

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK
BERBASIS *EDMODO* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA DIKLAT MELAKUKAN INSTALASI *SOUND SYSTEM*
KELAS XI TEKNIK AUDIO VIDEO
DI SMK N 1 KINALI**

SKRIPSI

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



**OLEH:
WIRDA
NIM. 17638 / 2010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

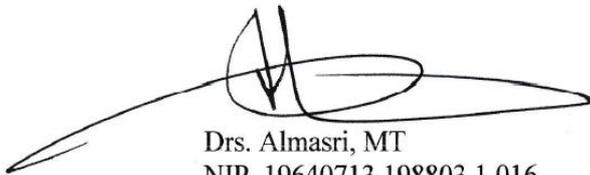
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK
BERBASIS *EDMODO* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA DIKLAT MELAKUKAN INSTALASI *SOUND SYSTEM*
KELAS XI TEKNIK AUDIO VIDEO
DI SMK N 1 KINALI**

Nama : Wirda
NIM : 17638
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Drs. Almasri, MT
NIP. 19640713 198803 1 016

Pembimbing II,



Drs. H. Sukaya
NIP. 19571210 198503 1 005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektronika

FT UNP



Drs. Putra Jaya, MT
Nip. 19621020 198602 1 001

PENGESAHAN

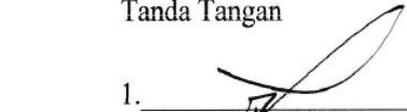
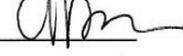
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Jurusan
Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

**Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran
Elektronik Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar
Siswa pada Mata Diklat Melakukan Instalasi Sound
System Kelas XI Teknik Audio Video di SMK N 1
Kinali**

Nama : Wirda
Nim : 17638
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Yasdinul Huda, S.Pd,MT	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Almasri, MT	2. 
3. Anggota	: Drs. Hanesman, MM	3. 
4. Anggota	: Drs. Zulkifli Naansah, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Oktoria, S.Pd,MT	5. 

ABSTRAK

Wirda 17638/2010. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Melakukan Instalasi *Sound System* Kelas XI Teknik Audio Video di SMK N 1 Kinali”.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan dilapangan yaitu di SMK Negeri 1 Kinali, masih banyaknya siswa kelas XTAV yang memperoleh hasil belajar di bawah standar kriteria minimum pada mata diklat Melakukan Instalasi *Sound System* yang ditetapkan sekolah yaitu 73. Yaitu 65,57 % siswa yang berada dibawah KKM dan 34,42 % siswa yang berada di atas KKM. Banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*, model pembelajaran serta media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI TAV SMK Negeri 1 Kinali Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 54 siswa, dan yang menjadi sampel pada penelitian ini berjumlah 50 siswa. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan pembelajaran langsung. Data yang diperoleh dianalisis secara manual untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil tes penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* yaitu 76,16 sementara siswa yang menggunakan metode pembelajaran langsung lebih rendah yaitu 71,20. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* sebesar 6.97% terhadap hasil belajar siswa. Hasil hipotesis dengan menggunakan rumus secara manual di dapati bahwa $t_{hitung} 1,886 > t_{tabel} 1,677$, sehingga hipotesis alternative (H_a) diterima atau menolak hipotesis nihil (H_0).

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo*, Pembelajaran Langsung, Kontrol dan Eksperimen

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warrahmatullahiwabarrakatu

Alhamdulillahirrabbi'lamin, puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Melakukan Instalasi Sound System Kelas XI Teknik Audio Video di SMK N 1 Kinali”.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. H. Ganefri, M.Pd Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP sekaligus Penasehat Akademik (PA).
3. Bapak Yasdinul Huda S,Pd M.T selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
4. Bapak Drs. Almasri, MT selaku pembimbing I skripsi.

5. Bapak Drs. H. Sukaya selaku pembimbing II skripsi.
6. Bapak / Ibu dosen pengunji skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
8. Bapak Kepala Sekolah SMK N 1 Kinali yang telah memberikan izin untuk proses penelitian.
9. Majelis Guru serta Karyawan/i di SMK N 1 Kinali yang telah ikut membantu dalam proses penelitian ini.
10. Teristimewa buat Ibunda dan Ayahanda beserta keluarga tercinta yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil, sehingga skripsi ini bisa diselesaikan.
11. Sahabat dan rekan-rekan yang sama-sama menimba ilmu di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan-kekurangan ibarat pepatah "*Tak Ada Gading Yang Tak Retak*", maka dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini mempunyai arti dan dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya. Amin.....

Padang, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II. KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Mata Diklat Melakukan Instalasi Sound System.....	9
B. Model Pembelajaran Langsung	10
C. Media	15
D. Hasil Belajar.....	26

E. Peneliti Yang Relevan	31
F. Kerangka Berfikir Penelitian.....	32
G. Hipotesis Penelitian	32

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Tempat Penelitian	36
B. Rancangan Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel.....	38
D. Variabel dan Data	39
E. Prosedur Penelitian.....	41
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Teknik Analisa Data.....	48

BAB IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	53
B. Analisis Data.....	63
C. Pembahasan	69

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Hasil Belajar siswa pada mata diklat Melakukan Instalasi Sound System kelas X TAV SMK N 1 Kinali tahun ajaran 2013/2014.....	3
2. Rancangan Penelitian <i>Static Group Design</i>	37
3. Jumlah Siswa Kelas XI SMK N 1 Kinali tahun ajaran 2014/2015.....	38
4. Sampel Penelitian	39
5. Tahap Pelaksanaan.....	41
6. Interpretasi Nilai r.....	45
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	46
8. Klasifikasi Daya Beda Soal	47
9. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	57
10. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda.....	58
11. Analisis Butir Soal.....	58
12. Data kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	60
13. Distribusi frekuensi Nilai Kelas Eksperimen.....	61
14. Distribusi frekuensi Nilai Kelas Kontrol	62

