

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDMODO*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA SMP PESANTREN
PUTRI YATAMA MANDIRI KABUPATEN GOWA**



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

2022

29/01/2022

1 ep
Dmb. Alumi

P/0005/TPD/2200
JAE
P¹



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **JAENAL**, NIM **105311103917** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 932 TAHUN 1443 H/2021 M, Tanggal 14 Desember 2021, 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 17 Desember 2021 M.

Makassar, 13 Jumadil Awal 1443 H
17 Desember 2021 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. **Amba A. S. Ag.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Badarullah, M.Pd.** (.....)
4. Penguji : 1. **Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.** (.....)
2. **Akram, S.Pd.,M.Pd.** (.....)
3. **Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd.** (.....)
4. **Evy Segarawati Ampriy, 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 Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **JAENAL**
Stambuk : **105311103917**
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.

Disetujui oleh

Makassar, Desember 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd.


Evy Segarawati Ampry, S.Pd.,M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


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

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


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



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **JAENAL**

Nim : 105311103917

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo*
Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP Pesantren Putri
Yatama Mandiri Kabupaten Gowa**

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

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

Makassar, November 2021

Yang Membuat Pernyataan


Jaenal



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **JAENAL**
Nim : 105311103917
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, November 2021

Yang Membuat Pernyataan



Jaenal

MOTO

Jadilah apa adanya, tidak merendahkan walau tak punya dan tidak malu walau kekurangan, sebab orang yang menghargai apa iya miliki lebih baik daripada orang yang memaksakan diri untuk sebuah pujian

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan.

Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku, saudara, dan sahabat saya berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada sehingga memotivasi untuk tidak pernah putus asa, serta bapak pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan karya ini.

ABSTRAK

Jaenal, 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Aliem Bahri, Pembimbing II Evy Segarawati Ampry.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Edmodo* pada mata pelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII A SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 32 orang siswa. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen serta media yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Edmodo*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan kelas VII A sebagai sampelnya, adapun instrumen pada penelitian ini memberikan pra dan pasca uji pada sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisa data secara analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VII A SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri dapat dilihat hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media *Edmodo* rata-rata nilai siswa masih di bawah nilai KKM dan setelah menggunakan media *Edmodo* rata-rata nilai siswa meningkat di atas nilai KKM. Diketahui bahwa nilai hasil *posttest* yaitu 83,437 lebih besar dari nilai hasil *pretest* yaitu 52,187.

Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis *Edmodo* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII A SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

Kata kunci : Media *Edmodo*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Mata Pelajaran IPA Kelas di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa”. Salam dan shalawat juga senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua ummat-Nya.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ibunda tercinta Caya dan Ayahanda Niing, serta saudara saya Nirmalasari atas segala pengorbanan, cinta kasih, serta untaian do'a yang tiada putus-putusnya demi keberhasilan penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd. Pembimbing I dan ibu Evy Segarawati Ampry, S.Pd.,M.Pd. Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam

membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H Ambo Asse., M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S. Pd., M. Pd. Sekertaris Program Studi Teknologi Pendidikan.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada sahabat-sahabat saya Syeilasahran, Ulil Amri, Wiwisyamsul, Ratih Reski, Nur Nurfadilla, Yusri Yusuf, Karmilawati, Risna B, Nurkhoriah Agustin, Nur Alisa dan Dewi Febrianti yang selalu menemani dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini, serta kepada, kakanda Reni, S.Pd, kakanda Hasni, S.Pd dan kakanda Nurhidayat Rustan yang senantiasa memberi semangat, masukan dan solusi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang dapat menyempurnakan skripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitiann	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	11
1. Penelitian Relevan	11
2. Pengaruh	12

3. Pengertian Belajar	13
4. Media Pembelajaran	14
5. Manfaat Media Dalam Pembelajaran	15
6. <i>Edmodo</i>	18
7. Hasil Belajar	26
8. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	29
B. Kerangka Pikir	34
C. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel	40
C. Definisi Operasional	41
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Instrumen Penelitian	43
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	60

B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

3.1. Keadaan Populasi.....	40
3.2. Keadaan Sampel.....	41
3.3. Kategori Aktivitas Siswa.....	44
3.4. Kategori Hasil Belajar.....	45
4.1. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.....	49
4.2. Distribusi nilai statistik hasil belajar IPA (pretest).....	51
4.3. Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar IPA (pretest).....	51
4.4. Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar IPA (pretest).....	52
4.5. Distribusi nilai statistik hasil belajar IPA (posttest).....	52
4.6. Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar IPA (posttest).....	53
4.7. Distribusi tingkat ketuntasan hasil belajar IPA (posttest).....	53
4.8. Distribusi hasil belajar IPA siswa pretest dan Posttest.....	54

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan baik secara formal maupun non formal untuk mencapai kualitas yang baik. Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dari tahun ke tahun. Perubahan mendasar terjadi pada segi kurikulum tiap jenjang pendidikan maupun segi pola pembelajaran yang diterapkan pada masing-masing sekolah. Perkembangan dunia pendidikan yang cepat, memacu sekolah untuk menerapkan pola-pola pendidikan pada berbagai bidang.

Dalam pendidikan kita mengenal istilah belajar dan pembelajaran. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih kecil hingga sampai tua nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku baik menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun menyangkut nilai dan sikap.

Bangsa kita telah mencantumkan konsep pendidikan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1:

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

(Muhammad Mustari 2015) mengemukakan bahwa “pendidikan ialah usaha-usaha untuk mengembangkan masyarakat”. Dalam usaha meningkatkan

mutu pendidikan yang paling harus diperhatikan tentu proses pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran ini merupakan inti dari aktivitas pendidikan, oleh sebab itu pemecahan masalah rendahnya kualitas pendidikan harus difokuskan pada kualitas pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari pelaksanaan kurikulum. Baik buruknya mutu pendidikan atau mutu lulusan dipengaruhi oleh mutu kegiatan belajar mengajar. Jika mutu lulusannya baik, dapat diprediksi bahwa mutu kegiatan belajar mengajarnya juga baik. Sebaliknya, jika mutu kegiatan belajar mengajarnya tidak baik, maka mutu lulusannya juga tidak akan baik.

Setiap siswa menginginkan agar dirinya dapat berprestasi atau dengan kata lain hasil belajarnya tercapai secara maksimal. Menurut Zainal Arifin (2012) “hasil belajar merupakan salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran”. Ketercapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai unsur. Unsur yang paling utama adalah unsur guru, unsur siswa, unsur kurikulum, dan unsur sarana prasarana pendukung proses pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan teoritis, keterampilan dan sikap. Pengetahuan teoritis dapat diukur dengan menggunakan teknik tes. Keterampilan dapat diukur dengan menggunakan tes perbuatan. Adapun perubahan sikap dan pertumbuhan anak dalam psikologi hanya dapat diukur dengan teknik nontes, misalnya observasi, wawancara, skala sikap, dan lain-lain.

Guru sebagai ujung tombak penyelenggaraan pendidikan tentunya tidak dapat berpangku tangan melihat tantangan tersebut. Guru sebagai fasilitator harus mengakomodasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan

teknologi informasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Proses pembelajaran di sekolah telah didukung oleh beberapa komponen yang saling berhubungan didalamnya, komponen tersebut antara lain pendidik, siswa, sarana dan media untuk menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah sebagian besar masih berfokus pada pendidik dengan metode pembelajaran yang sangat sederhana, dimana pendidik sebagai sumber ilmu atau pengetahuan utama pada proses pembelajaran yang dilakukan. Metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah atau hanya mengandalkan buku yang ada sebagai sarana yang disiapkan oleh sekolah sehingga membuat siswa tidak dapat memecahkan masalah pembelajaran secara kompleks. Hal tersebut terjadi pada pembelajaran IPA yang minat belajarnya sangat rendah, karena pada umumnya pelajaran IPA dianggap pelajaran yang membosankan dan membuat jenuh siswa karena penyajian materi yang diberikan kurang menarik bagi siswa dan hanya berfokus pada pengetahuan pendidik. Oleh karena itu perlunya melakukan peningkatan kualitas pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran.

(Lufri 2011) menyatakan fenomena yang sering terlihat dalam pembelajaran sains adalah: Strategi pembelajaran guru kurang tepat, kurang bervariasi (kurang profesional); Gaya mengajar guru kurang menyenangkan

hadirnya internet. Salah satu manfaat teknologi internet dalam pendidikan adalah sebagai sarana pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongrit dan realitas, membangkitkan keinginan dan minat baru, serta dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar (Usman & Asnawir 2002)

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima memiliki motivasi untuk belajar. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik untuk mempermudah suatu pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi bagi proses pembelajaran yaitu untuk situasi belajar mengajar yang efektif, selain itu juga dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, dan media juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Apalagi diimbangi dengan kemajuan teknologi yang amat sangat pesat yang dapat mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya seperti penggunaan Media *Edmodo*, yang dimana siswa dapat menggunakannya dengan bebas dan luas. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa Media *Edmodo* merupakan jaringan global yang tersebar di seluruh dunia yang didalamnya berisi data, berita dan informasi yang dalam hal ini berkaitan dengan pendidikan yang dilihat, diambil dan digunakan oleh siapa saja. Oleh karenanya dengan berkembangnya Media *Edmodo* didunia pendidikan dapat membantu murid untuk mencari ilmu pengetahuan yang luas. Teknologi ini pula

dapat menjadi media belajar guru dalam kegiatan belajar dikelas.

Banyak media berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan media juga harus disesuaikan dengan tujuan yang diharapkan peneliti. Media yang digunakan adalah media *Edmodo*.

Edmodo merupakan salah satu media yang membuktikan perkembangan didalam dunia pendidikan. *Edmodo* yang merupakan salah satu jejaring sosial berbasis pendidikan yang di peruntukkan oleh pendidik dan siswa. Didesain layaknya seperti media sosial lainnya yang dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Media *Edmodo* merupakan media yang menyerupai aplikasi *facebook*, *Edmodo* diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam melakukan kegiatan menggunakan internet.

Edmodo adalah situs *microblogging* yang dapat digunakan di dalam kelas maupun rumah, *Edmodo* juga dapat membantu guru yang tidak bisa mengajar di kelas dengan memberikan materi pembelajaran secara *online*. Dalam *Edmodo*, guru bisa memberikan tugas yang bisa ditentukan waktu pengumpulannya serta meng-upload materi pelajaran, siswa juga bisa berbagi pemikiran atau ide lewat posting-nya di *Edmodo* atau jika disamakan dengan *facebook*, bisa dikatakan upadate status. Lebih tepatnya lagi, *Edmodo* "Facebook Guru dan Murid" karena fitur yang ditawarkan hampir sama dengan *facebook*.

(Rismayanti 2012) menjelaskan bahwa *Edmodo* adalah media sosial yang sering digambarkan sebagai *facebook* untuk sekolah dan sesuai kebutuhan pendidik dan siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran dapat

mempemudah pembelajaran dan lebih memotivasi siswa karena pembelajaran menggunakan media lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan mampu memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai stimulus informasi bagi siswa dan juga dapat membangkitkan motivasi siswa. Peran media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran, apabila dalam suatu pembelajaran media yang digunakan kurang juga mengakibatkan pendidik sebagai sumber utama dalam pembelajaran merasa jenuh dan pasif di dalam kelas. Kurangnya media dalam pembelajaran merupakan salah satu penyebab siswa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu siswa, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Menurut undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional BAB II Pasal 3 menyebutkan bahwa:

"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab."

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa bahwa dalam proses pembelajaran IPA belum memanfaatkan multimedia interaktif seperti *Edmodo*. Kemudian rancangan sistem pembelajaran yang terjadi selama ini kurang menarik bagi siswa karena didominasi dengan menggunakan metode

konvensional, seperti ceramah dengan alat bantu papan tulis, hal tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan atau jenuh mengikuti pelajaran dan kurang menarik perhatian siswa. disamping itu cara penyajian materi oleh guru dinilai sulit untuk dimengerti oleh siswa.

Melihat fakta tersebut, hal ini dapat memicu dan menimbulkan kendala bagi pemahaman konsep belajar dan kurangnya motivasi belajar siswa yang ada di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri, dimana dengan adanya kendala tersebut tentu akan berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Mengantisipasi hal tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan harapan permasalahan dapat teratasi, salah satunya *Edmodo* dimana media ini adalah sebagai pembantu belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Media ini juga merupakan sebuah pemanfaatan media elektronik yang dapat memberikan fleksibilitas bagi pendidikan.

