

PENGARUH PENERAPAN MEDIA EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK ANWARUL MALIKI SUKOREJO PASURUAN

Nuril Wilda Maghfiroh, Askhabul Kirom, Munif

Universitas Yudharta Pasuruan

askhabulkirom@yudharta.ac.id, munif@yudharta.ac.id

Abstrak: Tingkat keberhasilan proses belajar di sekolah sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya : kemampuan guru, kemampuan siswa, metode mengajar, materi, sarana dan prasarana, motivasi, alat evaluasi, serta lingkungan, yang semuanya merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yakni menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen semu yaitu *pre-experimental design* dengan menggunakan pola *one group pretest-posttest* yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penerapan media Edmodo dalam Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan terlaksana dengan melalui beberapa tahap yaitu pembuatan akun guru dan siswa, pembuatan group class, dan disertai dengan panduan cara penggunaan serta praktek penugasan. (2) media Edmodo berpengaruh terhadap hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan Uji T *Paired Test* yang menunjukkan nilai signifikan 0.000, karena signifikan < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya rata-rata nilai sebelum dan sesudah penerapan media edmodo adalah ada pengaruh.

Kata Kunci : Media Edmodo, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Saat ini teknologi dalam pembelajaran sangat berkembang pesat, perkembangan tersebut dirasakan baik oleh guru maupun siswa. Tidak heran jika proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan media komputer dan internet di sekolah. Baik, untuk menulis laporan, membuat soal ujian, mengumpulkan tugas hingga sebagai bagian dari model strategi pembelajaran. Implementasi teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif seperti tercantum di dalam isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 65 Tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.¹ Maka dari itu penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran sudah bisa dipastikan bisa meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar. Salah satu bentuk penerapan yang paling menonjol adalah dengan menggunakan teknologi informasi tersebut sebagai media pembelajaran. Implementasi media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan hasil belajar yang maksimal.

Di dalam salah satu halaman pada artikel yang dipublish oleh kemendikbud menyebutkan bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), melalui Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom Kemendikbud) memfasilitasi 75 Guru dari Sekolah Garis Depan, atau dari daerah 3T (tertinggal, terluar, dan terdepan) yang tersebar di 34 provinsi di Indonesia untuk belajar pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), selama empat hari, sejak 14 s.d 17 Juni 2016, di Ancol, Jakarta.²

“Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Anies Baswedan mengatakan : “Pembelajaran pemanfaatan TIK perlu

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan. 8 Juli 2003. BSNP Indonesia Tahun 2013. Jakarta

²<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/06/kemdikbud-fasilitasi-75-guru-dari-sekolah-garis-depan-untuk-belajar-teknologi-informasi> Di akses pada tanggal 8 april 2017 pukul 8: 27 WIB

dilaksanakan, karena dengan pemanfaatan teknologi ini dapat membantu bapak dan ibu guru untuk semakin membuka wawasan dunia, dan mengajak kepada anak-anak untuk aktif sebagai salah satu bagian dari masyarakat dunia,”³

Hal ini dilakukan karena masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi oleh guru yang masih berpikir sempit tentang teknologi informasi. Dan diharapkan pemanfaatan teknologi informasi mampu meningkatkan hasil belajar dan dapat menarik minat belajar siswa yang berdampak pada prestasi belajarnya.

Sebuah media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik berbasis teknologi informasi telah dikembangkan oleh Jeff O Hara sejak tahun 2008 melalui jejaring sosial pembelajaran yang dinamakan Edmodo. Edmodo merupakan *platform* media sosial, seperti facebook yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas *virtual* yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Media Edmodo telah digunakan oleh lebih dari 29 juta pengguna di dunia.⁴ Edmodo adalah Lingkungan belajar yang menggunakan kecanggihan teknologi yang aman dan kerjasama yang nyaman antara guru dan siswa. Tujuannya adalah menciptakan ruang bagi guru dan siswa untuk terikat di dalam ruang belajar dunia maya dimana berbagai macam topik dapat dipresentasikan, didiskusikan, di temukan, dianalisa, dan atau dinilai oleh guru dan siswa. Implementasi Edmodo membuat siswa secara aktif dapat berpartisipasi karena belajar online menyediakan lingkungan belajar interaktif. Siswa dapat memperoleh informasi berupa dokumen elektronik untuk memperkaya studi mereka. Selain itu, siswa mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan audio