15. Distribusi Menghitung Chi Kuadrat Pada Kelas Eksperimen... ..	64
16. Distribusi Menghitung Chi Kuadrat Pada Kelas Kontrol	65
17. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMK N 1 Kinali.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hubungan Variabel.....	33
2. Kerangka Berfikir.....	34
3. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	61
4. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	63
4. Uji Pihak Kanan.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	74
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	77
3. Kisi-Kisi Penulisan Soal Tes Uji Coba.....	98
4. Soal Uji Coba	99
5. Kunci Jawaban Soal Soal Uji Coba.....	109
6. Analisis Daya Beda Soal dan Indeks Kesukaran Soal.....	110
7. Perhitungan Pengukuran Reabilitas Soal Uji Coba.....	112
8. Tabel Bantu Hasil Analisa P dan D.....	113
9. Kisi-kisi Penulisan Soal Tes Akhir	114
10. Soal Tes Akhir.....	115
11. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir	122
12. Daftar Nilai Awal Siswa.....	123
13. Daftar Nilai Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	127
14. Nilai Hasil Tes.....	129
15. Tabulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen	131
16. Tabulasi Data Penelitian Kelas Kontrol	132
17. Perhitungan Mean, Varian, Standar Deviasi	133
18. Uji Normalitas Secara Manual	135
19. Uji Homogenitas secara Manual	139
20. Uji Hipotesis Secara Manual.....	140

21. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat.....	141
22. Tabel Distribusi F.....	142
23. Tabel t.....	146
24. Dokumentasi penelitian.....	147
25. Dokumentasi kegiatan di <i>edmodo</i>	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya. Sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Oleh karena itu usaha peningkatan mutu pendidikan harus menjadi pusat perhatian pemerintah.

Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya. Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi seluruh umat manusia, dengan pendidikan manusia memiliki pengetahuan, nilai dan sikap dalam berbuat untuk ikut menunjang pertumbuhan dan pembangunan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan tersebut dicantumkan oleh Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

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

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membentuk watak peserta didik untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Peserta didik tersebut diharapkan menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, dan keratif untuk membangun dan mengisi bangsa ini menjadi bangsa yang besar.

Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut pemerintah telah melakukan perbaikan kurikulum dan sistem evaluasi, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta pelatihan bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya. Walaupun begitu masih banyak masalah terkait pendidikan di Indonesia. Masalah tersebut diantaranya: pendidikan di setiap daerah belum merata, terbatasnya buku penunjang bagi siswa, rendahnya minat baca siswa, metode pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered* dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Ketercapaian hasil belajar memang sangat dipengaruhi oleh berbagai unsur. Unsur yang paling utama adalah unsur guru, unsur siswa, unsur kurikulum, dan unsur sarana prasarana pendukung pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan salah seorang guru di SMK N 1 Kinali, beliau menjelaskan bahwa SMK N 1 Kinali merupakan sekolah yang telah memiliki ketersediaan sarana pendukung untuk *e-learning* seperti komputer, serta jaringan internet. Tetapi penggunaan *e-learning* dan jaringan internet sebagai sarana pendukung proses pembelajaran belum digunakan secara maksimal. Hal ini disebabkan karena belum berkembang kreativitas guru dalam memanfaatkan fasilitas yang ada. *E-learning* seharusnya dapat menunjang pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata diklat Melakukan Instalasi *Sound System* diperoleh bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada nilai ujian semester II kelas X TAV SMK Negeri 1 Kinali tahun ajaran 2013/2014 yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 73. Adapun data hasil belajar ujian semester siswa kelas X TAV SMK Negeri 1 Kinali tahun ajaran 2013/2014 pada mata diklat Melakukan Instalasi *Sound System* dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1. Persentase hasil belajar siswa pada mata diklat Melakukan Instalasi *Sound System* Siswa kelas X TAV SMK N 1 Kinali tahun ajaran 2013/2014

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKM				Nilai Rata-Rata Kelas
		Nilai ≥ 73		Nilai < 73		
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
XTAV1	31	10 orang	32,26	21 orang	67,74	62,83
XTAV2	30	11 orang	36,67	19 orang	63,63	63,33

Sumber : Guru Mata Diklat Melakukan Instalasi *Sound System* kelas X TAV SMK N 1 Kinali Tahun ajaran 2013/2014

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil belajar siswa pada mata diklat Melakukan Instalasi *Sound System* belum mencapai KKM. Hal ini terlihat dari nilai kelas X TAV1 dengan jumlah siswa 31 orang, yang memperoleh nilai tuntas 10 orang atau 32,26 % dan yang tidak tuntas 21 orang atau 67,74 % dengan rata-rata kelas 62,83, dan kelas X TAV2 dengan jumlah siswa 30 orang, yang memperoleh nilai tuntas 11 orang atau 36,67% dan yang memperoleh nilai tidak tuntas 19 orang atau 63,63 % dengan rata-rata kelas 63,33. Nilai rata-rata setiap kelas belum mencapai KKM, ini memperlihatkan

bahwa hasil belajar mata diklat Melakukan Instalasi Sound System siswa kelas X TAV SMK N 1 Kinali masih tergolong rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas X TAV SMK N 1 Kinali dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya faktor dari dalam individu dan faktor dari luar individu. Seperti yang dikemukakan Slameto (2010:54) mengemukakan bahwa berhasil tidaknya belajar tergantung bermacam-macam faktor, antara lain:

1. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut dengan faktor intern, meliputi : faktor kesehatan, cacat tubuh, inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
2. Faktor yang ada diluar individu disebut ekstern, meliputi : faktor cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, faktor sekolah, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah, kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Masalah lain yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pada mata diklat Melakukan Instalasi *Sound System* berkemungkinan karena proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered* dengan menggunakan metode ceramah. Padahal sekolah telah memiliki ketersediaan sarana pendukung untuk *e-learning* seperti komputer, serta jaringan internet. Tetapi dalam pemanfaatan sarana pendukung untuk *e-learning* belum digunakan secara maksimal. *E-learning* seharusnya dapat menunjang pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Upaya meningkatkan mutu hasil belajar siswa, salah satunya adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi

individu untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Pembelajaran dengan fasilitas *e-learning* seharusnya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dalam proses belajar mengajar, ada dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar atau media pembelajaran tertentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Rusman (2012: 159) “media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dan di lain sisi diungkapkan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.” Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar. Penggunaan media yang tepat dan menarik menyebabkan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Terbatasnya waktu dapat diatasi dengan pembuatan kelas virtual sehingga pemberian tugas dan diskusi dapat berlangsung dimana pun dan dilakukan pada waktu senggang, selama ada jaringan internet.