Penulis menilai bahwa media pembelajaran *Edmodo* cocok untuk diterapkan di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri dikarenakan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada disekolah. *Edmodo* merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*) yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara dengan fitur-fitur pendukung proses belajar mengajar. *Edmodo* merupakan alat bantu belajar yang bisa menjadi *platform online* untuk mendorong pembelajaran pendidik atau menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Dari latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka peneliti tertarik

untuk mengkaji “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut : “Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil Belajar IPA di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar IPA di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Adanya hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi pembangunan dan pengembangan kelembagaan. Kontribusi hasil penelitian ini adalah dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penulis mengharapkan dapat memberi pemahaman teori dan sebagai sumber informasi ataupun referensi bagi civitas akademika yang ingin mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga dapat menambah siswa agar lebih aktif saat proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan variasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar, mampu meningkatkan proses interaksi belajar mengajar yang bertujuan meningkatkan motivasi siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

c. Bagi Lembaga

Mampu meningkatkan kualitas belajar di dalam kelas menjadi menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif dan efisien serta menambah variasi media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Memperdalam pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan berfungsi memberikan pemaparan tentang penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini adalah:

1. Efektivitas Penerapan *Edmodo* Terhadap Pembelajaran Kimia Kelas XI SMA N 1 Wates Tahun Ajaran 2013/2014

Penelitian ini dilakukan oleh Aulia Rahmawati (Universitas Negeri Yogyakarta) pada tahun 2014. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan prestasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran kimia menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online* dan siswa yang tidak menggunakan media *Edmodo* berbasis kelas *online*, tidak ada peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dengan sesudah pembelajaran menggunakan *Edmodo* berbasis *online*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan Aulia dengan yang peneliti lakukan terdapat pada metode penelitiannya. Metode yang digunakan Aulia yaitu metode *Purposive Sampling* digunakan untuk memilih dua kelas sebagai sampel penelitiannya sedangkan metode yang diambil peneliti yaitu *Pre Experimental* yang hanya membutuhkan satu kelas sebagai sampel.

2. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Gombang

Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Ahyes pada tahun 2015. Dalam penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan pembelajaran menggunakan Edmodo dengan motivasi siswa yang berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa. Persamaan penelitian Muhammad Ahyes dan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama menggunakan Edmodo dalam pembelajaran yang dilakukan dan sama-sama melihat hasil belajar siswa,

Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Muhammad Ahyes dengan yang dilakukan peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ahyes ini mencari hubungan antara *Edmodo* dan hasil belajar, sedangkan yang dilakukan peneliti adalah pengaruh *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa.

2. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) "Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang." Sementara itu, (Surakhmad 1982) menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala alam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Robert Dahl dalam (Surakhmad, 1982), pengaruh diumpamakan sebagai berikut: A mempunyai pengaruh atas B sejauh ia dapat menyebabkan B untuk berbuat sesuatu yang sebenarnya tidak akan B lakukan.

Jadi, berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu

orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

3. Pengertian Belajar

Belajar merupakan akibat adanya intraksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut Slameto (2015:2) "Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya". Adapun menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015:10) "Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun".

Menurut Ihsana (2017:4) "Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal".

Begitu juga Tirtarahardja dan Sulo (2015:129) mengemukakan "Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman (interaksi individu dengan lingkungannya)".

Dari beberapa pendapat tersebut maka peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu kejadian dalam diri ataupun setiap proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan didalam diri untuk menjadi perilaku yang lebih baik ataupun perubahan tingkah laku, adapun tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku bersifat positif atau lebih baik dari sebelumnya.

4. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” dan secara harfiah mempunyai arti perantara (Susilana dan Riyana, 2008). Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman 2012) Media merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari suatu sumber atau pengirim kepada penerima, media biasa digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran dari pendidik ke siswa untuk mempermudah suatu pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar dan mengajar (Jihad dan Haris 2012) Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antaran pendidik dan siswa dalam suatu ruang belajar. Pendidik merupakan pemeran utama dalam sebuah pembelajaran. (Wardoyo 2013) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Pembelajaran dalam prosesnya melibatkan pendidik dan siswa sehingga dalam proses belajar mengajar terdapat timbal balik antara pendidik dan siswa untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran (Rusman 2012) Media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar, sehingga diharapkan

dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa berbentuk cetak maupun non cetak (Mudlofur dan Rusyidiyah 2016) Dari beberapa defenisi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu komponen dalam proses belajar mengajar yang mempunyai peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menunjang keberhasilan suatu pembelajaran.

Media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran memiliki fungsi yang sangat baik. Menurut (Sudjana dan Rivai 1998) Terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam prose belajar mengajar yaitu, sebagai berikut:

- a. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
- b. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar;
- c. Pemakaian media pembelajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran;
- d. Median pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian siswa;
- e. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru;
- f. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

5. Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Beberapa manfaat media dalam pembelajaran menurut kemampuan Dayton sebagaimana dikutip oleh (Aristo 2003) adalah :

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan;
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- c. Proses pembelajaran, menjadi lebih interaktif;
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga;
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
- f. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja;
- g. Menumbuhkan sifat positif terhadap materi dan proses belajar; dan

- h. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut (Arsyad 2006)

antara lain sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar;
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Hal senada pun dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (Arsyhad 2017)

bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interksi yang lebih

langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Selain memiliki manfaat media pembelajaran juga dapat merangsang siswa untuk lebih giat belajar. Menurut pendapat (Sanaky 2013) media pembelajaran dapat merangsang siswa dalam belajar yaitu dengan cara sebagai berikut:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya dengan objek langka;
 - b. Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya;
 - c. Membuat konsep abstrak ke konsep konkrit;
 - d. Memberi kesamaan persepsi;
 - e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak;
 - f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten,
- Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran

(Aristo 2003) berpendapat bahwa selain beberapa manfaat media, seperti diatas, kita dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain, yaitu:

- a. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit;
- Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu;
- b. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia;
- c. Media juga dapat menyajikan obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya dalam kelas;
- d. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

Hal senada juga dikatakan oleh Azhar Arsyad (1997). Yaitu bahwa

beberapa manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut : (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian

anak sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemudian untuk bisa belajar sendiri-sendiri; (3) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

6. Edmodo

a. Pengertian Edmodo

Menurut (Balasubramanian & Jaykumar, 2014) *Edmodo* adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja. *Edmodo* dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara siswa dan guru dalam berbagi konten pendidikan, mengelola proyek atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas (Putranti, 2013: 141).

Menurut (Nurita, 2013) *Edmodo* merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school environment*). Namun menurut (Singgi dan Maini, 2014) *Edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *facebook* untuk sekolah yang memiliki banyak fungsi sesuai kebutuhan pendidikan dalam pembelajaran.

Edmodo ini merupakan aplikasi yang sangat menarik bagi guru dan siswa, apalagi guru dan siswa yang aktif dalam media sosial khususnya *facebook*, karena *Edmodo* sangat mirip dengan media sosial *facebook*. *Edmodo* ini juga

merupakan jejaring sosial yang dapat berbagi gambar, video, file, artikel, materi dan masih banyak lagi terkait pembelajaran disekolah.

Edmodo didesain untuk menciptakan interaksi terhadap siswa dan guru yang menitik beratkan kepada komunikasi, penugasan, dan berbagi wawasan sehingga komunikasi guru dan siswa lebih menarik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Edmodo* merupakan jejaring sosial yang mirip dengan *facebook* namun berbasis pendidikan dengan banyak kegunaannya seperti berbagi video, gambar, materi, dan masih banyak lagi terkait pendidikan. *Edmodo* ini pun mempermudah komunikasi siswa dan guru dalam belajar.

b. Fitur-Fitur dalam *Edmodo*

Menurut Basori 2013. *Edmodo* memiliki fitur dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Edmodo* mengklasifikasih fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan siswa.

1. *Signing up* / Mendaftar

Fitur *signing up* merupakan fitur yang digunakan siswa dan guru untuk mendaftar diri ke *Edmodo* ini. Siswa dan guru diharuskan mendaftar terlebih dahulu untuk menggunakan *Edmodo* ini. Disini guru berperan dalam penggunaan kelas *Edmodo*. Oleh karenanya, cara mendaftar guru sedikit berbeda dengan cara mendaftar siswa. Guru haruslah mendaftar terlebih dahulu dibandingkan siswanya. Karena nantinya siswa akan masuk dikelas *Edmodo* yang dimiliki guru dengan menggunakan kode yang dimiliki guru.

konten beragam. Guru dan siswa dapat mengupload bahan ajar, seperti materi, video, gambar, artikel, audio dan konten digital lainnya di fitur ini. *File* dan *link* yang dibagikan di grup dapat disimpan didalam *library* ini. Fitur *library* ini dapat diisi dan dapat digunakan oleh siswa dan guru. Menambahkan file di *library* pun sangat mudah cukup dengan menyiapkan file lalu mengupload dengan fitur yang ada di *library*. Fitur ini memudahkan siswa dan guru mencari informasi dan membagikan informasi yang didapat.

10. *Award Badges* / Penghargaan

Fitur *Award Badges* atau penghargaan merupakan fitur yang digunakan oleh guru untuk memberikan penghargaan terhadap individu siswa maupun kelompok belajar. Guru dapat memberikan penghargaan berupa lencana kepada siswa yang berprestasi dikelas, siswa yang aktif didalam kelas maya ini pun dapat diberikan penghargaan dan juga siswa dengan pencapaian lainnya. Lencana yang ada dalam fitur ini sudah disediakan oleh *Edmodo* sendiri atau pun guru dapat membuat lencananya sendiri untuk memberikannya kepada siswa. Fitur penghargaan ini diharapkan dapat memacu semangat siswa dalam pembelajaran sehingga membuat siswa lebih aktif dan lebih berprestasi lagi dalam pembelajaran dengan menggunakan *Edmodo* ini.

Fitur-fitur diatas inilah merupakan fitur yang ada dalam *Edmodo*. Fitur-fitur diatas ini mempermudah siswa dan guru dalam pembelajaran, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga akan berdampak positif pula terhadap pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Edmodo*

Kelebihan yang ada dalam *Edmodo* Menurut Yaumi, 2018) ada beberapa kelebihan aplikasi *Edmodo* antara lain:

1. Aplikasi *Edmodo* memberikan jaminan keamanan dan kemudahan dalam aktivitas pembelajaran
2. Guru dapat memberikan bahan pembelajaran dengan fleksibel sehingga setiap siswa dapat memilih dan mencari alternative sumber pelajaran
3. Aplikasi *Edmodo* menyediakan akses yang cepat dan mudah dalam hal ini tugas maupun kuis serta sumber belajar berbasis web
4. Tampilan yang sangat menarik untuk pembelajaran
5. Menyediakan format yang compatibility sehingga materi pembelajaran ataupun tugas dapat dikirim dan diterima dalam format file pdf, pptx, html dan lainnya.

Dari kelebihan diatas pastinya terdapat kekurangan Menurut Yaumi, 2018) ada beberapa kekurangan aplikasi edmodo antara lain:

1. Penggunaan Bahasa program masih menggunakan Bahasa Inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa dalam berkomunikasi
2. Video conference yang belum tersedia
3. Aplikasi edmodo belum terintegrasi dengan jejaring media sosial lainnya seperti Instagram, facebook, twitter ataupun google plus.

Dari kelemahan-kelemahan yang ada diatas dapat dipahami bahwa *Edmodo* ini bertumpu kepada akses internet. Dimana akses internet ini terkadang tidak dimiliki oleh sebagian sekolah, baik guru maupun siswa yang ada.

Walaupun kemajuan internet di era ini amat sangat pesat tetapi Indonesia masih banyak yang belum merasakannya.

d. Penggunaan Media Edmodo

Penggunaan *Edmodo* merupakan salah satu peran teknologi informasi dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu sistem penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada siswa. Menurut (Rusman 2012) *E-learning* adalah proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis computer, kelas virtual dan kelas digital. Menurut Haughey (dalam Rusman, 2012) dalam pengembangan *E-learning* terdapat 3 sistem yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu :

- 1) *Web Course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, dan tidak diperlukan adanya tatap muka
- 2) *Web Centric Course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dengan tatap muka
- 3) *Web Enhanced Course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penyelenggaraan penggunaan *Edmodo* di sekolah lebih mengarah ke model *web enhanced course* yaitu sebagai penunjang peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran utama tetap dengan kontrol guru di kelas masih tetap dominan, siswa belum secara totalitas menggunakan *Edmodo* sebagai sistem pembelajaran.

