

**PENGARUH PENGGUNAAN *EDMODO* UNTUK *BLENDED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISTEM OPERASI
DI SMK NEGERI 3 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang sebagai salah satu persyaratan Guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:
SUSI CHANIA
NIM. 1302857/2013**

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN *EDMODO* UNTUK *BLENDED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISTEM OPERASI
DI SMK NEGERI 3 PARIAMAN**

NIM : 1302857
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Muhammad Anwar, M.T.
NIP. 19730805 200501 1 002

Pembimbing II



Dr. Fifi Tasrif, M.T.
NIP. 19620524 198703 1 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika



Drs. Hanesman, M.M.
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengaruh Penggunaan Edmodo untuk Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Sistem Operasi Di SMK Negeri 3 Pariaman

Nama : Susi Chanra

NIM : 1302857

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2017

Tim Penguji

Tanda Tangan

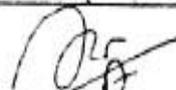
1. Ketua : Dr. Edidas, M.T.

1. 

2. Sekretaris : Dr. Elfi Tasrif, M.T.

2. 

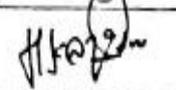
3. Anggota : Dr. Muhammad Anwar, M.T.

3. 

4. Anggota : Thamrin, S.Pd., M.T.

4. 

5. Anggota : Ika Parma Dewi, M.Pd.T.

5. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Susi Chania

NIM : 1302857

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Edmodo untuk *Blended Learning*
Terhadap Hasil Belajar Sistem Operasi Di SMK Negeri 3
Paraman

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2017

Yang menyatakan,


UNIVERSITAS ANDALAS
6000
Susiana
Susiana

Susi Chania

ABSTRAK

Susi Chania : Pengaruh Penggunaan *Edmodo* untuk *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 3 Pariaman

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran berbantuan *edmodo* dan pembelajaran konvensional menggunakan media presentasi *power point* pada mata pelajaran Sistem Operasi kelas X Rekayasa Perangkat Lunak semester genap SMK Negeri 3 Pariaman Ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan rancangan *Satistic Group Comparison or Post-Test Only With Noenequivalent Groups*. Sampel penelitian yaitu kelas X RPL A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan *power point* sedangkan kelas X RPL B dengan jumlah 18 siswa sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *edmodo* untuk *blended learning*. Teknik pengumpulan data dari *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 83.00, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 78.55. Besar persentase pengaruh sebesar 5.6%. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.982 > 1.688$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan berarti pada taraf nyata, penelitian ini memperlihatkan bahwa, terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara penggunaan model pembelajaran *edmodo* untuk *blended learning* dengan pembelajaran konvensional yang ditambah media *power point* pada mata pelajaran Sistem Operasi kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 3 pariaman. Maka model pembelajaran *edmodo* lebih baik dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, pembelajaran Konvensional, *Edmodo*, *Blended Learning*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji beserta syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Edmodo untuk Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sistem Operasi di SMK Negeri 3 Pariaman”.

Penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik di Universitas Negeri Padang. Dalam penelitian dan penulisan ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua yang senantiasa menyayangi, mendidik, membimbing dan selalu memberikan yang terbaik.
2. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Hanesman, M.M., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Univesitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Muhammad Anwar, M.T., Selaku Pembimbing I yang telah membimbing penulis, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Dr. Elfi Tasrif, M.T., Selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak Drs. Dharma Liza Said, M.T., selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah membimbing penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Bapak Dr. Edidas M.T., selaku ketua penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang dapat membangun penulisan skripsi ini.
8. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang dapat membangun penulisan skripsi ini.