Kelas virtual dapat mendukung pembelajaran di kelas yang sesungguhnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *web*. Melihat siswa yang dekat dengan internet dan maraknya penggunaan situs-situs jejaring sosial dalam kehidupan sehari-hari memungkinkan guru untuk membuat kelas virtual menggunakan salah satu situs pembelajaran bersifat maya bertajuk *Edmodo* yang memiliki tampilan identik dengan *Facebook*.

Edmodo merupakan situs yang memungkinkan guru membentuk kelas virtual, forum diskusi, agenda pembelajaran, tugas terstruktur, kuis, pemeriksaan tugas, dan pemberian *reward*. *Edmodo* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *web* yang dapat digunakan untuk mengontrol aktivitas siswa baik oleh guru maupun orangtua. Penggunaan *Edmodo* dapat melibatkan keluarga dan sekolah untuk saling membantu siswa dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Melakukan Instalasi *Sound System* Kelas XI Teknik Audio Video di SMK N 1 Kinali”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Kinali tahun 2013/2014 pada mata diklat Melakukan Instalasi *Sound System* masih banyak dibawah KKM yang ditetapkan sekolah.
2. Pembelajaran bersifat *teacher center* (berpusat pada guru).
3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X TAV SMK N 1 Kinali dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya faktor dari dalam individu dan faktor dari luar individu.
4. Dalam pemanfaatan sarana pendukung untuk *e-learning* belum digunakan secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka ruang lingkup permasalahan ini dibatasi pada “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Melakukan Instalasi *Sound System* Kelas XI Teknik Audio Video di SMK N 1 Kinali.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu: ”Apakah Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Edmodo* Dapat Memberikan Pengaruh Yang Berarti Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Melakukan Instalasi *Sound System* Kelas XI TAV SMK N 1 Kinali ?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Melakukan Instalasi *Sound System* Kelas XI Teknik Audio Video di SMK N 1 Kinali.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa, sebagai sumber belajar yang menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, sebagai masukan yang memotivasi timbulnya ide-ide baru dalam penggunaan media pembelajaran khususnya yang bersifat elektronik.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Mata Diklat Melakukan Instalasi Sound System

Mata Diklat Melakukan Instalasi Sound System merupakan mata diklat dasar kompetensi kejuruan yang khusus mempelajari kompetensi bidang Teknik Audio Video. Cakupan materi ajar pada mata pelajaran produktif jurusan Teknik Audio Video kelas XI SMK N 1 Kinali seperti tertera pada silabus. Standar kompetensi (SK) Melakukan Instalasi Sound System memiliki kompetensi dasar (KD) : Menggunakan *wireless* sesuai dengan karakteristiknya, Pengawatan peralatan sound system, dan Melakukan perawatan peralatan sound system. Kompetensi Dasar (KD) menggunakan *wireless* sesuai dengan karakteristiknya memiliki beberapa indikator, diantaranya : memahami pengertian *wireless*, memahami prinsip kerja *wireless* pada sound system, dan penerapan *wireless* pada sound system. Untuk Kompetensi Dasar (KD) Pengawatan peralatan sound system memiliki beberapa indikator, diantaranya : mengidentifikasi peralatan dasar sound system, dan melakukan instalasi sound system. Untuk Kompetensi Dasar (KD) Melakukan perawatan peralatan sound system memiliki indikator yaitu menjelaskan cara perawatan peralatan sound system. Untuk lebih lengkapnya penjelasan tentang kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dapat dilihat di lampiran silabus SMK N 1 Kinali.

B. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang disusun dengan baik dan diajarkan secara bertahap. Pengetahuan deklaratif menyatakan pengetahuan tentang apa sesuatu itu sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu.

Menurut Arends dalam Trianto (2011 : 29) “Model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah”. Model pengajaran langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center*. Dalam model pembelajaran ini guru menjadi pusat dari proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas. *Direct Instruction* atau pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pola pembelajaran langsung menjelaskan konsep atau keterampilan kepada sejumlah kelompok peserta didik dan menguji keterampilan peserta didik melalui latihan-latihan dibawah bimbingan dan arahan guru. Tujuan utama model pembelajaran langsung adalah memaksimalkan penggunaan waktu belajar peserta didik. Pembelajaran langsung dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar terstruktur, dan berorientasi akademik. Guru berperan sebagai penyampai

informasi, dalam melaksanakan tugasnya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mohamad Nur (2011:17) “model pengajaran langsung dirancang untuk membelajarkan siswa tentang pengetahuan yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan secara langkah demi langkah”. Pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru.

Menurut Mohamad Nur (2011:35-40) Model pembelajaran langsung memiliki lima fase atau langkah penting, antara lain :

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi.
2. Melaksanakan demonstrasi.
3. Mencapai ketuntasan dan pemahaman.
4. Perhatian terhadap latihan.
5. Memberikan latihan terbimbing.

Metode pada pembelajaran langsung yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan menurut Abu dan Joko (1997:53) adalah metode ceramah, metode tanya jawab dan metode diskusi.

1. Metode ceramah

Yang dimaksud dengan metode ceramah ialah suatu metode di dalam pendidikan dan pengajaran dimana cara menyampaikan pengertian-pengertian materi pelajaran kepada anak didik dilaksanakan dengan lisan oleh guru di dalam kelas. Hubungan antara guru dengan anak didik banyak menggunakan bahasa lisan. Peranan guru dan murid berbeda secara jelas, yaitu guru terutama dalam menuturkan dan

menerangkan secara aktif, sedangkan murid mendengarkan dan mengikuti secara cermat serta membuat catatan tentang pokok persoalan yang diterangkan oleh guru.

2. Metode tanya jawab

Metode tanya jawab ialah suatu metode di dalam pendidikan dan pengajaran di mana guru bertanya sedangkan murid-murid menjawab tentang bahan materi yang ingin diperolehnya.