Penggunaan *Edmodo* dalam pembelajaran nantinya menekankan pada interaksi seperti yang dipaparkan Anderson & Elloumi (dalam Sutopo 2012) bahwa dalam pembelajaran online learning terdapat interaksi siswa-siswa, interaksi siswa-konten, interaksi siswa-guru, interaksi guru-konten, interaksi

guru-guru dan interaksi konten-konten antara lain sebagai berikut :

- 1) Interaksi siswa-siswa. Interaksi tersebut memberi keuntungan bagi kedua pihak dalam berbagi bentuk pemahaman materi pembelajaran.
- 2) Interaksi siswa-konten. Interaksi ini paling penting seperti halnya dalam pembelajaran bertatap muka yaitu mengakses materi yang diberikan oleh guru seperti halnya mendengarkan materi di kelas.
- 3) Interaksi siswa-guru. Interaksi ini untuk meningkatkan komunikasi antara siswa dan guru, dalam kaitannya dengan pembelajaran.
- 4) Interaksi guru-konten. Guru secara terus menerus memantau kegiatan belajar siswa serta memperbaharui materi yang akan disajikan dan aktivitas yang menarik dalam pembelajaran.
- 5) Interaksi guru-guru. Memberikan kesempatan untuk pengembangan profesional dan memiliki perasaan kebersamaan diantara pengajar.
- 6) Interaksi konten-konten. Merupakan pengembangan interaksi guru dalam pembelajaran dimana konten diprogram dapat berinteraksi secara otomatis dengan sumber belajar lainnya.

7. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang mengakibatkan terjadinya suatu proses perubahan dalam tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Meyer dalam (Karwono dan Heni Mularsih, 2017: 13) bahwa “belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relative permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang

karena pengalaman”.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana 2013) Hasil belajar digunakan untuk mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran yang dikuasai siswa dan menjadi unsur penting sebagai dasar serta acuan penilaian. (Susilo 2004) berpendapat bahwa kondisi kemampuan berpikir juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kondisi kemampuan berpikir ini menyangkut tentang tingkat kecerdasan, bakat-bakat baik bakat di sekolah maupun bakat di luar sekolah. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar yang ditandai dengan adanya suatu perubahan pada siswa, dimana hal ini dapat diukur dengan melalui suatu penilaian atau evaluasi pada siswa.

Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar (Dimiyati dan Mudjiono 2006) Tujuan dari evaluasi hasil belajar yaitu untuk mengetahui keberhasilan siswa dari proses interaksi pada proses pembelajaran, khususnya pada ketuntasan belajarnya. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar 2014) Kemampuan yang harus dicapai siswa mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar siswa dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang telah diterapkan oleh masing-masing pendidik mata pelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Aqib dan Ahmad Amrullah (2019: 6) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi empat, yaitu :

1) Bahan atau hal yang harus dipelajari

Bahan atau hal yang harus dipelajari ikut menentukan bagaimana proses belajar itu terjadi dan bagaimana hasil belajar yang diharapkan. Tingkat kesukaran serta kompleksitas hal yang harus dipelajari juga memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar.

2) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

a) Lingkungan Alami dan Lingkungan Fisik

Lingkungan alami seperti keadaan suhu dan kelembapan udara. Disamping lingkungan alami, lingkungan fisik juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap. Begitu pula belajar di pagi hari lebih baik hasilnya daripada belajar di sore hari.

b.) Lingkungan Sosial.

Lingkungan sosial baik berwujud manusia maupun yang berwujud hal-hal lain, berpengaruh langsung terhadap hasil belajar. Seseorang yang sedang belajar akan merasa terganggu bilamana ada seseorang bercakap-cakap didekatnya.

3) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang adanya dan penggunaannya yang dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini dapat berwujud

faktor keras (*hardware*) seperti gedung, perlengkapan belajar, dan sebagainya; dapat pula berwujud faktor lunak (*software*) seperti kurikulum, pedoman belajar, program, dan sebagainya.

4) Kondisi Individual Siswa

Kondisi individual siswa dibedakan menjadi dua, yaitu:

a) Kondisi fisiologis, orang yang dalam kondisi segar jasmaninya pasti lain belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan.

b. Kondisi psikologis,

semua keadaan psikologis berpengaruh terhadap proses belajar yang juga bersifat psikologis, misalnya hal-hal yang berkenaan dengan perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berpikir, intelegensi dan bakat, serta motif.

8. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

H.W Fowler dalam (Trianto 2010) menyatakan bahwa “IPA merupakan pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi”.

(Putra 2013) mengemukakan “Ilmu pengetahuan alam merupakan suatu pengetahuan yang mempelajari, dan menjelaskan, serta menginvestigasi suatu fenomena alam dengan segala aspek-aspeknya yang bersifat empiris”.

(Panduweni 2008) mengatakan bahwa “secara umum IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang gejala alam yang selalu terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua aspek kehidupan seperti kelistrikan, gerak, panas,

sumber kebutuhan hidup, bahan pembuat barang, dan gejala-gejala kehidupan merupakan peristiwa IPA”.

Nokes didalam bukunya *Science in Education* (Abdullah 2003) menyatakan bahwa “IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah pengetahuan teoritis yang didapat melalui suatu metode khusus”. Ilmu pengetahuan alam dibagi menjadi dua cabang utama yaitu ilmu hayati dan ilmu alam.

1.) Ilmu Hayati atau Biologi

Biologi adalah ilmu yang mempelajari semua hal berkaitan dengan makhluk hidup seperti karakteristik, klasifikasi dan perilaku organisme (makhluk hidup). Selain itu biologi juga mempelajari lingkungan hidup, bagaimana suatu spesies bisa terbentuk serta bagaimana hubungan antar spesies. Beberapa penemuan penting dalam cabang ilmu biologi adalah penemuan genetika, teori evolusi Darwin, teori yang menyatakan bahwa penyakit disebabkan oleh mikroorganisme dan penemuan-penemuan lainnya di tahap sel dan molekul organisme.

Ilmu biologi modern membagi ilmunya dalam beberapa subdivisi berdasarkan tipe-tipe dan ukuran organisme yang dipelajari. Sebagai contoh biologi molekuler mempelajari dasar-dasar kimia dalam kehidupan, biologi seluler mempelajari sel-sel organisme, fisiologi mempelajari struktur internal makhluk hidup dan ekologi mempelajari bagaimana berbagai makhluk hidup bisa berinteraksi.

2.) Ilmu Alam

Ilmu alam terbagi menjadi beberapa cabang ilmu seperti :

a.) Kimia

Kimia mempelajari komposisi material seperti gas, molekul, kristal dan metal, bagaimana suatu material bisa berubah dan bagaimana suatu material bisa berubah dan bagaimana reaksi kimianya. Dengan kata lain kimia adalah cabang ilmu yang berusaha memahami mengenai atom dan molekul dan interaksi di antara mereka sehingga bisa diaplikasikan ke skala yang lebih besar.

b.) Fisika

Fisika adalah cabang ilmu yang berusaha memahami apa yang terjadi di alam semesta, komponen-komponen apa yang membentuk alam semesta, bagaimana ikatan dan interaksi antara komponen-komponen tersebut dan apa hasil akhir yang terjadi jika komponen-komponen tersebut berinteraksi. Fisika juga dikatakan sebagai dasar ilmu sains karena semua cabang ilmu alam bekerja berdasarkan hukum-hukum dan prinsip-prinsip fisika.

c.) Astronomi

Ini adalah cabang ilmu yang mempelajari benda-benda luar angkasa dan fenomena alam yang terjadi di luar atmosfer Bumi. Astronomi mengamati bagaimana evolusi, fisika, kimia, meteorologi dan gerakan dari benda-benda luar angkasa (bintang, planet, komet, galaksi dan kosmos) serta meneliti bagaimana alam semesta bisa terbentuk serta perkembangannya.

d.) Ilmu Bumi

Bisa disebut juga sebagai geosains. Semua istilah-istilah cabang ilmu yang berkaitan dengan planet Bumi masuk ke dalam geosains seperti geologi, geofisika, hidrologi, mereorologi, dan geografi. Ilmu bumi saat ini konsentrasi

dalam mempelajari sumber daya mineral dan minyak bumi, iklim, serta lingkungan dan bagaimana memperbaiki kerusakan lingkungan.

e.) Ilmu Atmosferik

Pada awalnya ilmu ini merupakan bagian dari ilmu bumi, namun seiring perkembangan ilmu pengetahuan ditemukan adanya perbedaan konsep, teknik dan praktik antara ilmu atmosferik dan ilmu bumi. Oleh karenanya ilmu atmosferik dianggap sebagai cabang tersendiri dari ilmu pengetahuan alam. Ilmu atmosferik mempelajari perbedaan lapisan-lapisan, baik planet bumi maupun planet lainnya.

f.) Oceanografi

Oceanografi memiliki paradigma serta praktik-praktik sendiri sehingga ilmu ini dibedakan dengan ilmu bumi. Oceanografi mempelajari semua hal yang berkaitan dengan laut atau samudra.

b. Sejarah Ilmu Pengetahuan Alam

Mutsani (2019) Ilmu pengetahuan alam sudah menjadi minat manusia sejak jaman primitif. Pada awalnya manusia mulai tertarik dengan alam hanya untuk bertahan hidup. Kemudian mencoba mengamati dan membentuk pengetahuan mengenai perilaku hewan dan kegunaan tumbuh-tumbuhan untuk sumber makanan dan obat-obatan.

Ilmu pengetahuan alam tertulis ditemukan pertama kali pada tahun 3500-3000 sebelum Masehi dalam kebudayaan Mesopotamia dan kebudayaan Mesir kuno. Ilmu pengetahuan alam di berbagai bangsa berbeda-beda perkembangannya, namun yang paling menonjol adalah di Yunani sekitar tahun

400 sebelum Masehi sampai 1100 Masehi. Dimana pada masa-masa tersebut filsuf-filsuf besar seperti Socrates, Plato, Arisoteles membuat berbagai filosofi alam yang kemudian menjadi dasar ilmu pengetahuan alam di abad-abad selanjutnya. Pada masa itu ilmuwan-ilmuwan Muslim juga memberikan kontribusi besar di bidang matematika dengan ditemukannya angka-angka Arab dan perumusan aljabar.

Pada abad pertengahan 1100-1600 M, ilmu pengetahuan alam banyak mendapat kendala dan dianggap sebagai ilmu sihir dan okultisme dari pihak gereja. Pada abad 1600-1800 M adalah masa-masa keemasan bagi ilmu pengetahuan alam dimana banyak teori-teori sains yang berpengaruh hingga masa modern, ditemukan dari ilmuwan-ilmuwan ternama seperti Isaac Newton, Galileo Galilei, Copernicus, Johannes Kepler, Thomas Hobbe, Francesco Redi dan sebagainya.

Pada tahun 1800-1900 M istilah scientist ditemukan oleh William Whewell. Di awal tahun 1900 yang dimaksud dengan ilmu sains hanya dibagi menjadi tiga cabang yaitu mekanikal, elektrodinamis dan termodinamis. Ilmuwan terkenal pada periode ini adalah Einstein dengan teori relativitasnya. Pengamatan dan percobaan-percobaan sistematis yang dilakukan manusia dengan bantuan prinsip, teori, hipotesa, hukum atau aturan-aturan yang telah ada akan memberikan pengetahuan yang luas bagi manusia. Inilah yang dimaksud dengan pengertian IPA.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian diatas keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