³ disampaikan pada acara peningkatan kompetensi pemanfaatan TIK, di Jakarta, Selasa Malam (14/06/2016). Lihat di <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/06/kemdikbud-fasilitasi-75-guru-dari-sekolah-garis-depan-untuk-belajar-teknologi-informasi>. Di akses pada tanggal 8 april 2017 pukul 8: 27 WIB

⁴ Eko Subiyantoro dkk., *Simulasi Digital Jilid 1*, (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik&Tenaga Kependidikan, 2013), Hlm. 72

video melalui Edmodo dan interaksi yang dihasilkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.⁵

Bila dibandingkan dengan media *sosial learning management system* lainnya, Edmodo memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut (1) mirip dengan facebook, (2) mudah digunakan, (3) *Closed group collaboration*, hanya yang memiliki group code yang dapat mengikuti kelas, (4) Tidak memerlukan server di sekolah, (5) dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (6) Edmodo selalu diupdate oleh pengembang, (7) Edmodo dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten.⁶

Berdasarkan survei melalui observasi yang telah dilakukan peneliti di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan, dapat diketahui bahwa penerapan media Edmodo pada pembelajaran PAI masih belum di gunakan sama sekali di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan kita temui masih menggunakan media pembelajaran seperti biasa yaitu media LKS, papan tulis, buku-buku cetak dan pemutaran film pendek atau slide sesuai dengan tema-tema tertentu. Sedangkan fasilitas yang dimiliki oleh SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan sangat mumpuni untuk penerapan media Edmodo diantaranya: jaringan Wifi yang selalu on pada jam sekolah, kebijakan sekolah yang memperbolehkan siswa membawa laptop ke sekolah untuk menunjang proses pembelajaran, laboratorium komputer yang telah dilengkapi dengan LCD dan proyektor serta loundspeaker. Dari sini dapat diketahui bahwa beberapa fasilitas ini mampu mempermudah siswa dalam mengakses internet karena media Edmodo adalah *platform online* yang penggunaannya memerlukan jaringan internet yang memadai. Selain itu media Edmodo juga dapat di akses melalui *smartphone* yang dengan mudah dapat di unduh melalui aplikasi *playstore* dengan cukup *search* kata Edmodo dalam kolom pencarian. Sehingga sangat mudah di jangkau meskipun siswa atau guru sedang tidak berada di sekolah.

⁵ Evin Yudhi Setyono, *Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Topik Pembuatan Kurva-S Menggunakan Microsoft Excell*, Soshum Jurnal Sosial Dan Humaniora, Vol. 5, No.1, Maret 2015, Hlm. 44

⁶ Anti Rismayanti, *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens*, (South Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre, 2013), Hlm. 4

Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan memiliki alokasi waktu 2 jam pelajaran dalam satu minggu, yaitu 2 x 30 menit. Berdasarkan observasi di lapangan saat peneliti mengikuti beberapa Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo yaitu kelas Bpk. Imam Jayadi, S.PdI. selaku guru PAI kelas X dan Kelas XI dan juga Bpk. Muslimin, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku Kepsek yang juga mengampuh mata pelajaran PAI kelas XII, Beliau-beliau tampak sering merasa kerepotan membagi materi dan penjelasan kepada siswa, terkadang juga tampak merasa jenuh dengan media pembelajaran yang di pakai sehari-hari. Selain itu juga melihat situasi kelas dan kondisi beberapa siswa salah satunya yaitu Aini siswa kelas XI MM 2 dan beberapa siswa lain tampak merasa jenuh dengan pembelajaran PAI yang mereka terima di setiap minggunya.