9. Ibu Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang dapat membangun penulisan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Staf pengajar serta karyawan/karyawati pada Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
11. Bapak Drs. Rafuddin, M.Pd.T., selaku Kepala SMKN 3 Pariaman, yang telah memberikan izin dan informasi data.
12. Ibu Ezati Sudri S.Kom., selaku guru pamong penulis yang telah banyak membantu jalannya penelitian di SMKN 3 Pariaman.
13. Bapak, Ibu guru dan seluruh staf pegawai SMKN 3 Pariaman.
14. Teman-teman yang senasib dan seperjuangan Jurusan Teknik Elektronika khususnya PTIK 2013 yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman-teman dan saudara-saudara penulis yang telah memberi dukungan yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu.

Semoga bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amalan yang baik dan mendapat imbalan dari Allah SWT, amin. Jika terdapat kesalahan dalam pembuatan skripsi ini, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai pembelajaran bagi penulis pada kesempatan lainnya.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua yang membacanya.

Padang, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis	11
1. Hasil Belajar	11
2. Mata Pelajaran Sistem Operasi	14
3. Model Pembelajaran	18
4. Blended Learning	26
5. Edmodo	32
B. Penelitian Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	45
D. Hipotesis Penelitian	46
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	47
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	47
1. Variabel	47
2. Data	48
C. Populasi dan Sampel	49
D. Tempat dan Waktu Pelaksanaan	50
E. Prosedur Penelitian	51
1. Tahap persiapan	51
2. Tahap Pelaksanaan	51
3. Tahap Penyelesaian	54
F. Instrumen Penelitian	54
G. Teknik Analisis Data	58
1. Analisis Deskriptif	58
2. Analisis Induktif	59

BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	64
1. Validitas Tes	65
2. Daya Beda	68
3. Tingkat Kesukaran	69
4. Reliabilitas Tes	69
B. Hasil Penelitian	71
1. Pelaksanaan Pembelajaran	71
2. Analisis Deskriptif	72
3. Analisis Induktif	77
C. Pembahasan	82
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Ujian Semester Ganjil Sistem Operasi	7
2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	16
3. Bagian-bagian Tampilan Ms. Power Point	42
4. Rancangan Penelitian	47
5. Distribusi Populasi Penelitian	49
6. Sampel Penelitian	50
7. Pelaksanaan Pembelajaran	51
8. Kisi-kisi Soal Posttest	53
9. Kriteria Reliabilitas Tes	56
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	57
11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	57
12. Hasil Hitungan Validitas Soal	67
13. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	71
14. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
15. Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
16. Nilai rata-rata, simpangan baku, varian kelas sampel	74
17. Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian	74
18. Nilai Rata Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	75
19. Nilai Rata Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol	76
20. Hasil Uji Normalitas Data Posttest Eksperimen Dan Kontrol	78
21. Uji Homogenitas Kelompok Data	78
22. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Data	79
23. Hasil Pengujian dengan t-test	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal Masuk Edmodo	33
2. Tampilan Edmodo untuk Guru	40
3. Tampilan Registrasi Guru	40
4. Form Akun Siswa	41
5. Area Kerja Ms. Power Point	42
6. Kerangka Konseptual	45
7. Histogram Distribusi Rata-Rata Kelas Eksperimen	75
8. Histogram Distribusi Rata-Rata Kelas Kontrol	77
9. Daerah Penentuan Ha	81

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Silabus mata pelajaran sistem operasi	88
2. Rpp kelas eksperimen	97
3. Rpp kelas kontrol	112
4. Nilai ujian semester ganjil	125
5. Uji homogenitas sampel	127
6. Uji normalitas secara manual	128
7. Bahan ajar	133
8. Kisi-kisi soal uji coba	156
9. Soal uji coba	157
10. Kompetensi inti dan kompetensi dasar	167
11. Kunci jawaban soal uji coba	168
12. Validasi soal uji coba oleh guru	169
13. Validitas instrument uji coba	171
14. Tabulasi perhitungan validasi uji coba soal	172
15. Uji daya beda	174
16. Uji reliabilitas uji coba	175
17. Kesimpulan uji coba instrument	177
18. Kisi-kisi soal posttest	180
19. Soal posttest	181
20. Kunci jawaban soal posttest	186
21. Daftar hadir siswa	187
22. Nilai hasil posttest	189
23. Tabulasi nilai kelas eksperimen	191
24. Tabulasi nilai kelas control	192
25. Analisa data deskriptif penelitian	193
26. Normalitas penelitian	196
27. Uji homogenitas nilai data penelitian	200
28. Uji hipotesis	201
29. Tabel F	203
30. Tabel t	204
31. Tabel Liliefors	205
32. Surat penelitian dari akama	206
33. Surat peneletian dari dinas pendidikan	207
34. Surat penelitian dari sekolah	208
35. Dokumentasi	209