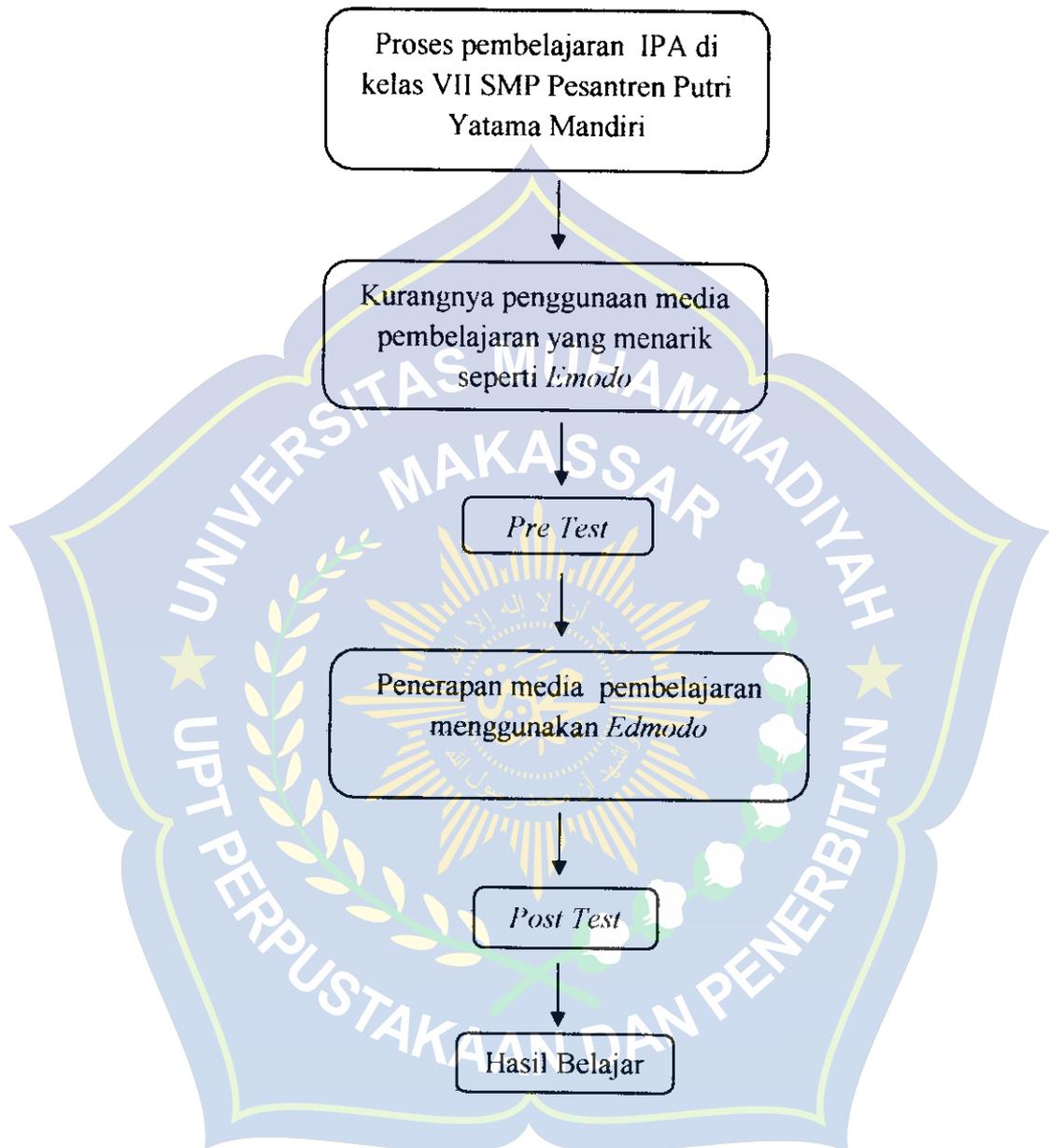
Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kurikulum yang ada saat ini menuntut siswa agar lebih aktif. Namun tidak hanya siswa yang dituntut aktif, pembelajaran saat ini juga menuntut guru harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Adanya teknologi informasi, guru tidak hanya mengandalkan buku lagi tetapi disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang optimal membuat guru lebih mudah dalam mengajar maupun menyampaikan informasi kepada siswa. Begitupun juga dengan siswa, adanya perkembangan teknologi informasi dapat membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar dengan sumber yang lebih luas. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang baik dan efektif akan berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang dirancang dengan baik cenderung mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang digunakan saat ini adalah *Edmodo*. *Edmodo* adalah media berbasis jejaring sosial untuk mendukung proses pembelajaran secara online yang menyediakan fasilitas untuk berkomunikasi,

berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, mengerjakan pekerjaan rumah bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, maupun ulangan secara online yang dapat digunakan di dalam kelas maupun rumah. Jadi, dengan penggunaan *Edmodo* yang optimal akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti bermaksud untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Edmodo*, dimana dengan menggunakan media *Edmodo* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akhirnya mampu sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa tersebut. Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 2.1 bagan kerangka pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan penyusunan kerangka berfikir tentang belajar siswa, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut.

1. **H1** : Terdapat pengaruh penggunaan media *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini maka penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dikarenakan data hasil penelitian diukur dan dikonversikan dalam bentuk angka-angka dan dianalisa dengan teknik statistik (Sugiyono 2012)

Metode Eksperimen menurut (Suharsimi 2002) adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu.

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* yaitu kelompok eksperimen yang diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan pada eksperimen, kemudian selanjutnya diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran dilakukan.

2. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian (Arikunto, 2013). Variabel penelitian merupakan petunjuk untuk mencari data maupun segala informasi dilapangan, baik dengan menggunakan data sekunder,

observasi maupun pengumpulan atau primer dengan metode survey. Variabel penelitian sangat berperan penting sebagai faktor yang berperan dalam penelitian yang akan diteliti. Terdapat dua variabel dalam penelitian yaitu variabel bebas (*Independen*) dan variabel terikat (*Dependen*). Variabel Bebas (*Independent Variable*) merupakan variabel-variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan Variabel Terikat (*Dependent Variable*) merupakan variabel yang bergantung pada variabel bebas atau hasil dari pengaruh variabel bebas sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini merupakan pemahaman konsep sistematis siswa.

Berdasarkan ulasan diatas maka penelitian ini ada dua variabel yakni variabel bebas yang merupakan penggunaan *media Edmodo*, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

3. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Design* yaitu dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest* sebagai desain penelitian. Dalam penelitian ini kelas *Eskperimen* diberi tes awal (*pretest*) di awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan pelajaran IPA dengan menggunakan *media Edmodo*. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya kepada siswa tersebut diberikan perlakuan yaitu pembelajaran IPA dengan menggunakan *media Edmodo* maka selanjutnya kepada siswa akan diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran IPA dengan menggunakan *media Edmodo* terhadap hasil belajar.

Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

O1 : pretest (tes awal sebelum diberi perlakuan)

X : perlakuan (pembelajaran IPA dengan menggunakan media *Edmodo*)

O2 : posttest (tes akhir setelah diberi perlakuan)

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai subjek atau objek yang memenuhi kriteria tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri untuk menunjang hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media *Edmodo*.

Tabel 3.1. Keadaan Populasi

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	32
	VII B	30
	VII C	28
Jumlah Populasi		90

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMP Putri Yatama Mandiri Kab. Gowa)

2. Sampel

Menurut (Sugiyono 2012) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dengan demikian sampel merupakan

sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti, dan bisa mewakili keseluruhan populasinya sehingga jumlahnya lebih sedikit dari populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan dengan pertimbangan tertentu. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII A. Adapun alasan peneliti memilih kelas VII A menjadi sampel penelitian yaitu karna dikelas tersebut penerapan penggunaan media masih kurang.

Tabel 3.2. Keadaan Sampel

NO	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
1.	VII A	0	32	32

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMP Putri Yatama Mandiri Kab. Gowa)

C. Defenisi Operasional

1. Media pembelajaran *Edmodo*

Edmodo adalah situs *microblogging* yang dapat digunakan di dalam kelas maupun rumah, *Edmodo* juga dapat membantu guru yang tidak bisa mengajar di kelas dengan memberikan materi pembelajaran secara *online*. Dalam *Edmodo*, guru bisa memberikan tugas yang bisa ditentukan waktu pengumpulannya serta meng-upload materi pelajaran, siswa juga bisa berbagi pemikiran atau ide lewat posting-nya di *Edmodo* atau jika disamakan dengan *facebook*, bisa dikatakan update status. Lebih tepatnya lagi, *Edmodo* “Facebook Guru dan Murid” karena fitur yang ditawarkan hampir sama dengan *facebook*.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman sebagai dampak adanya proses pembelajaran. Hasil belajar diukur menggunakan tes (*pretest dan posttest*).

D. Teknik Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi dengan cara mengadakan pengamatan tentang kegiatan suatu proses belajar pada siswa kelas VII A SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri selama menggunakan media *Edmodo*.

2. Dokumentasi

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi dalam penelitian ini untuk memperoleh data umum tentang sekolah yang diteliti.

3. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif yang berupa tes multiple choice (pilihan ganda). Penyusunan tes ini disusun peneliti sendiri berdasarkan dengan silabus yang ada SMP pada mata pelajaran IPA. Tes ini berfungsi untuk mengetahui pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPA. Tes ini akan diberikan di awal penelitian sebelum memberikan perlakuan dan diakhir sesudah memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar penelitian berjalan dengan sistematis.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes. Dimana tes yang dilakukan terdiri dari dua tes yaitu pretest dan posttest. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam ranah kognitif yang nantinya instrumen tersebut akan diuji terlebih dahulu sehingga dapat dipastikan instrumen tersebut layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Uji coba instrumen ini dilakukan pada siswa diluar sampel penelitian yang sudah terlebih dahulu mempelajari materi tersebut. Setelah itu instrumen diuji antara lain dengan cara uji validasi dan uji tingkat kesukaran.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara menganalisa data yang telah diperoleh ketika melakukan penelitian dan data yang diperoleh masih berupa data mentah. Yang kemudian diolah dengan cara tertentu untuk dapat memberikan Interpretasi yang kemudian akan menghasilkan kesimpulan. Kegiatan dalam analisis data adalah kegiatan data dari seluruh sumber data atau seluruh responden yang sudah terkumpul. Jadi statistic yang digunakan untuk analisis data penelitian yaitu statistic deskriptif.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung data seperti skor maksimum, skor minimum dan sebagainya kemudian dilakukan uji kecenderungan dalam menafsirkan data.

Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh media pembelajaran *Edmodo* Terhadap hasil belajar siswa di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Gowa. Presentase dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan: S

S = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh tiap siswa

N = Jumlah seluruh skor/skor maksimum

100% = Bilangan tetap

Hasil perolehan presentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dianalisa dengan pedoman seperti pada tabel kriteria aktivitas siswa menurut (Purwanto 2011 : 243) sebagai berikut:

Tabel 3.3. kriteria Aktivitas Siswa

Aktivitas (%)	Kriteria
76-100	Sangat baik
51-75	Baik
26-50	Cukup baik
≤ 25	Kuran baik

Sumber data : Purwanto (2011 : 243)

Adapun kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran yaitu menurut (Aqib dan Zainal 2009) dapat dilihat pada dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4. Kategori Hasil Belajar

No	Interval	Kategori
1	<20	Sangat Rendah
2	20-39	Rendah
3	40-59	Sedang
4	60-79	Tinggi
5	>80	Sangat Tinggi

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Jenis statistik inferensial pada penelitian ini adalah statistik parametrik yaitu teknik yang didasarkan pada asumsi bahwa data yang diambil mempunyai distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *Edmodo* maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan. Contohnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Edmodo* dan setelah menggunakan media *Edmodo*. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 :Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri.

H_1 :Terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri.

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

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

Keterangan :

t = nilai yang dihitung statistik uji-t

X = rata-rata sampel

s = standar deviasi (simpangan baku)

μ_0 = rata-rata uji

n = banyak data

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri yang terletak di jl. Baso DG. Ngawing BTN Reastika Indah Blok A1 No. 1 Pallangga Tetebatu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai Kepala sekolah dan Ibu Musdalipa. S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Gowa untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 10 September 2021 sampai dengan 10 November 2021.

Penelitian disetujui menggunakan kelas VII A sebagai kelas sampel untuk penelitian eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo* pada materi klasifikasi makhluk hidup dan dinamikanya. Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti melakukan validasi dan uji coba soal. Setelah dilakukan uji coba soal lalu peneliti melakukan validasi soal. Setelah dilakukan validasi, soal tersebut diberikan kepada kelas eksperimen melalui *pretest* dan *posttest*. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli. Fungsi pemberian *pretest* ini antara lain

untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan untuk menyiapkan siswa dalam proses belajar.

Setelah pretest dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo*. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo*.

Pada pertemuan pertama tanggal 7 Oktober peneliti memulai penelitian dengan bergabung di grup whatsapp dan memperkenalkan diri dikelas eksperimen tersebut, kemudian peneliti memberikan soal *pretest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan sembari mengabsen jumlah kehadiran siswa pada pertemuan pertama. Peneliti memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan soal *pretest*. Setelah selesai peneliti memberikan sedikit materi pembuka tentang klasifikasi makhluk hidup dengan mengakses media *Edmodo*. Setelah *pretest* selesai, peneliti mengajarkan cara mengakses *Edmodo* dan memberi informasi tentang cara penggunaannya. Di hari yang sama peneliti memerintahkan siswa untuk mempelajari materi menggunakan *Edmodo* yang sebelumnya telah diupload oleh peneliti.