Kajian Pustaka

Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (*online*). Edmodo menggabungkan sebagian fitur dari *learning managemen system* (yaitu aplikasi yang di gunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten, melacak aktivitas *online* seperti memastikan kehadiran pada kelas maya, memastikan pengumpulan tugas, dan melacak pencapaian siswa) dan sebagian fitur dari jejaring social, menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, kemudian dikenal dengan Jejaring Sosial Pembelajaran (*Social Learning Network*)⁷

Menurut Zwang, “Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis social networking yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan”. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung⁸

⁷ Eko Subiyantoro dkk, *Simulasi Digital Jilid 1*, (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan & Tenaga Pendidikan, 2013). hlm. 71

⁸ Utami Alam Daulay, *Pengaruh Blended Learning Berbasis Edmodo dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi dan Retensi Siswa pada Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 5 Medan*, *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 1, Edisi Desember 2016, Hlm. 261.

Sedangkan menurut Basori, “Edmodo⁹ 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 sangat komprehensif sebagai sebuah course management system seperti layaknya Moodle, dengan interface yang menyerupai facebook yang merupakan media sosial populer saat ini, pengguna tidak akan merasa asing bahkan akan merasa mudah untuk menggunakannya.

Edmodo merupakan situs yang memungkinkan guru membentuk kelas virtual, forum diskusi, agenda pembelajaran, tugas terstruktur, kuis, pemeriksaan tugas, dan pemberian reward.¹⁰ 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.

Metodologi Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah metode penelitian eksperimen semu. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.¹¹ Sedangkan eksperimen semu sendiri adalah pengembangan dari true experimental design, yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel—variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.¹²

Desain ini dapat digambarkan seperti berikut ini:

O1 X O2

O1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh penerapan media edmodo dalam meningkatkan hasil belajar siswa = (O2 – O1)

⁹ Gedhe Suriadi, *Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii Di SMP Negeri 2 Singaraja*, *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganेशha Jurusan Teknologi Pendidikan Volume: 2 No. 1 Tahun 2014*.

¹⁰ Wirda, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Melakukan Instalasi Sound System Kelas Xi Teknik Audio Video Di SMKN 1 Kinali*, *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, Vol. 2, No. 2, Juli-Desember 2014, Hlm. 113.

¹¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*... Hlm. 80

¹² Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Alfabeta :Bandung, 2010). Hlm. 75

Sumber Data

1. Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari siswa
2. Data sekunder yaitu literatur artikel, serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

Analisa Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisa data dengan menggunakan data statistik dengan menghitung nilai pretest dengan posttes menggunakan aplikasi SPSS Statistics 17.0 dan menguji nilai tersebut dengan Uji *Paired-Sampels T-tes*.

Pembahasan

Dalam buku *Let's Get Social Thw Educator's Guide to Edmodo* di jelaskan bahwa pengertian Edmodo adalah

“Edmodo is unique social network designed especially for learning communities. When people try to describe it, they frequently call it “a facebook for schools”. Edmodo certainly shares particular aspects with the world’s largest social network, but at the same time, in very important ways, it is completely different.”¹³

Dari beberapa baris pengertian Edmodo di atas sudah bisa kita pahami bahwa Edmodo merupakan jaringan sosial unik yang dirancang khusus untuk komunitas belajar. Tampilan Edmodo sering di samakan dengan facebook. Bahkan sering disebut "facebook untuk sekolah". Edmodo disajikan secara khusus untuk berdiskusi baik antara murid dengan guru maupun murid dengan guru serta orang tua.

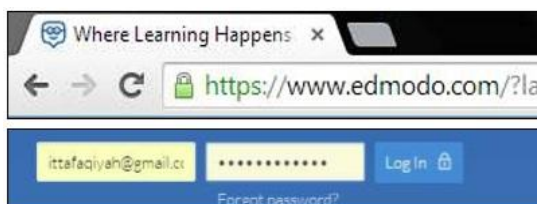
Edmodo banyak di lengkapi dengan fitur-fitur lengkap untuk berdiskusi maupun untuk mengerjakan soal dan tugas-tugas sekolah. Berikut peneliti akan menampilkan beberapa tutorial pembuatan Edmodo baik untuk siswa maupun untuk guru, berikut dilengkapi dengan penggunaan Edmodo dan pembuatan grup class.