3. Metode diskusi

Diskusi adalah suatu kegiatan kelompok dalam memecahkan masalah untuk mengambil kesimpulan. Diskusi tidak sama dengan berdebat. Diskusi selalu diarahkan kepada pemecahan masalah yang menimbulkan berbagai macam pendapat dan akhirnya diambil suatu kesimpulan yang dapat diterima oleh anggota dalam kelompoknya. Metode yang masih sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah.

Menurut W. Gulo (2002:136) :

Ceramah merupakan satu-satunya metode yang konvensional dan masih tetap digunakan dalam strategi belajar-mengajar. Metode ini paling tua, paling banyak, dan paling sering dipakai dalam berbagai kesempatan. Di tengah-tengah perkembangan teknologi komunikasi sekarang ini, metode ini masih tetap bertahan.

Metode ceramah adalah metode pengajaran yang sangat sederhana. Justru karena kesederhanaannya inilah maka metode ini paling banyak digunakan. Dengan metode ini, pengajaran disampaikan secara lisan oleh guru kepada siswa tapi metode ini dapat menimbulkan kejenuhan kepada siswa. Karena siswa berperan hanya mendengarkan apa yang guru

katakan tanpa mereka ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran langsung dikenal juga dengan istilah ; *direct instruction*, *active teaching*, dan *whole class teaching*. Dalam Agus (2010: 46) ”Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran pada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas”. Menurut Agus (2010: 47-48):

Model pembelajaran langsung memiliki pendekatan utama berupa pemodelan atau *modelling*, yaitu mendemonstrasikan suatu prosedur kepada peserta didik. Urutan pemodelan sebagai berikut:

1. Guru mendemostrasikan perilaku yang hendak dicapai sebagai hasil belajar;
2. Perilaku itu dikaitkan dengan perilaku lain yang telah dimiliki siswa;
3. Guru mendemonstrasikan perilaku tersebut dengan jelas, terstruktur dan disertai penjelasan setiap langkahnya;
4. Peserta didik mengingat langkah tersebut dan menirunya.

Sejalan dengan pendapat tersebut Arends (2008:295) menjelaskan bahwa ”Pengajaran langsung adalah sebuah model yang berpusat pada guru yang memiliki lima langkah : *establishing set*, penjelasan dan demonstrasi, *guided practice*, umpan balik dan *extended practice*.

Menurut Arends (2008:295) ”pengajaran langsung dimaksudkan untuk menuntaskan dua hasil utama pelajar : Penguasaan isi akademik yang diinstruksikan dengan baik dan perolehan semua jenis keterampilan.” untuk merincikan aspek-aspek yang ada pada pembelajaran langsung maka Arends (2008:295) mengatakan bahwa

”Pengajaran langsung dapat dideskripsikan dalam kaitannya dalam tiga fitur : (1) Tipe hasil belajar yang dihasilkannya; (2) Sintaksis atau aliran kegiatan instruksionalnya secara keseluruhan; (3) Lingkungan belajarnya.

Pembelajaran langsung dengan pendekatan *modelling* membutuhkan penguasaan terhadap materi ajar sepenuhnya dan memerlukan sebuah latihan sebelum proses penyampaian materi yang diajarkan didalam kelas. Guru harus kompeten terhadap perilaku yang hendak dimodelkan dalam pembelajaran. Tanpa kompetensi itu *modelling* tidak akan efektif.

Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan terhadap pengetahuan prosedural, pengetahuan deklaratif, serta berbagai ketrampilan. Pembelajaran langsung memiliki dasar pemikiran dan dukungan teoritis. Teoritis yang menjadi dasar pemikiran untuk penggunaan pengajaran langsung dapat dideskripsikan yakni : behaviorisme, teori belajar sosial dan penelitian tentang efektifitas guru. Teori behaviorial mengatakan bahwa manusia belajar untuk bertindak dengan cara-cara tertentu sebagai respon terhadap konsekuensi positif dan negatif. Teori belajar sosial mengatakan bahwa banyak diantara yang dipelajari manusia itu terjadi melalui observasi terhadap orang lain.

Teoritis lain yang menjadi dasar pemikiran untuk penggunaan pengajaran langsung yaitu penelitian tentang efektifitas guru. Arends (2008:297) mengemukakan ”Penelitian tentang efektifitas guru adalah

pendekatan untuk meneliti pengajaran yang melihat hubungan antara perilaku guru yang dapat diobservasi dan prestasi siswa.

C. Media

Menurut Rusman (2012: 159) “media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dan di lain sisi diungkapkan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar. Dengan menggunakan media yang tepat dan menarik, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak dianggap sebagai pelajaran yang membosankan lagi.

1. Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2011: 4) “media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran”. Sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Pendapat tentang pengertian media pembelajaran yang lebih luas menurut Daryanto (2011:5) “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Nana dan Ahmad (2011:2) “media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”.

Manfaat media pembelajaran yang diuraikan Daryanto (2011:4)

sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Peran media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran guna lebih meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan atau kompetensi. Media pembelajaran juga berfungsi untuk mempercepat proses belajar, siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat dengan media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

Media pembelajaran elektronik merupakan media pembelajaran yang penggunaannya dititikberatkan pada kesediaan alat-alat bersifat elektronik. Menurut Azhar (2013 : 195) “implementasi dunia internet telah banyak diterapkan di seluruh dunia, ada konsep *e-learning* atau konsep pembelajaran jarak jauh, dimana antara guru/dosen dan murid/mahasiswa bisa melakukan kegiatan pembelajaran di luar sekolah/kampus”. Menurut Rusman (2012: 180) “dari segi ilmu pengetahuan, internet merupakan sebuah perpustakaan besar yang di dalamnya terdapat jutaan (bahkan milyaran) informasi atau data yang

berupa *text*, *graphic*, audio, maupun animasi, dan lain-lain dalam bentuk media elektronik”.

Istilah *e-learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *e-learning* dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Selain itu *e-learning* juga didefinisikan sebagai sarana pendidikan yang mencakup motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi, dan teknologi.