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan teknologi dan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu secara terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi keperluan dan kepentingan masa depan. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas).

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Zaman globalisasi sekarang proses belajar mengajar di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet baik di sekolah maupun di luar sekolah. Mulai dari menulis rencana pembelajaran, membuat laporan, membuat soal ulangan, mengumpulkan tugas, searching, browsing, chatting, berkomunikasi lewat sosial media hingga sebagai model sistem pembelajaran dan bahkan internet sudah dijadikan sebagai tempat atau layanan tentang apa saja yang dibutuhkan

dalam kehidupan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi dalam perkembangannya mempengaruhi dunia pendidikan sangat terasa dengan adanya penambahan pola pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Penggunaan teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran yang lebih menarik, mengesankan, aktif, dan kreatif. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan terintegrasi teknologi informasi tidak bisa diganggu lagi untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar.

Guru merupakan ujung tombak penyelenggaraan pendidikan pastinya tidak dapat berpangku tangan melihat kondisi dan tantangan yang terjadi. Guru sebagai fasilitator harus mengakomodasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi yang secara terintegrasi, sistematis, dan efektif. Salah satu usaha yang dapat diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran. Dengan penggunaan model pembelajaran diharapkan dapat memberikan stimulus, wawasan kepada siswa dalam proses belajar, sehingga memperoleh peningkatan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran sistem operasi ini adalah *edmodo*. Edmodo adalah sebuah model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik berbasis teknologi dikembangkan oleh Jeff O Hara sejak tahun 2008 melalui jejaring sosial. Edmodo menjadikan pembelajaran lebih dapat dilaksanakan dimana dan

kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu, namun harus menggunakan jaringan internet. Penggunaan edmodo membuat siswa dapat berpartisipasi secara aktif melalui belajar online yang menyediakan lingkungan belajar interaktif. Siswa dapat memperoleh informasi berupa dokumen elektronik berisi modul atau *jobsheet* pembelajaran yang *didownload* untuk memperkaya proses belajarnya. Siswa bisa mengerjakan kuis, dan mengetahui nilainya secara langsung. Disamping itu, siswa juga mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan audio video melalui edmodo dan interaksi yang dihasilkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan tidak kaku.

Edmodo ini merupakan model pembelajaran *blended learning* yang berarti menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan istilah lain *blended learning* sebagai kombinasi antara karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan belajar elektronik (*blended learning*). Dengan adanya model pembelajaran *blended learning* ini memudahkan guru dan siswa berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pengamatan penulis di SMK Negeri 3 Pariaman selama proses belajar mengajar banyak siswa yang terlihat jenuh, ada yang berbicara dengan teman sebelah, dan ada juga yang menundukkan kepala ke meja sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Hal ini disebabkan karena kurangnya respon dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, kurangnya antusiasme siswa terhadap materi yang diajarkan dan

guru hanya menggunakan metode ceramah sebagai model pembelajaran dan meringkas materi sebagai penugasan.

Blended learning atau pembelajaran tanpa tatap muka merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Pengembangan model *blended learning* yang akan diterapkan adalah model *web enhanced course* yaitu pembelajaran yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional) sebagai pengayaan dan komunikasi antara siswa dengan guru. Sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tata muka (*direct learning*), namun fungsinya saling melengkapi.

