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, 28 Agustus 2024
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nuzuliah, S. Hum., M.I.P.
NBM. 064 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I MUHAMMAD RIZKI AKBAR - 105311104120

by Tahap Tutup



Submission date: 27-Aug-2024 11:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 2438869253

File name: BAB_I_-_2024-08-27T122137.648.docx (41.58K)

Word count: 1908

Character count: 13085

BAB I MUHAMMAD RIZKI AKBAR - 105311104120

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

123dok.com

Internet Source

2%

2

repository.umsu.ac.id

Internet Source

2%

3

M. Arif Nurhidayat, Mafruhan Mafruhan, Ahmad Ipmawan Kharisma. "Implementasi Pendidikan Multikultural di SD Negeri 1 Balun Turi Lamongan", Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 2024

Publication

2%

4

Rahmmat Romadon, Septian Mukhlis. "Pengaruh Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Membangun Kemandirian Belajar Siswa SD". DIKODA: JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR, 2023

Publication

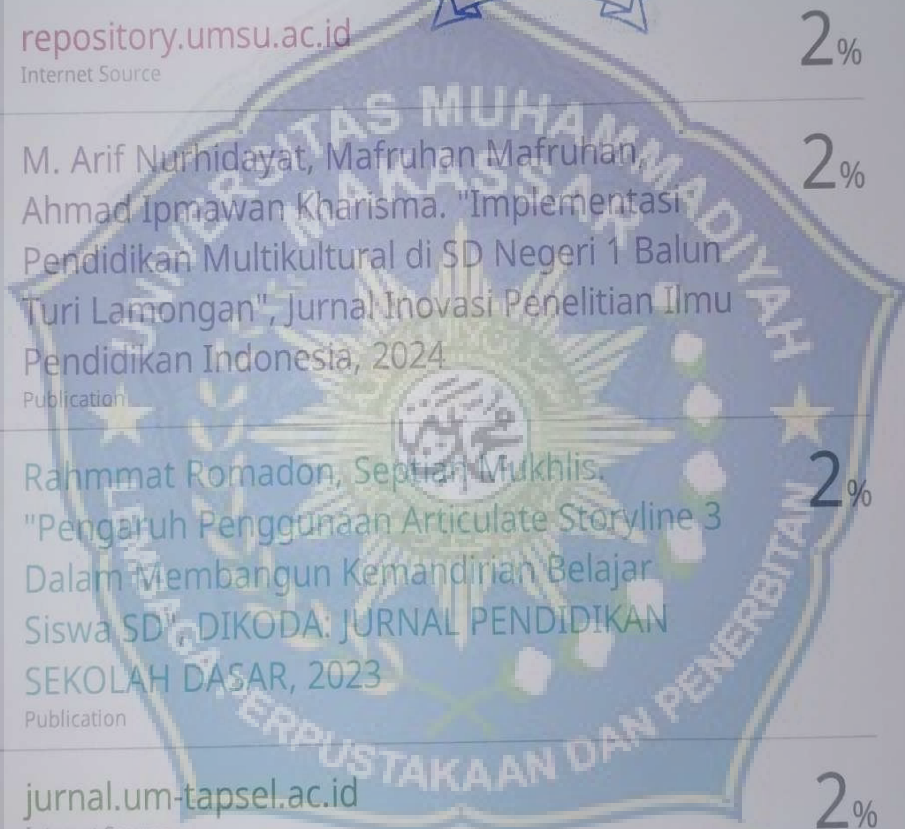
2%

5

jurnal.um-tapsel.ac.id

Internet Source

2%



BAB II MUHAMMAD RIZKI AKBAR - 105311104120

by Tahap Tutup



Submission date: 26-Aug-2024 01:36PM (UTC+0700)

Submission ID: 2438232994

File name: BAB_II_-_2024-08-26T143458.679.docx (95.26K)

Word count: 4976

Character count: 34095

BAB II MUHAMMAD RIZKI AKBAR - 105311104120

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ulfadwiyuliawati.blogspot.com Internet Source	4%
2	bdkdenpasar.kemenag.go.id Internet Source	4%
3	ejournal.insuriponorogo.ac.id Internet Source	4%
4	journal.unpak.ac.id Internet Source	2%
5	asriportal.com Internet Source	2%
6	bdksurabaya.kemenag.go.id Internet Source	2%
7	ujione.id Internet Source	2%
8	binus.ac.id Internet Source	2%
9	repository.unived.ac.id Internet Source	2%

10

jurnalpost.com
Internet Source

2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB III MUHAMMAD RIZKI AKBAR - 105311104120

by Tahap Tutup



Submission date: 27-Aug-2024 11:23AM (UTC+0700)

Submission ID: 2438869510

File name: BAB_III_-_2024-08-27T122139.041.docx (47.96K)