3. Media Pembelajaran Elektronik Berbasis *Edmodo*

Menurut Anti Rismayanti (2012: 1) “*Edmodo* adalah sebuah *platform* pembelajaran sosial untuk guru atau dosen, peserta didik atau mahasiswa maupun untuk orang tua atau wali”. *Edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *facebook*, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini. *Edmodo* dirancang oleh pendidik dan merupakan aplikasi yang cukup aman digunakan oleh guru dan siswa, karena tidak ada yang bisa masuk ke ruang *edmodo* tanpa undangan.

Edmodo dirancang sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam melakukan aktivitas belajar yang

didalamnya memberikan fasilitas kepada orang tua atau wali dapat mengawasi dan melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik dengan jalur akses internet. Adanya internet di sekolah merupakan nilai positif bagi berkembangnya keilmuan di sekolah. Internet menyediakan referensi keilmuan yang sangat banyak dan bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Lebih bermakna apabila sekolah juga terlibat langsung menyediakan sumber daya informasi atau referensi bagi orang lain melalui media internet.

Penerapan *edmodo* sebagai media penunjang pembelajaran dapat dilakukan selama memiliki jaringan internet sebagai jalur aksesnya. Siswa bebas mengakses materi pembelajaran pada *edmodo* sesuai dengan arahan dari guru. Penggunaan *edmodo* sebagai penunjang pembelajaran yang akan diteliti ditekankan pada fitur *note*, *library*, *assignment*, *quiz*, dan *alert*, pada media *edmodo* setiap akhir proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Pemberian *quiz* dan *assignment* akan dipantau dengan pemberian batas waktu penyelesaiannya. Guru akan memasukkan bahan ajar, pemberitahuan dan referensi yang bisa diakses oleh siswa. Dalam penggunaan *edmodo* ini siswa akan dipantau tingkat pencapaian setiap kali pertemuan dengan mengadakan kuiz atau tugas pada *edmodo*.

Penggunaan *edmodo* akan memudahkan peserta didik dalam belajar tanpa adanya batasan waktu dan tempat asalkan memiliki koneksi internet yang cukup. Pengaksesan *edmodo* dapat dilakukan siswa melalui

handphone, perangkat komputer dengan menggunakan layanan transmisi digital menggunakan modem DSL (*Digital Subscriber Line*), melalui telepon nirkabel, baik yang berteknologi GSM (*Global System for Mobile Communications*) maupun berteknologi CDMA (*Code Division Multiple Access*), dan melalui layanan *wireless access point*.

Tino Renato (2013: 1) berpendapat bahwa “*Edmodo* adalah situs jaringan sosial tempat berbagi data, *event*, jadwal, dan lain sebagainya untuk guru dan murid”. Sedangkan Haris (2013: 1) menyatakan bahwa “*Edmodo* adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O’Hara untuk menutup kesenjangan antara bagaimana siswa/mahasiswa menjalani kehidupan dan belajar di sekolah/kampus”.

Edmodo memang dikembangkan dari jejaring sosial, namun *edmodo* adalah situs yang aman karena didalam *edmodo* tidak berisikan konten-konten yang tidak patut, karena segala aktifitas dan *posting* berada pada pengawasan guru. Selain itu orang tua juga dapat bergabung didalam kelas sehingga dapat memantau aktifitas pembelajaran yang ada di *edmodo* asalkan memiliki *parent code*. *Edmodo* merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS). Fathul Imam (2013:30) mengemukakan “*Edmodo* dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa, serta memberikan pengaruh peningkatan hasil belajar siswa karena *edmodo*

adalah situs jaringan sosial tempat berbagi data, *event*, informasi, pelajaran, kuiz dan lain sebagainya untuk guru dan murid”.

Edmodo merupakan jejaring sosial yang berbasis pada lingkungan sekolah (*school based environment*). Seperti halnya *facebook*, *twitter*, *plurk* dan social network lainnya, *edmodo* ini juga digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain, namun *edmodo* didesain khusus untuk interaksi antara guru, peserta didik dan orang tua di lingkup sekolah atau pendidikan.

Fathul Imam (2013:28-30) *Edmodo* memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Edmodo* mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan peserta didik. Dibawah ini adalah fitur yang ada pada *Edmodo* :

1. Penugasan / *Assignment*

Assignment digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada peserta didik secara online. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline* dan fitur *attach file* sehingga peserta didik dapat mengirimkan tugas dalam bentuk *file* secara langsung kepada guru. Selain itu, kiriman *Assignment* juga terdapat tombol “*Turn in*” yang menandakan bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugas mereka. Guru dapat secara langsung memberikan penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan peserta didik. Skor yang diberikan secara otomatis akan tersimpan dalam fitur *gradbook*.

2. *File dan Links*

Pada fitur ini guru dan peserta didik dapat mengirimkan pesan dengan melampirkan *file* dan *link* pada grup kelas, peserta didik atau guru lainnya. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti *.doc*, *.pdf*, *.ppt*, *.xls*, dan lain-lain.

3. Ulangan / *Quiz*

Quiz digunakan untuk memberikan evaluasi secara *online* baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis. Perhitungan skor pada setiap butir soal kuis dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat, sedangkan untuk penskoran soal uraian harus diperiksa oleh guru terlebih dahulu.

4. Penilaian / *Gradebook*

Fitur *gradebook* digunakan sebagai catatan nilai peserta didik. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh guru dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian nilai secara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor *Assignment* dan *Quiz*. Penilaian pada *gradebook* dapat di-*export* menjadi *file.csv*.

Dalam fitur ini, guru mengatur penilaian hasil belajar seluruh peserta didik. Guru dapat mengatur nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai. Nilai total adalah persentase dari nilai keseluruhan setiap peserta didik secara otomatis oleh sistem. Untuk penilaian *Quiz* diisi

secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil kuis setiap peserta didik. Pada peserta didik, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

5. Pustaka / *Library*

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur *library*, guru dapat meng-*upload* bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. *Link* dan *File* yang terdapat di *Library* dapat dibagikan baik kepada peserta didik maupun grup. Peserta didik juga dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh guru ke dalam *library*-nya. Fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk menampung berbagai sumber dari dalam dan luar. Sehingga peserta didik dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui *Edmodo*.