¹³ Ginger Carlson and Raphael, *Let's Get Social Thw Educator's Guide to Edmodo*, (United States of America, 2015), Hlm. 5.

a. Pembuatan Akun Teacher untuk Guru pada Edmodo

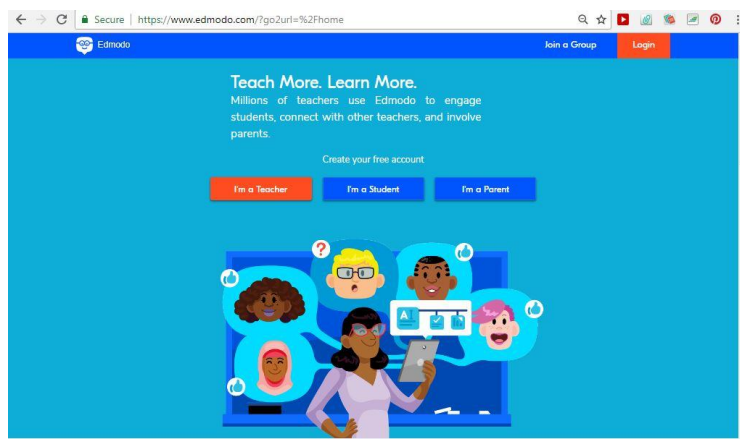
Langkah-langkah membuat atau mendaftar E-learning sebagai Guru pada edmodo :

- 1) masuk ke halaman website <https://www.edmodo.com/>



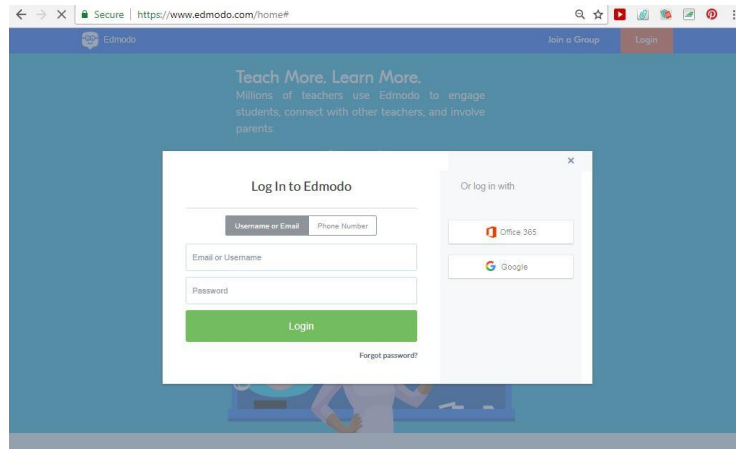
Gambar 10 login Edmodo Teacher

- 2) klik “Saya guru” kemudian tampilannya akan berubah menjadi beberapa kolom.



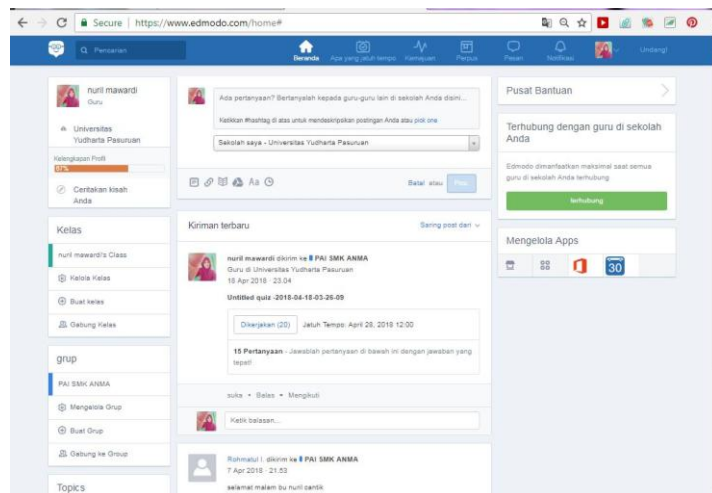
Gambar 11 Tampilan awal login

- 3) Isi kolom sesuai dengan nama dari kolom tersebut terus klik “Sign up



Gambar 12 Tampilan sign up

- 4) Setelah itu perbaharui profil guru, isi kelas bidang studi yang diajar, unggah foto dan klik berikutnya
- 5) Menu terhubung orang bisa dilewati
- 6) Isi nama kelas misalkan “ kelas 12 IPA” dan klik pergi ke beranda