Pada pertemuan kedua pada tanggal 8 Oktober peneliti mempersilahkan siswa untuk mengakses kembali media *Edmodo* untuk penguatan materi dan selanjutnya peneliti memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan soal *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri kelas VII A dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang, maka data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Hasil Observasi Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo*. Hasil observasi aktivitas belajar dari 32 siswa di kelas VII A SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

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

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen (%)	
		I	II	Rata-rata	I	II
1	2	3	4	5	6	7
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	32	32	32	100	100
2.	Siswa yang merespon pada saat proses pembelajaran	20	23	21,5	62,500	71,875
3.	Ketepatan waktu dalam mengerjakan soal	21	24	22,5	65,625	75
4.	Sopan santun siswa saat proses pembelajaran	23	25	24	71,875	78,125
5.	Siswa yang mengajukan Pertanyaan	22	25	23,5	68,75	78,125
6.	Siswa yang menjawab pertanyaan	20	23	21,5	62,500	71,875
7.	Siswa yang meminta bimbingan guru	22	24	23	68,75	75
8.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	32	32	32	100	100
Jumlah persentase aspek siswa					600	650
Persentase aktivitas siswa					75	81,25
Kategori					Baik	Baik

Sumber: Data primer 2021, diolah dari lampiran

Hasil analisis data aktivitas siswa (terlihat pada tabel 4.1) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 75% dan pada pertemuan kedua yaitu 81,25%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 76%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

b. Hasil Belajar

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 32 orang siswa kelas VII A SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri dapat diketahui gambarannya sebagai berikut:

1) Pengolahan *Pretest*

a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai tertinggi hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 30. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa 53,187 dan standar deviasi 12,885. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA (Pretest)

No.	Kategori nilai statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	30
3	Nilai rata-rata	52,187
4	Standar deviasi	12,885
5	Sampel	32

Sumber: Data primer 2021

b) Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo* pada materi klasifikasi makhluk hidup dan dinamikanya mata pelajaran IPA pada 32 siswa, terdapat 3,125% pada kategori sangat rendah, 90,625% pada kategori rendah, 3,125% pada kategori sedang, 0% kategori tinggi dan 3,125% pada kategori sangat tinggi. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

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

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-39	Sangat Rendah	1	3,125
2	40-69	Rendah	29	90,625
3	70-80	Sedang	1	3,125
4	81-90	Tinggi	0	0
5	91-100	Sangat Tinggi	1	3,125

Sumber: Data primer 2021, diolah dari lampiran

c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo* pada materi klasifikasi makhluk hidup dan dinamikanya pada mata pelajaran IPA

terdapat 30 orang siswa dengan persentase sebesar 93,75% kategori tidak tuntas dan 2 siswa dengan persentase sebesar 6,25% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA (Pretest)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
<70	Tidak tuntas	30	93,75
>70	Tuntas	2	6,25
	Jumlah	32	100

Sumber: Data primer 2021, diolah dari lampiran

2) Pengolahan *Posttest*

a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai tertinggi hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 60. Nilai rata-rata hasil *posttest* siswa 83,437 dan standar deviasi 8,654. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.5. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA (Posttest)

No.	Kategori nilai statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	60
3	Nilai rata-rata	83,437
4	Standar deviasi	8,654
5	Sampel	32

Sumber: Data primer 2021, diolah dari lampiran

b) Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo* pada materi klasifikasi makhluk hidup dan dinamikanya mata pelajaran

IPA 0% pada kategori sangat rendah, 6,25% pada kategori rendah, 53,125% kategori sedang, sementara terdapat 34,375% kategori tinggi dan 6,25% pada kategori sangat tinggi.

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

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-39	Sangat Rendah	0	0
2	40-69	Rendah	2	6,25
3	70-80	Sedang	17	53,125
4	81-90	Tinggi	11	34,375
5	91-100	Sangat Tinggi	2	6,25

Sumber: Data primer 2021, diolah dari lampiran

c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan Media *Edmodo* pada materi klasifikasi makhluk hidup pada mata pelajaran IPA terdapat 2 orang siswa dengan persentase sebesar 6,25% kategori tidak tuntas dan 30 orang siswa dengan persentase sebesar 94,18% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.

Tabel 4.7. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar IPA (Posttest)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
<70	Tidak tuntas	2	6,25
>70	Tuntas	30	93,75
	Jumlah	32	100

Sumber: Data primer 2021, diolah dari lampiran

3) Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara Pretest dan Posttest

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

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

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	32	32
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	30	60
Nilai Rata-rata	52,187	83,437
Standar Deviasi	12,885	8,654

Dari tabel 4.8. digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media *Edmodo* (*pretest*) yaitu 52,187 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media *Edmodo* (*posttest*) yaitu 83,437. Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang didapatkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo*.

c. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar

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

Uji Hipotesis Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu

keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = (n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri.

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

Menentukan harga t Hitung

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

$$t = \frac{83,437 - 70}{8,654 / \sqrt{32}}$$

$$t = \frac{13,437}{8,654 / 5,656}$$

$$t = \frac{13,437}{1,530}$$

$$t = 8,782$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka di peroleh thitung = 8,782 selanjutnya untuk membandingkan dengan tabel maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$\begin{aligned} dk &= n - 1 \\ &= 32 - 1 \\ &= 30 \end{aligned}$$

Harga ttabel dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 30 dari tabel distribusi diperoleh ttabel = 1.697 dengan hasil perhitungan thitung > ttabel atau, $8,782 > 1.697$ dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII A di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa menggunakan media Pembelajaran berbasis *Edmodo* dalam pembelajaran IPA pada kelas VII A SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

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

1. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Pembahasan hasil analisis statistik deskriptif tentang aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media

pembelajaran berbasis *Edmodo*, kedua aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo* pada siswa kelas VII A SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria Baik. Dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA pertemuan pertama 75% dan pada pertemuan kedua yaitu 81,25%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut beradapada kategori baik yaitu pada interval 76%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

b. Hasil Belajar Siswa

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

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo* menunjukkan bahwa semua siswa yang tidak mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo* sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

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

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo* menunjukkan bahwa terdapat 30 siswa atau 93,75% yang mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo* tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodo* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

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

2. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo* mengalami pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII A di SMP Pesantren Putri

Yatama Mandiri. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan 0.05 dan derajat kebebasan 30 maka diperoleh $t_{table} = 1.697$ dan $t_{hitung} = 8,782$. Dengan kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} < t_{table}$ maka H_0 diterima, dan jika $t_{hitung} > t_{table}$ maka H_0 ditolak, dan diperoleh $t_{hitung} > t_{table}$ yaitu $8,782 > 1.697$. Sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Dengan hipotesis H_1 yaitu terdapat pengaruh hasil belajar terhadap hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada bagian kajian pustaka yaitu teori pengaruh, teori media, teori belajar, dan teori belajar IPA. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA kelas VII A di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodo* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa.

B. Saran

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

1. Pembelajaran IPA harus terus dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan sehingga sebaiknya para pendidik kedepannya lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Kepada guru IPA agar dapat menerapkan metode atau media dalam pembelajaran jika memang diperlukan karena dengan metode biasa (ceramah) atau konvensional kadang membuat siswa jenuh dalam menerima pelajaran.
3. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah, memberikan sumbangan yang

berharga dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang target pembelajaran dan daya serap siswa yang diharapkan



DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Abdullah, Aly. 2003. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariesto H. Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan – Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, & Amrullah, Ahmad. 2019. *Manajemen Belajar dan Pembelajaran di Sekolah: Buku Wajib Bagi Guru*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya
- Aristo Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aulia Rahmawati . 2014. *Efektivitas Penerapan Edmodo Terhadap Pembelajaran Kimia Kelas XI SMA N 1 Wates Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Azhar Arsyad. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta ; PT.RajaGrafindo Persada
- 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Balasubramanian, Kandappan & Jaykumar, Leena N. K (2014). *Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Create Responsible Learning Environment*. *Prosiding, Asia Euro Conference*. Selangor : School of Hospitality, Tourism and Culinary Arts, Taylor's University.
- Basori. 2003. Pemanfaatan Social Learning Network Edmodo dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*, Vol. No. 21 (hlm. 99-105)
- Darmawan, D. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Rosda
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Didi Supriadie & Deni Darmawan. 2012. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Fitri Trisnawati.2015. *Keefektifan Penggunaan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Mata Pelajaran Tik Smp Negeri 25 Semarang*. Universitas Negeri Semarang

- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- _____ . 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Drs. Maskun, M.H dan Valensy Rachmedita,. M.Pd. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018
- Jihad dan Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta; Multi Pressindo
- Ihsana, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kompri. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Karwono & Mularsih, Heni. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Lufri, 2011. *Problematik pendidikan MIPA. (Bahan Kuliah S3, Problematik Pendidikan MIPA . Prodi Ilmu Pendidikan, konsentrasi Pendidikan MIPA. PPs UNP)*. Tidak dipublikasikan.
- Mudlofir, Afli & Rusyidiyah, Evi Fatimatur. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Multimedia Information System Platform*,www.kmedia.com
- Mustari, Muhammad. 2015. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Mutsani, Hasbi. 2019. *Pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) Secara Lengkap*, (Online)(<https://tutorialbahasainggris.co.id/pengertian-ipa-ilmu-pengetahuan-alam-secara-lengkap/>, diakses 15 Desember 2020)
- Nurita Putranti, 2013. Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2(2). Hlm. 141.
- Panduweni, Andri. 2018. *IPA dalam Kehidupan Sehari-hari*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Putra, Rizema Sitiatava. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Puwanto, N. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Rismayanti, Anti. 2012. *Mengenal Lebih Dekat Edmodo Sebagai Media E-learning dan Kolaborasi*. <https://s3.amazonaws.com> Diakses pada tanggal 28 Oktober 2017.
- Rusman, Dkk 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Setiawan, Yunandar. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas VII SMPN 1 Bontomopo*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Slameto, 2015 *Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N & Rivai, A. 1998. *Media Pengajaran Bandung*. Bandung: CV Sinar
- 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Surakhmad, Winarno. 1982. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar Dasar Dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surharsimi Arikunto, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi V)*. Jakarta : Renika Cipta.
- Susilo, J. M. 2004. *Dasar-dasar proses Pembelajaran*. Yogyakarta: LP21
- Tirtaraharja dan Sulo 2005. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta ; Bumi Aksara
- 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta : Tarsito
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, B. & Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Wardoyo.2013. *Pembelajaran Konstruktivisme*. Bandung: Alfabeta

Yaumi Muhammad, 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pnimedia Group.







Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 0411-86072 Fax. (0411) 860338 Makassar 90231 E-mail: lpj@unismuh.ac.id



Nomor : 4489.05.C 4-VII

30 Muharram 1443 H

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

07 September 2021 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq Kepala UPT P2T BKPMID Prov. Sul-Sel

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 6838/FKIP/A.4-II/IX/1443/2021 tanggal 6 September 2021, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : JAENAL

No. Stambuk : 10531 1103917

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Teknologi

Pekerjaan : Mahasiswa

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

"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap hasil Belajar IPA Siswa SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 10 September 2021 s/d 10 Nopember 2021

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 katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716

Surat Izin Penelitian dari Kantor Gubernur



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

Nomor : 20904/S.01/PTSP/2021
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Bupati Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4489/05/C.4-VII tanggal 07 September 2021 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : JAENAL
 Nomor Pokok : 105311103917
 Program Studi : Pend. Teknologi
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
 Alamat : Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA SMP PEBANTREN PUTRI YATAMA MANDIRI KABUPATEN GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 10 September s/d 10 Nopember 2021

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

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *barcode*.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 08 September 2021

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

Dr. JAYADI NAS, S.Sos., M.Si

Pangkat : Pembina Tk.I

Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar o. Makassar.
2. Penitnggar

SIMAP PTSP 08-09-2021



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



Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Gowa



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Masjid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111

Sungguminasa, 9 September 2021

Nomor : 503/932/DPM-PTSP/PENELITIAN/IX/2021
Lamp : -
Perihal : **Rekomendasi Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMP Pesantren Putri Yatama
Mandiri Kabupaten Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor 20904/S.01/PTSP/2021 tanggal 8 September 2021 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **JAENAL**
Tempat/Tanggal Lahir : **Lolisang / 17 Juli 1998**
Nomor Pokok : **105311103917**
Jenis Kelamin : **Laki-Laki**
Program Studi : **Pend. Teknologi**
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**
Alamat : **Dusun Ta'Lohea**

Bermaksud akan mengadakan Penelitian Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR IPASISWA SMP PESANTREN PUTRI YATAMA MANDIRI KABUPATEN GOWA"**

Selama : **10 September 2021 s/d 10 Nopember 2021**
Pengkikut : -

Selubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Kepada yang bersangkutan wajib memakai masker;
5. Kepada yang bersangkutan wajib mematuhi protokol kesehatan pencegahan COVID-19

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.