6. Penghargaan / *Award Badges*

Fitur ini digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada peserta didik maupun kelompok. Penghargaan dapat ditentukan oleh guru itu sendiri sehingga tidak menghambat kreatifitas guru dalam memberikan penghargaan.

7. Kode untuk orang tua / *Parents Codes*

Fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orangtua atau wali masing-masing peserta didik dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya, guru harus mengakses kode untuk

orang tua peserta didik dan kemudian membagikannya pada masing-masing orangtua atau wali. Akses kode untuk orang tua peserta didik dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas.

Edmodo memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *Edmodo* mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan peserta didik.

1. Dalam sudut pandang Guru

Edmodo menggambarkan dirinya sebagai “jaringan sosial pembelajaran yang aman bagi guru dan siswa”. *Edmodo* menyediakan dua jenis tombol yang dapat dipilih, yaitu “*I’m a Student*” dan “*I’m a Teacher*”. *Window sign up* untuk mengisi data pribadi guru. Setelah mengisi data guru, terlihat bahwa versi siswa memiliki perbedaan khas dengan versi guru. Setelah mendaftar, tampilan utama di halaman *home edmodo* mirip dengan *Facebook*, dengan beberapa modifikasi fitur-fiturnya untuk tujuan pendidikan.

2. Dalam sudut pandang Siswa

Proses pendaftaran untuk siswa sedikit berbeda. Selain informasi dasar pribadi siswa, siswa juga akan memerlukan kode kelompok yang telah diberikan oleh guru. Setelah *login*, siswa akan menemukan daftar kelompok pembelajaran. *Edmodo* memiliki cara untuk menjaga privasi pengguna. Konsep kelompok akan membatasi segala sesuatu yang terjadi dalam kelompok di dalam anggota kelompok.

Fathul Imam (2013:30-31) mengemukakan manfaat dan kelebihan yang dapat diperoleh dalam pembelajaran melalui *edmodo* adalah :

1. Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat.
2. Keamanan terjaga, karena tidak ada orang luar yang bisa masuk dan melihat kelas virtual yang dibuat oleh seorang guru tanpa mendapat kode khusus dari guru yang bersangkutan.
3. Kelas virtual yang dibuat seorang guru tidak terbatas, guru dapat menaruh foto atau video, menaruh presentasi bahan ajar, yang kesemuanya bebas untuk dilihat, ditanggapi dan diunduh oleh peserta didik.
4. Peserta didik dapat dengan leluasa berkomunikasi dengan guru ataupun sesamanya dalam proses diskusi dalam pembelajaran.
5. Guru bisa menaruh nilai dari pekerjaan peserta didik sebagai acuan bagi peserta didik.
6. Peserta didik yang pendiam bisa bebas berpendapat tanpa khawatir dipermalukan sementara si anak tipe aktif bisa *posting* pertanyaan kapan saja asal dia terhubung dengan internet.
7. Guru dapat mengajarkan tata cara yang berlaku di dunia maya seperti cara berkomentar dan sederet tata krama di dunia maya yang perlu peserta didiknya ketahui.
8. Memberikan kesempatan kepada orangtua atau wali peserta didik untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya.

Fathul Imam (2013:31) mengemukakan beberapa kelemahan *Edmodo* yaitu :

1. Membutuhkan fasilitas dan jaringan internet yang memadai. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer).
2. Membutuhkan kesadaran peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal.
3. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik itu sendiri.
4. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan bidang internet dan kurangnya penguasaan bahasa komputer.
5. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut menguasai teknik pembelajaran yang menggunakan internet.
6. Sistemnya yang sudah baku, tidak dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan setiap pengguna, jadi pengguna diharuskan untuk memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang sudah tersedia pada *edmodo*.
7. *Edmodo* juga tidak memiliki fitur obrolan seperti halnya yang terdapat pada LMS-LMS lainnya yang membuat interaksi antar pengguna menjadi terbatas.
8. *Edmodo* tidak dapat diakses secara bebas atau umum. Pembelajaran didalamnya hanya dapat di akses oleh anggota yang

terdaftar didalam kelas yang telah dibuat oleh pengajar dan mendapat persetujuan darinya.

D. Hasil Belajar

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Nana (2002:22) "hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang dimiliki siswa atau mahasiswa setelah ia menerima pengalaman". Hasil belajar diartikan sebagai tingkatan penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, sesuai dengan program penilaian yang telah ditetapkan.

Oemar (2012: 30) menyatakan bahwa "Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti". Perubahan terjadi karena adanya latihan dan pengalaman. Perubahan ini bersifat kontiniu, fungsional, positif dan aktif. Hal ini terjadi secara sadar oleh orang yang belajar.

Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi suatu diklat. Keberhasilan ini harus melalui beberapa tahap proses dalam pembelajaran yang mengikat seluruh komponen sekolah agar tujuan pembelajaran tercapai. Namun aktivitas pembelajaran menyangkut peranan guru dan siswa, dimana guru

mengusahakan adanya jalinan komunikasi antara kegiatan belajar itu sendiri dengan kegiatan siswa dalam belajar dan guru yang lebih berpotensi dalam melihat tingkat keberhasilan siswa.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom dalam Anas (2011: 49) tingkat kemampuan atau penguasaan yang harus dikuasai oleh peserta didik mencakup tiga aspek, yaitu :

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenis jenjang proses berpikir mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang dimaksud adalah: (1) pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowlege*); (2) pemahaman (*comprehension*); (3) penerapan (*application*); (4) analisis (*analysis*); (5) sintesis (*synthesis*); dan (6) penilaian (*evaluation*).

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Tingkah laku tersebut terdiri dari 5 jenjang, yakni : (1) penerimaan; (2) jawaban atau reaksi; (3) penilaian; (4) organisasi; dan (5) karakterisasi dengan suatu nilai.