Dalam model ini guru dapat memberikan petunjuk kepada siswa untuk mempelajari materi melalui modul yang telah diberikan, kemudian antar siswa diberikan arahan untuk dapat berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari melalui edmodo tersebut. Setiap individu siswa telah memiliki sumber belajar (buku paket produktif RPL), akan tetapi masih ada yang lupa membawanya dan ada juga yang membawa tapi hanya sekedar dibawa saja, tidak untuk dipahaminya. Jika kondisi seperti ini dibiarkan, maka akan menimbulkan dampak negatif bagi sekolah. Salah satu solusi untuk menanganinya adalah memanfaatkan model pembelajaran *blended learning* yang menjadikan pembelajaran lebih luwes dan tidak kaku.

Penguasaan materi setiap siswa yang berbeda tanpa adanya model pembelajaran menarik juga akan membuat masing-masing siswa lebih

memahami dan menelaah suatu pembelajaran tersebut secara berbeda pula, dan bahkan juga tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Maka permasalahan yang timbul adalah tanpa adanya model pembelajaran penunjang untuk pembelajaran bagi siswa adalah kurangnya antusiasme siswa dan respon siswa terhadap materi yang dijelaskan di kelas, bahkan sebagian besar siswa merasa jenuh dengan pembelajaran konvensional. Berbeda halnya pembelajaran dengan menggunakan internet yang tidak membosankan, dan dikarenakan rata-rata setiap hari siswa memanfaatkan internet. Sehingga model pembelajaran yang telah disediakan lebih praktis meski sedikit harus melihat dan mendengarkan penjelasan guru di kelas.

Penggunaan edmodo di SMK Negeri 3 Pariaman bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam mengatasi kendala jarak, ruang dan waktu karena banyak siswa di SMK Negeri 3 Pariaman yang berasal dari luar kota Pariaman. Selain itu, edmodo bisa digunakan untuk berkomunikasi dan mencari berbagai sumber belajar dengan cepat dan praktis. Fasilitas edmodo seperti *file and link*, *quiz*, *assignment*, dan *library* yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh materi, mengerjakan kuis, tugas maupun untuk latihan mengerjakan soal dalam proses pembelajaran. Maka, penggunaan model pembelajaran edmodo lebih efektif untuk menjembatani kegiatan belajar mengajar di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi informasi didukung dengan fasilitas yang dimiliki oleh SMK Negeri 3 Pariaman yaitu 2 ruangan laboratorium dengan personal komputer, LAN, dan Wifi. Namun pada kenyataannya, penggunaan fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Dimana jadwal untuk melaksanakan PBM di laboratorium tersebut tidak terjadwal secara sistematis, sehingga cara pemakaian laboratorium masing-masing guru harus melapor terlebih dahulu kepada kepala laboratorium satu jam sebelum PBM agar bisa bergantian dengan guru selanjutnya.

Hal ini berdampak terhadap aktivitas harian siswa di SMK Negeri 3 Pariaman dalam mengoperasikan komputer dan internet untuk sekedar browsing, searching, dan chatting di sosial media. Jadi, penggunaan model pembelajaran edmodo di SMK Negeri 3 Pariaman dapat dilakukan dengan memakai ponsel pribadi yang dimiliki oleh siswa dan guru, dan rata-rata siswa disini sudah memiliki smartphone android. Sehingga guru bisa memberikan modul/materi pelajaran, jobsheet, tugas, kuis dan lainnya.