Ditandatangani secara elektronik oleh
:
**a.n. BUPATI GOWA
KEPALA DINAS PENANAMAN
MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU H.INDRA SETIAWAN
ABBAS,S.Sos,M.Si
Pangkat : Pembina Utama**

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Bupati Gowa (Sebagai Taperan)
2. Ketua IP3MI NISMUI Makassar di Makassar.
3. Yang bersangkutan.
4. Peringat

Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN YATAMA BKMT SULAWESI SELATAN
 SEKOLAH MI NENGAH PERTAMA (SMP)
 PESANTREN PUTRI YATAMA MANDIRI KHUSUS BAKK YATIM MASYAKIN
 Komplek PIRB-01A Blok A1 No. 1 Jl. Baso Dg. Ngawing Pallangga
 Kabupaten Gowa - Sulawesi Selatan (0411) 5110111, (0411) 5012141

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : HALIJAH, S.Ag
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Alamat Sekolah : Jl. Baso Dg. Ngawing BTN Reastika Indah Blok A1 No. 1 Pallangga
 Tetebatu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa
 Menengangkan dengan sesungguhnya bahwa:
 Nama : JAENAL
 Nim : 105311103917
 Program Studi : TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Nama tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian di SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa selama 2 bulan terhitung mulai tanggal 10 September 2021 sampai dengan 10 Nopember 2021, dengan judul penelitian "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA SMP PESANTREN PUTRI YATAMA MANDIRI KABUPATEN GOWA".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Oktober 2021
 Kepala Sekolah

 HALIJAH, S.Ag
 NIP : 7305051998022001



LAMPIRAN B

INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah/Kelas : SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri

Nama Guru : Musdalipa, S.Pd

Nama Observer : Jaenal

Tujuan

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

Petunjuk:

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

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi	
		I Siswa	II Siswa
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	32	32
2.	Siswa yang merespon pada saat proses pembelajaran	20	23
3.	Ketepatan waktu dalam mengerjakan soal	21	24
4.	Sopan santun siswa saat proses pembelajaran	23	25
5.	Siswa yang mengajukan Pertanyaan	22	25
6.	Siswa yang menjawab pertanyaan	20	23
7.	Siswa yang meminta bimbingan guru	22	24
8.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	32	32

Gowa,

(Observer)

SOAL PRETEST

1. Suatu sistem yang dapat memudahkan kita mempelajari dan mengenal makhluk hidup adalah.....
 - a. sistem klasifikasi
 - b. proses klasifikasi
 - c. klasifikasi sistem alami
 - d. klasifikasi sistem buatan
 - e. taksonomi
 2. Cara pengelompokan berdasarkan ciri morfologi, anatomi, dan fisiologi disebut.....
 - a. proses Klasifikasi
 - b. klasifikasi sistem alami
 - c. klasifikasi sistem buatan
 - d. taksonomi
 - e. sistem klasifikasi
 3. cara pengelompokan sejarah evolusi suatu makhluk hidup disebut.....
 - a. klasifikasi sistem buatan
 - b. klasifikasi sistem alami
 - c. klasifikasi sistem filogeni
 - d. proses klasifikasi
 - e. taksonomi
- 

4. Cabang ilmu biologi yang mengkaji pengelompokan makhluk hidup disebut.....
- sistem klasifikasi
 - proses klasifikasi
 - klasifikasi sistem filogeni
 - taksonomi
 - klasifikasi sistem buatan
5. Sistem klasifikasi makhluk hidup pertama kali dipelopori oleh.....
- A. mayer
 - Thomas alfa A
 - Charles Darwin
 - Anthony Van Leuwenhoek
 - Carolus Linnaeus
6. Urutan tingkat takson dari yang tertinggi sampai terendah adalah.....
- Kingdom-filum/divisi-orde-kelas-famili-genus-spesies
 - Kingdom-filum/divisi-orde-kelas-genus-famili-spesies
 - Kingdom-filum/divisi-kels-orde-genus-famili-spesies
 - Kingdom-filum/divisi-kelas-famili-orde-genus-spesies
 - Kingdom-filum/divisi-kelas-orde-famili-genus-spesies
7. Berikut ini yang memiliki kesamaan ciri lebih banyak adalah organisme dalam satu.....

- a. Spesies
 - b. Kelas
 - c. Ordo
 - d. Genus
 - e. Family
8. Sistem klasifikasi yang dikembangkan pertama kali oleh ilmuwan adalah.....
- a. Sistem enam kingdom
 - b. Sistem lima kingdom
 - c. Sistem dua kingdom
 - d. Sistem tiga kingdom
 - e. Sistem empat kingdom
9. Sistem dua kingdom ini makhluk hidup dikelompokkan dalam dua kelompok besar yaitu.....
- a. Kelompok tumbuhan (kingdom fungi) dan kelompok hewan (kingdom plantae)
 - b. Kelompok tumbuhan (kingdom plantae) dan kelompok hewan (kingdom animalia)
 - c. Kelompok tumbuhan (kingdom animalia) dan kelompok hewan (kingdom plantae)
 - d. Kelompok tumbuhan (kingdom monera) dan kelompok hewan (kingdom animalia)
- 
- A large, semi-transparent watermark is centered on the page. It features a blue shield-shaped emblem with a yellow border. Inside the shield, there is a central sunburst or starburst design with Arabic calligraphy. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is written in a semi-circle above the emblem, and 'PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' is written in a semi-circle below it. Two yellow stars are positioned on either side of the central emblem.

e. Kelompok tumbuhan (kingdom protista) dan kelompok hewan (kingdom monera)

10. Sistem tiga kingdom muncul setelah adanya.....

- a. Mikroskop
- b. Teropong
- c. Kamera
- d. Teleskop
- e. Laptop

Kunci Jawaban ★

- 1. Jawaban : A
- 2. Jawaban : B
- 3. Jawaban : C
- 4. Jawaban : D
- 5. Jawaban : E
- 6. Jawaban : E
- 7. Jawaban : D
- 8. Jawaban : C
- 9. Jawaban : B
- 10. Jawaban : A



SOAL POSTTEST

1. cara pengelompokan sejarah evolusi suatu makhluk hidup disebut.....
 - a. klasifikasi sistem buatan
 - b. klasifikasi sistem alami
 - c. klasifikasi sistem filogeni
 - d. proses klasifikasi
 - e. taksonomi
2. Urutan tingkat takson dari yang tertinggi sampai terendah adalah.....
 - a. Kingdom-filum/divisi-ordo-kelas-famili-genus-spesies
 - b. Kingdom-filum/divisi-ordo-kelas-genus-famili-spesies
 - c. Kingdom-filum/divisi-kels-ordo-genus-famili-spesies
 - d. Kingdom-filum/divisi-kelas-famili-ordo-genus-spesies
 - e. Kingdom-filum/divisi-kelas-ordo-famili-genus-spesies
3. Sistem tiga kingdom muncul setelah adanya.....
 - a. Mikroskop
 - b. Teropong
 - c. Kamera
 - d. Teleskop
 - e. Laptop
4. Cara pengelompokan berdasarkan ciri morfologi, anatomi, dan fisiologi disebut.....
 - a. proses Klasifikasi
 - b. klasifikasi sistem alami
 - c. klasifikasi sistem buatan
 - d. taksonomi
 - e. sistem klasifikasi

5. Sistem klasifikasi makhluk hidup pertama kali dipelopori oleh.....
- A. mayer
 - Thomas alfa A
 - Charles Darwin
 - Anthony Van Leuwenhoek
 - Carolus Linnaeus
6. Sistem klasifikasi yang dikembangkan pertama kali oleh ilmuan adalah.....
- Sistem enam kingdom
 - Sistem lima kingdom
 - Sistem dua kingdom
 - Sistem tiga kingdom
 - Sistem empat kingdom
7. Suatu sistem yang dapat memudahkan kita mempelajari dan mengenal makhluk hidup adalah.....
- Sistem klasifikasi
 - Proses klasifikasi
 - Klasifikasi sistem alami
 - Klasifikasi sistem buatan
 - Taksonomi
8. Sistem dua kingdom ini makhluk hidup dikelompokan dalam dua kelompok besar yaitu.....
- Kelompok tumbuhan (kingdom fungi) dan kelompok hewan (kingdom plantae)
 - Kelompok tumbuhan (kingdom plantae) dan kelompok hewan (kingdom animalia)
 - Kelompok tumbuhan (kingdom animalia) dan kelompok hewan (kingdom plantae)

d. Kelompok tumbuhan (kingdom monera) dan kelompok hewan (kingdom animalia)

e. Kelompok tumbuhan (kingdom protista) dan kelompok hewan (kingdom monera)

9. Cabang ilmu biologi yang mengkaji pengelompokan makhluk hidup disebut.....

- a. sistem klasifikasi
- b. proses klasifikasi
- c. klasifikasi sistem filogeni
- d. taksonomi
- e. klasifikasi sistem buatan

10. Berikut ini yang memiliki kesamaan ciri lebih banyak adalah organisme dalam satu.....

- a. Spesies
- b. Kelas
- c. Ordo
- d. Genus
- e. Family

Kunci Jawaban

- 1. Jawaban : C
- 2. Jawaban : E
- 3. Jawaban : A
- 4. Jawaban : B
- 5. Jawaban : E
- 6. Jawaban : C
- 7. Jawaban : A
- 8. Jawaban : B
- 9. Jawaban : D
- 10. Jawaban : D

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

Sekolah : SMP Pest. Putri Yatama Mandiri

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Ganjil

Materi Pokok : Klasifikasi Makhluk Hidup

Alokasi Waktu : 5 x 60 menit

<p>3.2 Mengklasifikasi makhluk Hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati</p>	<p>4.2 Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati</p>
<p>1.2.1 Menyajikan hasil pengamatan, mengidentifikasi, dan mengomunikasikan hasil observasinya.</p> <p>1.2.2 Menjelaskan bendabenda di sekitar yang bersifat alamiah.</p> <p>1.2.3 Menjelaskan bendabenda di sekitar yang bersifat buatan manusia.</p> <p>1.2.4 Menjelaskan bendabenda yang bersifat kompleks dan bersifederhana.</p> <p>1.2.5 Menjelaskan kegunaan dari berbagai jenis benda di sekitar.</p> <p>1.2.6 Melakukan pengamatan terhadap makhluk hidup dan benda tak hidup.</p> <p>1.2.7 Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup.</p> <p>1.2.8 Menjelaskan perbedaan makhluk hidup dengan benda tak hidup.</p> <p>1.2.9 Melakukan pengamatan terhadap berbagai makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>1.2.10 Menjelaskan ciri-cirmakhluk</p>	<p>4.2.1 Mengamati manusia, tumbuhan, hewan, dan benda di lingkungan sekitar, gejala-gejala kehidupan yang menunjuk ciri-ciri makhluk hidup serta penglompokkannya dengan indera dan dengan bantuan mikroskop</p> <p>4.2.2 Mengidentifikasi makhluk dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar</p> <p>4.2.3 Mengumpulkan mengenai klasifikasi makhluk hidup berdasarkan persamaan ciri yang misalnya kelompok monera, protista, fungi, plantae, dan animalia.</p> <p>4.2.4 Menyajikan hasil mengklasifikasi makhluk hidup dalam bentuk laporan tertulis dan mendiskusikannya dengan teman</p>

hidup di sekitarnya.	
1.2.11 Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan prinsip klasifikasi.	

A. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan I

1. Menyajikan hasil pengamatan, mengidentifikasi, dan mengomunikasikan hasil observasinya.
2. Menjelaskan benda-benda di sekitar yang bersifat alamiah.
3. Menjelaskan benda-benda di sekitar yang bersifat buatan manusia.
4. Menjelaskan benda-benda yang bersifat kompleks dan bersifat sederhana.
5. Menjelaskan kegunaan dari berbagai jenis benda di sekitar.

Pertemuan II

1. Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan prinsip klasifikasi.
2. Menyajikan hasil pengamatan, mengidentifikasi, dan mengomunikasikan hasil observasinya.
3. Melakukan pengamatan terhadap makhluk hidup dan benda tak hidup.

Pertemuan III

1. Memahami konsep klasifikasi dikotom
2. Memahami konsep kunci determinasi
3. Melakukan pengelompokan dikotom dan membuat kunci determinasi

Pertemuan IV

1. Mengidentifikasi tumbuhan dan hewan.
2. Mengklasifikasi tumbuhan dan hewan berdasarkan prinsip klasifikasi yang telah dipelajari

Pertemuan V

1. Memahami mikroskop dan cara menggunakannya
2. Mengamati dan memahami tentang kelompok makhluk hidup yang berukuran kecil, yang sebagian besar berada dalam Kingdom Monera dan Protista Uniseluler.
3. Menjawab latihan dan Merefleksi Pembelajaran
4. Evaluasi

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa siswa di grup Whatsapp dan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran akan segera dimulai 	
-------------	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran • Guru mengabsen kehadiran siswa 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan materi pembelajaran di grup Whatsapp • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi pembelajaran • Guru menjelaskan kegiatan aktivitas yang akan dilakukan siswa 	45 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang sudah mengikuti proses pembelajaran serta mengucapkan salam dan menutup kegiatan pembelajaran 	5 Menit

C. Penilaian

Penilaian sikap: Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran online dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Penilaian Pengetahuan: Tugas tertulis

Penilaian Keterampilan: Keterampilan siswa dalam menjawab Tanya jawab di grup Whatsapp

D. Alat, Media dan Sumber Belajar

1. **Alat :** Smartphone dan Alat tulis
2. **Media:** Gambar (materi yang dalam buku di foto)
3. **Sumber belajar:** Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII, Modul Daring IPA Kelas VII.