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor menyatakan bahwa hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

Hasil belajar seorang peserta didik biasanya dinyatakan dengan angka. Untuk mendapatkan angka tersebut dilakukan penilaian. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai, dengan kata lain tujuan itu adalah sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Penilaian kegiatan belajar dan nilai hasil dapat dilakukan dengan suatu alat evaluasi yang berupa tes.

Hasil evaluasi berupa data kuantitatif, yakni angka-angka sebagai indikator yang mencerminkan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran. Angka atau bilangan numerik dalam hasil belajar masih berupa data mentah. Agar skor ini mempunyai nilai sehingga dapat ditafsirkan untuk menentukan prestasi peserta didik perlu diolah menjadi skor matang.

Nana (2002: 2) menjelaskan bahwa “Tujuan penilaian adalah untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan instruksional oleh siswa”. Hasil belajar yang dikuasai sesuai target adalah 65% untuk individu dan untuk klasikal adalah 85%. Dalam menilai keberhasilan sebuah pembelajaran dapat

dilakukan di kelas dengan teknik evaluasi yang dilakukan oleh seorang pendidik, guna menilai keberhasilan model pembelajaran yang telah diterapkan dalam pembelajaran.

Penilaian dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap minimal yang harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik tersebut telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan dengan menggunakan acuan kriteria dan sistem penilaian yang berkelanjutan untuk menentukan tindak lanjut sesuai dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap minimal yang harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan dengan menggunakan acuan kriteria dan sistem penilaian yang berkelanjutan untuk menentukan tindak lanjut sesuai dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam kegiatan pembelajaran

Hasil belajar yang diharapkan pada mata pelajaran Melakukan Instalasi Sound System adalah pemahaman konsep dan penguasaan keterampilan proses. Pemahaman konsep dan penguasaan keterampilan proses dipengaruhi oleh cara penyajian pembelajaran dari guru serta perbedaan kemampuan menyerap pelajaran oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran ada dua bentuk keterampilan intelektual dan kemampuan fisik.

Kemampuan intelektual ialah keterampilan yang menggunakan

struktur kognitif, sedangkan keterampilan fisik berkenaan dengan struktur psikomotor misalnya melaksanakan suatu pekerjaan, aturan-aturan dan prinsip. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik berupa kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, serta perubahan tingkah laku setelah melakukan proses pengalaman belajar, yang diukur dengan melakukan evaluasi berupa nilai akhir pada akhir pembelajaran yaitu pada akhir semester. Nilai inilah yang nantinya sebagai penentu bagi seorang guru, apakah peserta didik tersebut dapat memahami pelajaran tersebut atau tidak.

Antara proses belajar dengan perubahan ada dua jenis gejala yang saling terkait yakni belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti dari hasil yang diproses. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun yang menyangkut nilai sikap. Sedangkan Gagne dalam Slameto (2010: 13) mengatakan bahwa “Hasil belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku serta penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari suatu pembelajaran”.

Penguasaan terhadap suatu materi pelajaran merupakan suatu hasil dari adanya proses belajar mengajar, kualitas peserta didik mungkin dapat dilihat dari berbagai sudut. Salah satu indikator kualitasnya peserta didik dapat dilihat pada hasil belajar yang diperolehnya. Apabila hasil belajarnya bagus dikatakan peserta didik tersebut berkualitas dan sebaliknya jika hasil belajarnya kurang bagus dikatakan peserta didik tersebut kurang berkualitas.

Tenaga pengajar mempunyai tanggung jawab untuk menyampaikan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik yang telah belajar dan laporan hasil belajar yang ini meliputi aspek-aspek yang lebih luas, antara lain sikap dan keterampilan yang cukup mewakili tujuan-tujuan pengajaran yang telah diprogramkan.

Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan kemampuan ini disebut juga dengan kompetensi yang dapat diukur melalui evaluasi. Evaluasi hasil belajar mengajar merupakan bagian integral dalam proses pendidikan.

Evaluasi hasil belajar dilakukan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, di samping itu untuk mengukur dan menilai sampai dimana keefektifan pengalaman-pengalaman belajar, kegiatan belajar dan model pembelajaran yang digunakan juga menggunakan evaluasi.

E. Penelitian yang Relevan

1. Fathul Imam. 2013. Efektifitas *e-learning* melalui media *edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi statistika SMA. Dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa:
 - a. *E-learning* melalui media *edmodo* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi statistika SMA dengan pencapaian rata-rata kelas mencapai kriteria ketuntasan minimal.

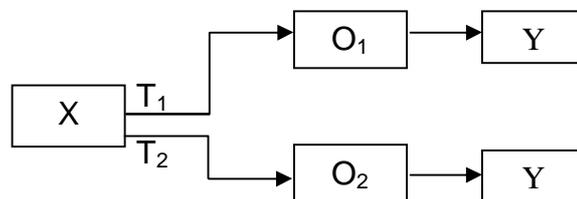
- b. Pembelajaran *e-learning* melalui media *edmodo* lebih efektif dari pembelajaran konvensional pada materi statistika SMA dengan rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan *e-learning* melalui media *edmodo* lebih dari rata-rata kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Amar Mahfudin. 2013. Efektifitas Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Negeri 1 Majalengka. Dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa:
 - a. Respon siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Edmodo* menunjukkan respon positif dengan kriteria sangat baik.
 - b. Penggunaan media *Edmodo* sebagai media pembelajaran diperoleh rata-rata keseluruhan nilai siswa pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan dengan menggunakan media *Edmodo* yakni di atas KKM yang dipersyaratkan.

F. Kerangka Berfikir Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dipaparkan lebih lanjut dirumuskan ke dalam kerangka berpikir penelitian dan hubungan antara masing-masing variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Sesuai dengan lingkup penelitian yang berfokus pada hasil belajar peserta didik dan dalam pelaksanaan model pembelajaran langsung dan menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo*. Seorang guru perlu memperhatikan

tujuan yang hendak dicapai, persiapan mengajar, media pembelajaran atau pendekatan dan evaluasi.