Proses belajar mengajar yang dilakukan dengan pendekatan secara teori dan pratikum di laboratorium secara bersamaan, dimana waktu yang dibutuhkan untuk praktik lebih lama dibandingkan dengan waktu menjelaskan teori sehingga penyampaian materi secara teori di kelas kurang tersampaikan dengan baik. Oleh sebab itu, akan lebih baik jika menggunakan model pembelajaran berbasis *blended learning* berupa *edmodo* yang dimanfaatkan untuk membagikan materi berupa *file* yang

softcopy untuk siswa agar dapat membaca bahan materi terlebih dahulu walaupun sedang tidak berada di sekolah. Selain itu, penggunaan edmodo dijadikan untuk memberikan informasi berkaitan dengan pelajaran maupun yang digunakan oleh siswa dalam bertanya mengenai materi atau tugas.

Hasil belajar adalah salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tercapainya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai unsur atau komponen. Unsur yang utama adalah unsur guru, siswa, kurikulum, dan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran. Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Negeri 3 Pariaman adalah 80.

Karena masih terdapat dari sebagian siswa yang belum menguasai materi dan banyak yang belum mencapai kompetensi yang ditentukan sehingga nilai yang diperoleh belum memenuhi KKM yang sudah ditetapkan. Data hasil belajar siswa pada nilai ujian akhir semester ganjil kelas X rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 3 Pariaman mata pelajaran sistem operasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Ujian Akhir Semester Ganjil Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 3 Pariaman Mata Pelajaran Sistem Operasi Tahun Ajaran 2016/2017

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai yang diperoleh		Rata-Rata Kelas
			< 80	≥ 80	
1	X RPL A	20	9	11	78,35
2	X RPL B	18	11	7	75,22
Total		38	20	18	
Persentase ketuntasan belajar			52,63 %	47,37 %	

Sumber: Guru mata pelajaran Sistem Operasi kelas X rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 3 Pariaman

Daritabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah keseluruhan siswa RPL A dan B adalah sebanyak 38 orang. Siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 18 orang sebesar 47,37 %, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 20 orang sebesar 52,63 %. Dengan menggunakan model pembelajaran edmodo, diharapkan nilai tugas dan rata-rata hasil belajar siswa pada akhir semester dapat meningkat dan memenuhi standar KKM yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran sistem operasi, bahwa selama ini siswa-siswi masih kurang dalam mengelola dan mengoperasikan komputer dengan semestinya. Dimana pada mata pelajaran sistem operasi siswa-siswi dituntut lebih aktif menggunakan personal computer sesuai dengan tujuan vokasional. Siswa-siswi mengoperasikan komputer untuk praktikum menginstall Linux Ubuntu dan melakukan printscreen langkah-langkah penginstalan, sehingga hal ini dapat membuat siswa-siswi lebih giat bekerja praktik pada personal komputer sekolah dan fasilitas yang dimiliki sendiri.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Edmodo Untuk Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Sistem Operasi di SMK Negeri 3 Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Belum optimalnya penggunaan komputer dan pengelolaan laboratorium dalam mendukung proses pembelajaran.
2. Kurangnya antusiasme siswa terhadap materi yang diajarkan.
3. Kurangnya respon siswa terhadap pertanyaan/pembicaraan yang diterapkan di kelas.
4. Nilai siswa yang masih di bawah standar KKM sebesar 52,63 %.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan untuk lebih terfokusnya masalah yang akan diteliti, maka penelitian dibatasi pada Pengaruh Penggunaan Edmodo Untuk Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Sistem Operasi Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Negeri 3 Pariaman. Blended Learning yang dimaksud adalah kegiatan belajar yang memadukan *face to face* dengan *e-learning* dilakukan oleh siswa baik di rumah maupun di sekolah, dengan pemberian tugas ataupun materi ajar yang diberikan oleh guru. Model *blended learning* yang digunakan pada penelitian ini adalah *web enhanced course*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah seberapa besar pengaruh penggunaan *edmodo* untuk *blended learning* terhadap hasil belajar sistem operasi.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *edmodo* untuk *blended learning* terhadap hasil belajar sistem operasi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembahasan dalam mengembangkan model *blended learning* yang bisa diterapkan untuk menganalisis permasalahan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.