Pallangga, Juli 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mapel

Halijah, S.Ag

NIPY. 730505 199802 2 001

Musdalipa, S.Pd

NUPTK.0435767667231072



LAMPIRAN C
DATA HASIL PENELITIAN

Daftar Hadir Siswa

No.	Nama	Pertemuan	
		I	II
1	Nur aqifa nalia	√	√
2	Elsya lukman	√	√
3	Ika sabrianti herfitasari	√	√
4	Salsa bila oktavia	√	√
5	Annisa nurul ainun	√	√
6	Anyun maqfirah	√	√
7	Zilsa nur rezli	√	√
8	Nur amelia amri	√	√
9	Tasya hidaya	√	√
10	Nur hesty qoma	√	√
11	Nur firti ramadhani	√	√
12	Nurul sakina	√	√
13	Nurnaaimah	√	√
14	Halima tussa' diah	√	√
15	Rika	√	√
16	Ririn eka wati	√	√
17	Novita silvana nur	√	√
18	Fatimah az-zahra	√	√
19	Alifah fauziah	√	√

20	Ananda nurfitriah qalbi	√	√
21	Selvi	√	√
22	Fina faris	√	√
23	Humairah	√	√
24	Sakinah	√	√
25	Nur alisa ramadani	√	√
26	Sumarni ardita	√	√
27	Faradibah vavhalaika	√	√
28	Nur fadilah afanin	√	√
29	Tsuraya wallatsujie nurul fath	√	√
30	Nur rezky amalia A	√	√
31	Inna taqiyyah	√	√
32	Andi talita yasmin	√	√

Hasil Pretest

32 jawaban

PRE-TEST MATERI KLASIFIKASI MAHLUK HIDUP

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

1. Nama
Materi: Teks dan Gambar

2. Kelas
VII.2

3. Sistem klasifikasi

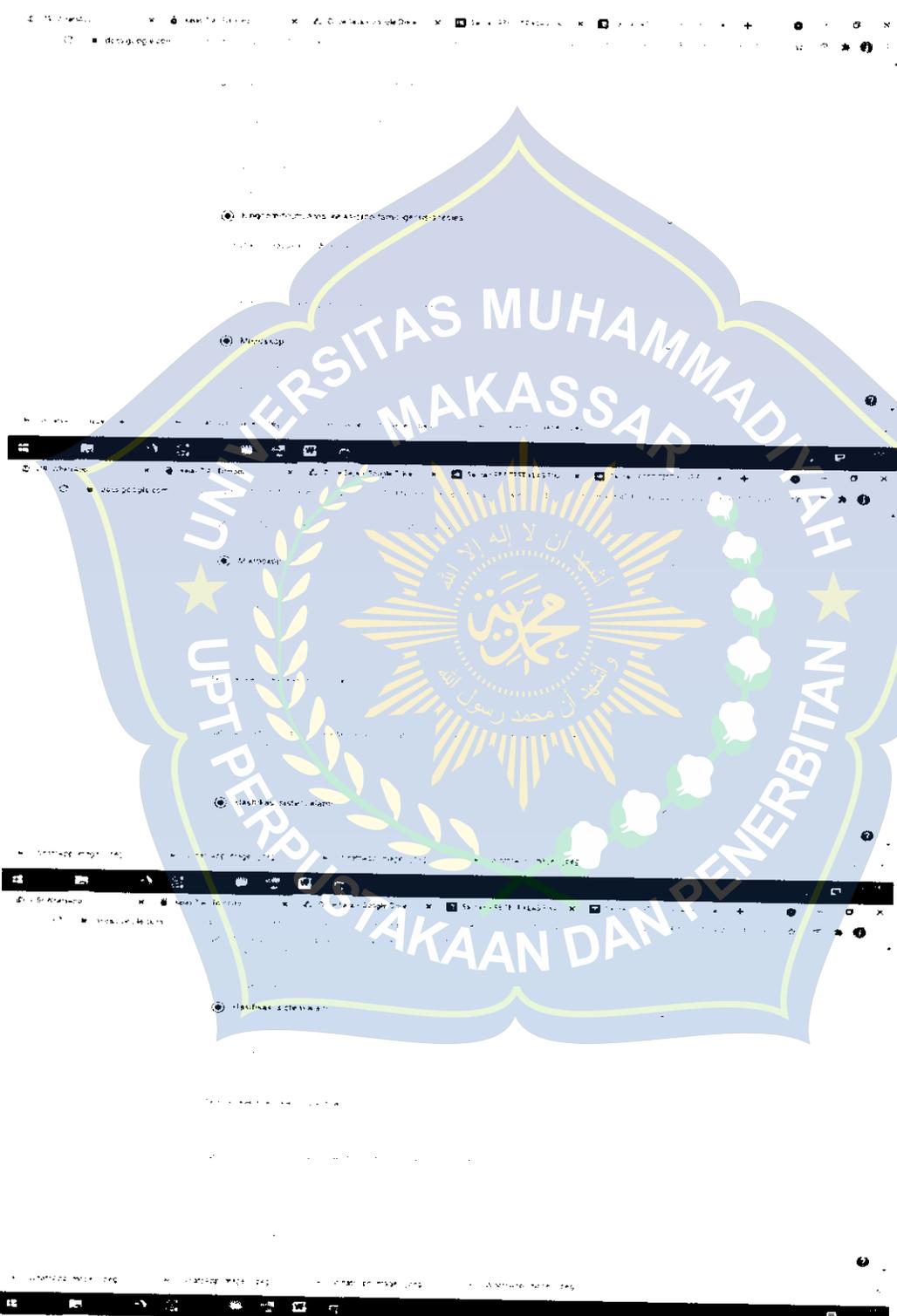
4. Klasifikasi sistem alam

The image shows a screenshot of a web browser window. The browser's address bar and tabs are visible at the top. The main content area of the browser is mostly obscured by a large, semi-transparent watermark. The watermark is a blue shield-shaped emblem with a yellow border. Inside the shield, there is a central circular logo with Arabic calligraphy and a sunburst design. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is written across the top of the shield, and 'STAKAAN DAN PENERBITAN' is written across the bottom. The background of the page behind the watermark is white and contains some faint, illegible text and a small list of items.



HasilPostest

The image shows a screenshot of a Google Forms post-test result page. The title of the form is "POST-TEST MATERI KLASIFIKASI MAHLUK HIDUP" with the subtitle "DARI PENYANTREAN KE PULAU RANTAU MANGROVE". The page indicates that there are 32 answers and a score of 87 out of 100 points. The form content is partially obscured by a large watermark of the UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar. The watermark features the university's logo, which includes Arabic calligraphy and the text "UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR". The background of the watermark is a stylized green and yellow emblem.







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

No.	Kode Nama	Nilai Akhir	Tuntas/Tidak Tuntas
1	Nur aqifa nalia	50	Tidak Tuntas
2	Elsya lukman	50	Tidak Tuntas
3	Ika sabrianti herfitasari	80	Tuntas
4	Salsa bila oktavia	50	Tidak Tuntas
5	Annisa nurul ainun	50	Tidak Tuntas
6	Anyun maqfirah	60	Tidak Tuntas
7	Zilsa nur rezli	50	Tidak Tuntas
8	Nur amelia amri	30	Tidak Tuntas
9	Tasya hidaya	60	Tidak Tuntas
10	Nur hesty qoma	40	Tidak Tuntas
11	Nur firti ramadhani	40	Tidak Tuntas
12	Nurul sakina	50	Tidak Tuntas
13	Nur naaimah	60	Tidak Tuntas
14	Halima tussa'diah	60	Tidak Tuntas
15	Rika	40	Tidak Tuntas
16	Ririn eka wati	50	Tidak Tuntas
17	Novita silvana nur	50	Tidak Tuntas
18	Fatimah az-zahra	60	Tidak Tuntas

19	Alifah fauziah	60	Tidak Tuntas
20	Ananda nurfitriah qalbi	50	Tidak Tuntas
21	Selvi	40	Tidak Tuntas
22	Fina faris	40	Tidak Tuntas
23	Humairah	100	Tuntas
24	Sakinah	60	Tidak Tuntas
25	Nur alisa ramadani	50	Tidak Tuntas
26	Sumarni ardita	40	Tidak Tuntas
27	Faradibah vavhalaika	60	Tidak Tuntas
28	Nur fadilah afanin	50	Tidak Tuntas
29	Tsuraya wallatsujie nurul fath	50	Tidak Tuntas
30	Nur rezky amalia A	40	Tidak Tuntas
31	Inna taqiyyah	60	Tidak Tuntas
32	Andi talita yasmin	50	Tidak Tuntas

Keterangan : Tuntas : 2

Tidak Tuntas : 30 Orang

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

**Nilai Siswa setelah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Edmodo (Posttest)**

No.	Kode Nama	Nilai Akhir	Tuntas/ Tidak Tuntas
1	Nur aqifa nalia	80	Tuntas
2	Elsya lukman	60	Tidak Tuntas
3	Ika sabrianti herfitasari	100	Tuntas
4	Salsa bila oktavia	90	Tuntas
5	Annisa nurul ainun	80	Tuntas
6	Anyun maqfirah	80	Tuntas
7	Zilisa nur rezli	80	Tuntas
8	Nur amelia amri	80	Tuntas
9	Tasya hidaya	90	Tuntas
10	Nur hesty qoma	80	Tuntas
11	Nur firti ramadhani	80	Tuntas
12	Nurul sakina	80	Tuntas
13	Nurnaaimah	90	Tuntas
14	Halima tussa' diah	80	Tuntas
15	Rika	80	Tuntas
16	Ririn eka wati	90	Tuntas
17	Novita silvana nur	90	Tuntas
18	Fatimah az-zahra	80	Tuntas
19	Alifah fauziah	60	Tidak Tuntas

20	Ananda nurfitriah qalbi	80	Tuntas
21	Selvi	80	Tuntas
22	Fina faris	90	Tuntas
23	Humairah	80	Tuntas
24	Sakinah	90	Tuntas
25	Nur alisa ramadani	80	Tuntas
26	Sumarni ardita	90	Tuntas
27	Faradibah vavhalaika	90	Tuntas
28	Nur fadilah afanin	90	Tuntas
29	Tsuraya wallatsujie nurul fath	90	Tuntas
30	Nur rezky amalia A	80	Tuntas
31	Inna taqiyyah	100	Tuntas
32	Andi talita yasmin	80	Tuntas

Keterangan :

Tuntas : 30 Orang

Tidak Tuntas : 2 Orang

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

Persentase Kenaikan Hasil Belajar dari Pretest ke Posttest

No	Kode Nama	Nilai <i>Pretest (X)</i>	Nilai <i>Posttest (Y)</i>
1	Nur aqifa nalia	50	80
2	Elsya lukman	50	60
3	Ika sabrianti herfitasari	80	100
4	Salsa bila oktavia	50	90
5	Annisa nurul ainun	50	80
6	Anyun maqfirah	60	80
7	Zilsa nur rezli	50	80
8	Nur amelia amri	30	80
9	Tasya hidaya	60	90
10	Nur hesty qoma	40	80
11	Nur firti ramadhani	40	80
12	Nurul sakina	50	80
13	Nurnaaimah	60	90
14	Halima tussa'diah	60	80
15	Rika	40	80
16	Ririn eka wati	50	90
17	Novita silvana nur	50	90
18	Fatimah az-zahra	60	80
19	Alifah fauziah	60	60
20	Ananda nurfitriah qalbi	50	80
21	Selvi	40	80

22	Fina faris	40	90
23	Humairah	100	80
24	Sakinah	60	90
25	Nur alisa ramadani	50	80
26	Sumarni ardita	40	90
27	Faradibah vavhalaika	60	90
28	Nur fadilah afanin	50	90
29	Tsuraya wallatsujie nurul fath	50	90
30	Nur rezky amalia A	40	80
31	Inna taqiyyah	60	100
32	Andi talita yasmin	50	80
	Jumlah	1.680	2.670
	Rata-rata	52,5	83,437

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 40)

df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
pr	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	2.44868	2.74404	3.37490
32.	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44479	2.73848	3.36531
33.	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44115	2.73328	3.35634
34.	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.43772	2.72839	3.34793
35.	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43449	2.72381	3.34005
36.	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43145	2.71948	3.33262
37.	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.42857	2.71541	3.32563
38.	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42584	2.71156	3.31903
39.	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42326	2.70791	3.31279
40.	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Dokumentasi