Word count: 1470

Character count: 10027

BAB III MUHAMMAD RIZKI AKBAR - 105311104120

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 eprints.uny.ac.id
Internet Source

4%

2 repo.uinsatu.ac.id
Internet Source

2%

3 Sukarmen Sukarmen. "Pelaksanaan supervisi akademik oleh kepala sekolah dalam meningkatkan kompetensi profesional guru", JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2018
Publication

2%

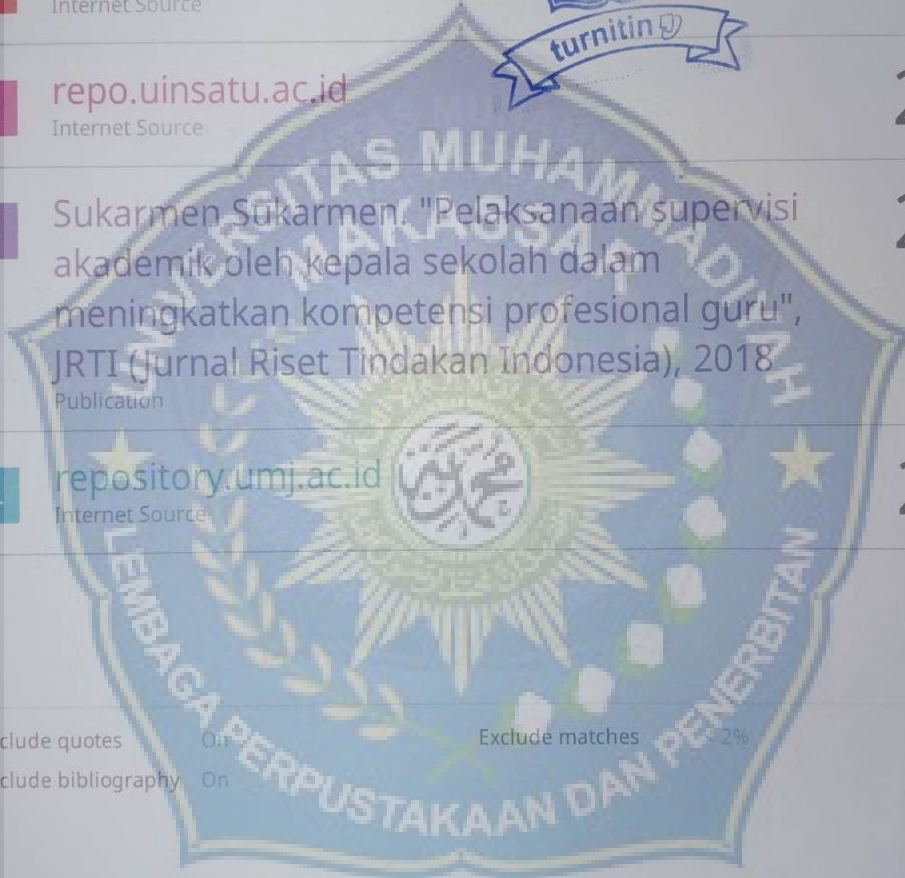
4 repository.umj.ac.id
Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches 2%



BAB IV MUHAMMAD RIZKI AKBAR - 105311104120

by Tahap Tutup



Submission date: 27-Aug-2024 11:23AM (UTC+0700)

Submission ID: 2438869816

File name: BAB_IV_-_2024-08-27T122140.125.docx (61.34K)

Word count: 2087

Character count: 13323

BAB IV MUHAMMAD RIZKI AKBAR - 105311104120

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	2%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.upi.edu Internet Source	 LULUS UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN	2%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



BAB V MUHAMMAD RIZKI AKBAR - 105311104120

by Tahap Tutup



Submission date: 27-Aug-2024 11:24AM (UTC+0700)

Submission ID: 2438870043

File name: BAB_V_-_2024-08-27T122141.075.docx (30.36K)

Word count: 124

Character count: 815

BAB V MUHAMMAD RIZKI AKBAR - 105311104120

ORIGINALITY REPORT

0%
SIMILARITY INDEX

0%
INTERNET SOURCES



%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



RIWAYAT HIDUP



MUHAMMAD RIZKI AKBAR. Dilahirkan di Allu Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto pada tanggal 10 Juli 2002, dari pasangan Ayahanda Muhammad Sapri dan Ibunda Asriani. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2008 di SD Inpres 152 Benteng 1 Kabupaten Jeneponto dan tamat pada tahun 2014. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Bangkala dan tamat pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 4 Jeneponto dan tamat pada tahun 2020. Setelah menempuh pendidikan di jenjang SMA. Saya melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas terselesaikannya skripsi ini yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Edmodoworld* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas XI Ipa 1 Di Sma Negeri 4 Jeneponto”**.