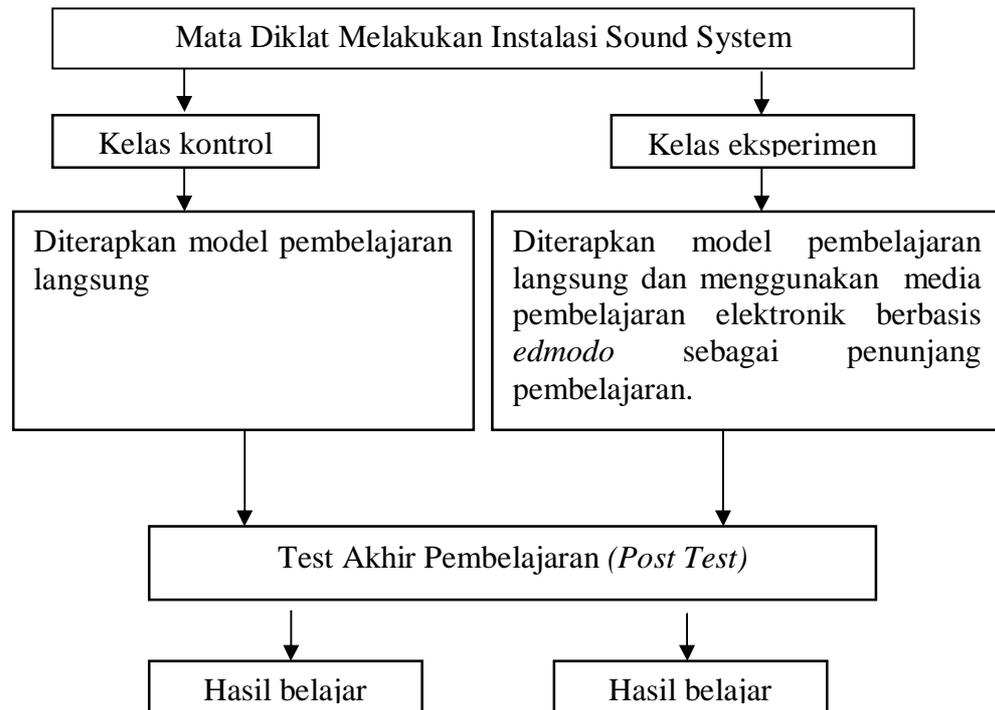
Dari data hasil belajar yang ada, diperkirakan hasil belajar peserta didik tersebut salah satunya dipengaruhi oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang diterapkan pada mata diklat Melakukan Instalasi Sound System. Untuk itu dilakukan suatu cara untuk memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru akan menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* (X), sedangkan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y), tampak seperti di bawah ini :



Gambar 1. Hubungan Variabel

- O₁ : Kelas Eksperimen
- O₂ : Kelas Kontrol
- T₁ : Model Pembelajaran Langsung berbantu Media *Edmodo*
- T₂ : Model Pembelajaran Langsung
- X : Perlakuan
- Y : Hasil Belajar

Secara skematik proses alur penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat digambarkan pada alur rancangan berikut ini :



Gambar 2. Kerangka Berfikir

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi (2010: 110) “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah maka hipotesis yang merupakan jawaban sementara dari masalah yang hendak dibahas dalam penelitian ini adalah :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

1. Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat Melakukan Instalasi *Sound System* pada kelas XI Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Kinali.
2. Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat Melakukan Instalasi *Sound System* pada kelas XI Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Kinali.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan untuk mata diklat Melakukan Instalasi *Sound System* yang dilakukan dengan melihat hasil belajar menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* dengan model pembelajaran langsung, yang mengacu pada hipotesis yang diajukan, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* berpengaruh sebesar 6,97% terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* memiliki nilai rata-rata kelas = 76,16 sedangkan siswa yang belajar hanya dengan pembelajaran langsung memiliki rata-rata nilai = 71,20.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa hal yang ingin penulis sarankan antara lain :

1. Diharapkan kepada guru SMK N 1 Kinali lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan media pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* sebagai penunjang pembelajaran
2. Bagi Siswa diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan aktifitas dalam mengikuti pelajaran di sekolah dan memanfaatkan *edmodo* sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi peneliti lain yang berminat melanjutkan penelitian ini diharapkan dilakukan pada kelas, tingkat dan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmad dan Joko Tri Prasetya.1997. *SBM (Strategi Belajar Mengajar)*. Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK. Bandung:Pustaka Setia.
- Agus Irianto.2010.Statistik Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Amar Mahfudin. 2013. Efektifitas Penggunaan Media *Edmodo* Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Negeri 1 Majalengka. Skripsi.
- Anas Sudijono. 1995. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anti Rismayanti. 2012. *Mengenal Lebih Dekat Edmodo*, (Online) (<http://id.scribd.com/doc/138248827/Mengenal-Lebih-Dekat-Edmodo>, diunduh 27 Agustus 2013)
- Arends, Richard I.2008. *Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : BP Cipta Jaya.
- Fathul Imam. 2013. Efektifitas *E-learning* melalui Media *Edmodo* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Statistika SMA. Skripsi.
- Haris Kolengsusu. 2013. *Edmodo – Solusi untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)*, (Online) (<http://www.kopertis12.or.id/2013/04/27/edmodo-solusi-untuk-pembelajaran-jarak-jauh-pjj.html>, diakses 26 Agustus 2013).
- Mohamad Nur. 2011. *Model Pembelajaran Langsung*. Surabaya : Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya Offset.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset.

- Oemar Hamalik. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. 2004. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.
- Syahron Lubis. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Padang : Sukabina Press.
- Tino Renato. 2013. *Edmodo Sarana Komunikasi Mudah untuk Guru dan Murid*, (Online) (<http://media.kompasiana.com/new-media/2013/06/18/edmodo-sarana-komunikasi-mudah-untuk-guru-dan-murid-566247.html>, diakses 27 Agustus 2013).
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitis*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Universitas Negeri Padang. 2010. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/ Skripsi*. Padang : UNP.
- W. Gulo. 2002. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Yoga Setyawan. 2013. *Media Sosial Network Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Dalam Pendidikan Jarak Jauh*, (Online) (http://yogahamzzter.blogspot.com/2013/03/media-sosial-network-edmodo-sebagai_7146.html, diakses 10 Maret 2014).