1. Foto bersama kepala sekolah SMP Pesantren Putri Yatama Mandiri penyerahan surat penelitian (14 September 2021)



2. Foto bersama guru mata pelajaran sekaligus wawancara (21 September April 2021)

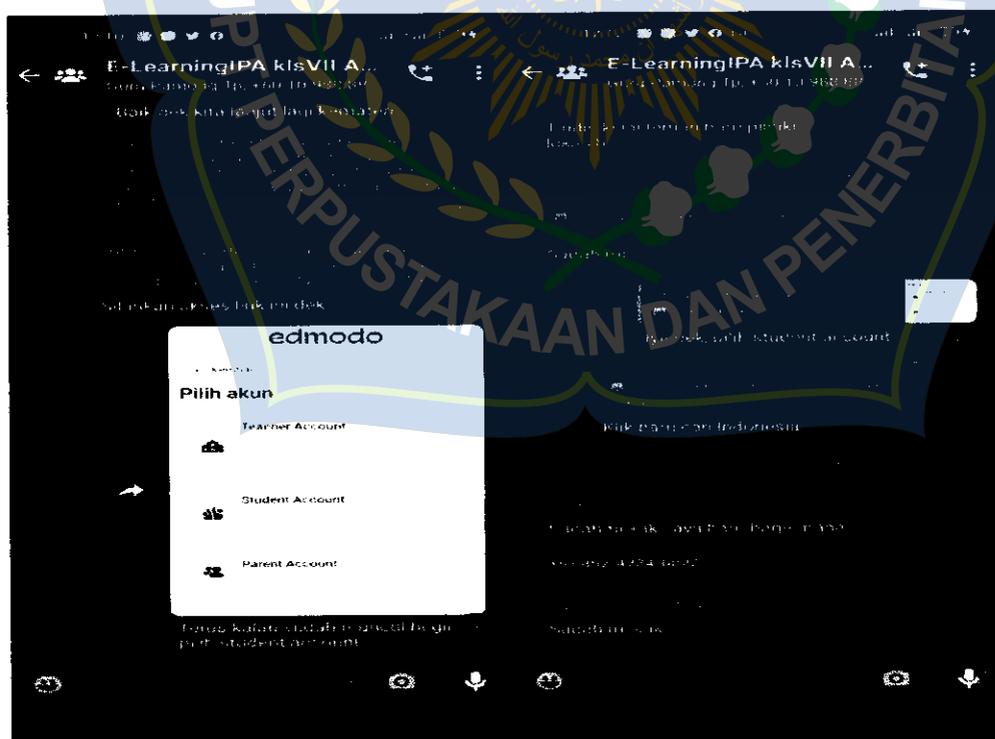


3. Foto perkenalan dan proses evaluasi pretest (7 Oktober 2021)





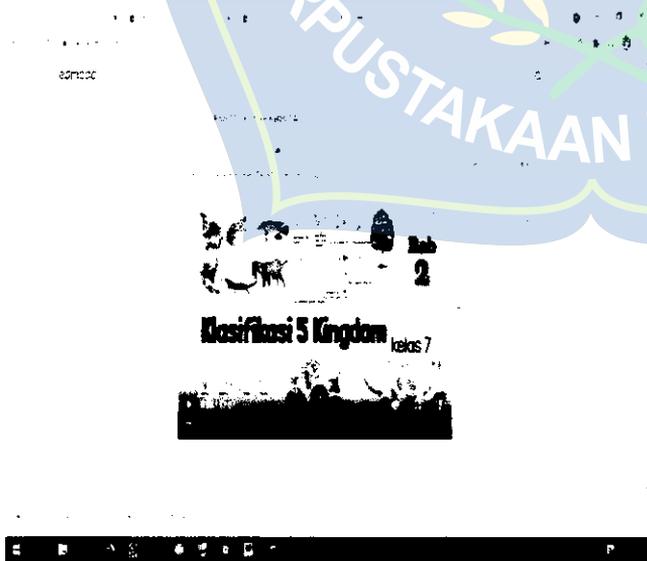
4. Foto proses Treatment/perlakuan (7 Oktober 2021)

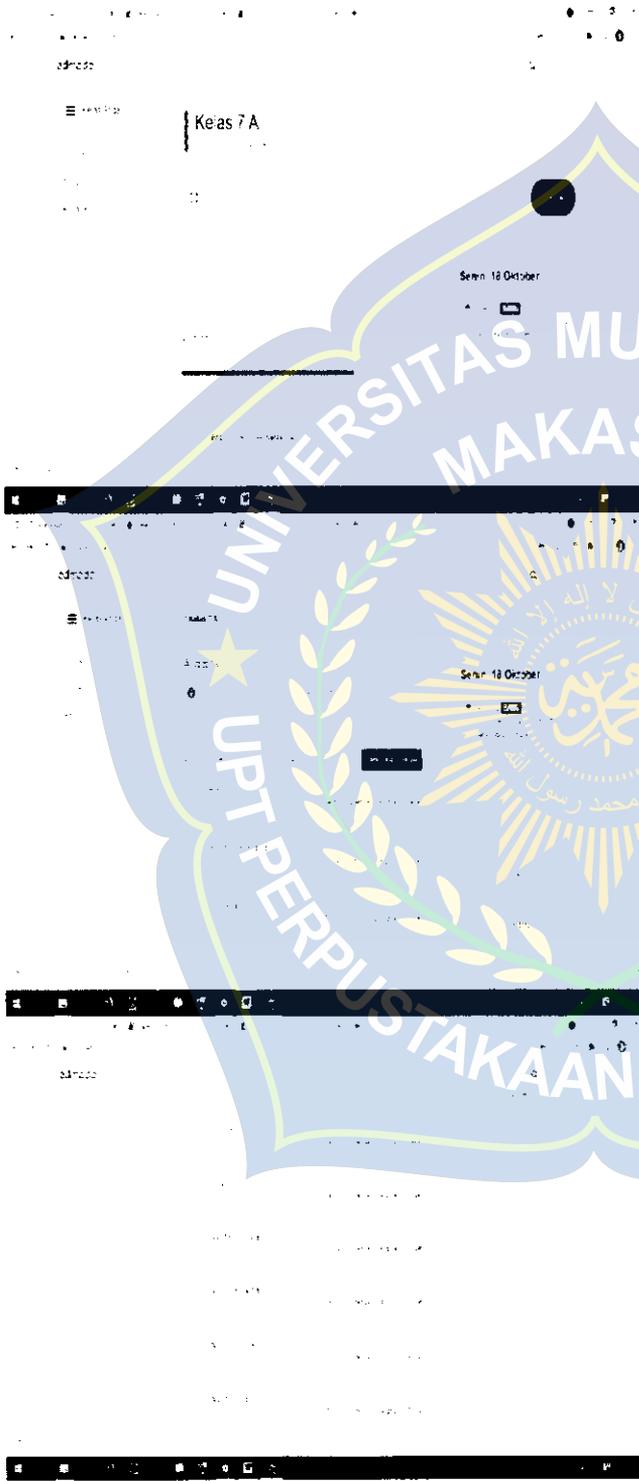


7. Foto proses absen posttest (8 Oktober 2021)



8. Media Edmodo





RIWAYAT HIDUP



Jaenal. Dilahirkan di Lolisang Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan pada tanggal 17 Juli 1998. Anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Ayahanda Niing dan Marni. Penulis masuk sekolah dasar di SD Negeri 214 Lolisang tamat tahun 2010. pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 23 Bulukumba dan tamat tahun 2013. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 3 Sinjai dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun (2017), penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Teknologi Pendidikan.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

JAENAL 105311103917 BAB I

by Tahap Tutup Bab I.



Submission date: 23 Nov 2021 07:52AM (UTC +0700)

Submission ID: 1710665655

File name: BAB_1_1.docx (16.28K)

Word count: 1929

Character count: 12933

JAENAL 105311103917 BAB II

by Tahap Tutup Bab II.



Submission date: 23 Nov-2021 07:56AM UTC+07:00.

Submission ID: 1710668055

File name: BAB_II.docx (185 KB)

Word count: 5086

Character count: 37194

24%

21%

2%

4%

QUALITY INDEX

INTERJUDICIAL DEPT

INFORMATION

LIBRARY

1

REPOSITARY, 2008-2010

11%

2

ES, 2008-2010

6%

3

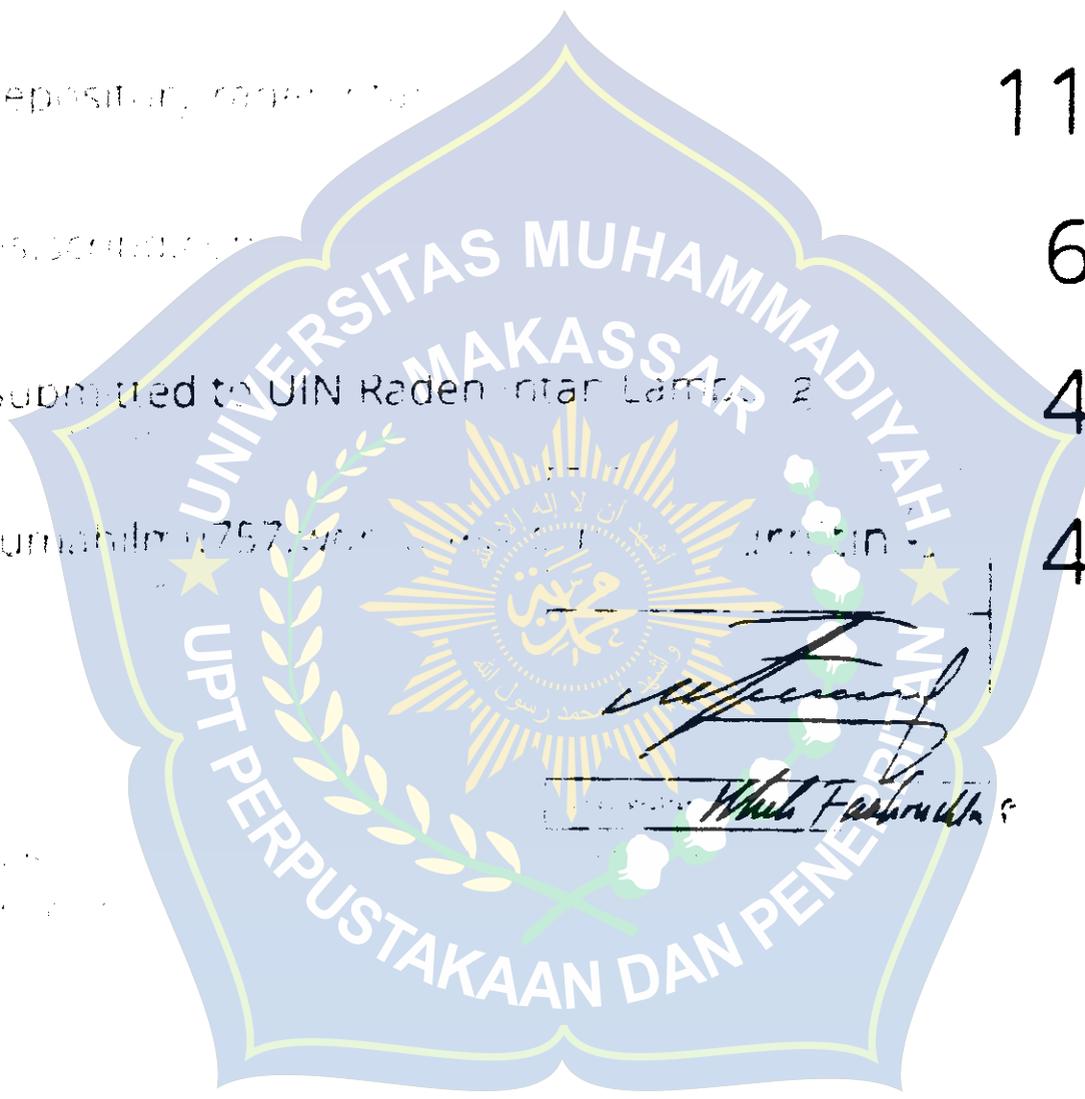
Submitted to UIN Raden Intan Lampung 2

4%

4

rumahilmu757.wordpress.com/2010/07/01/

4%



[Signature]
Wahid Fashrudin

0111-4511111

JAENAL 105311103917 BAB III

by Tahap Ujian Skripsi Bab II



Submission date: 29-Nov-2021 12:18PM (UTC+0700)

Submission ID: 1714881879

File name: BAB_III-1.docx (44.69K)

Word count: 1448

Character count: 9208

7%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

TOP 10 SOURCES

1

repositori.um-alauddin.ac.id

2%

2

www.coursehero.com

2%

3

core.ac.uk

2%

4

media.neliti.com

2%

Exclude Date

Exclude Bibliography

Exclude Date

Exclude Bibliography