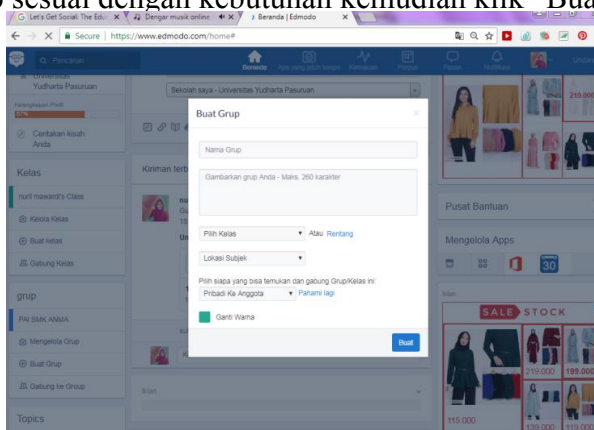
Gambar 13 Tampilan Beranda Akun Teacher

- 7) Agar siswa bisa masuk ke group, maka harus memberikan memberi tahu kode group kepada siswa yang bersangkutan
- 8) Kemudian Lengkapi profil sekolah pada kolom “cari sekolahmu” kalau sudah ketemu silahkan klik nama sekolah. Jika tidak ditemukan “ No School Found”, pilih “ tidak menemukan sekolah anda?”

9) lengkapi isian yang diminta lalu klik “tambah”

b. Pembuatan Group Class

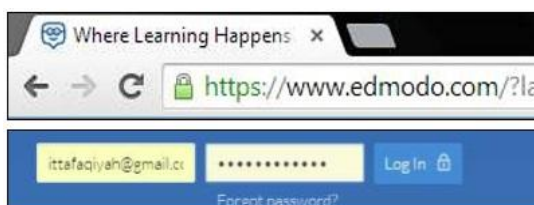
- 1) masuklah ke halaman beranda
- 2) Buat group dengan klik “Buat Sebuah Group” kemudian beri nama group sesuai dengan kebutuhan kemudian klik “Buat”



Gambar 14 Buat Group Class

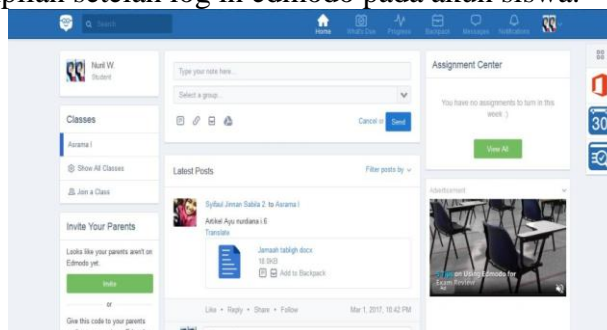
c. Pembuatan Akun Student untuk Siswa pada Edmodo

- 1) Ketik Error! Hyperlink reference not valid. pada browser ,maka tampilan edmodo akan keluar, masukkan email dan password , klik log in.



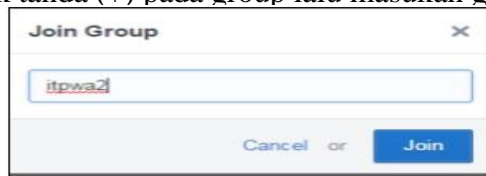
Gambar 15 tampilan login edmodo

- 2) Tampilan setelah log in edmodo pada akun siswa.



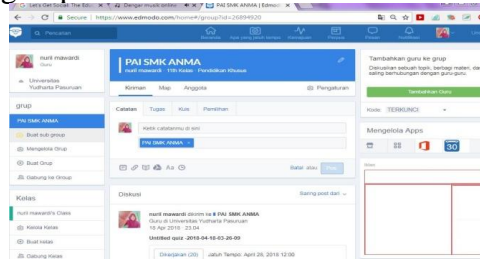
Gambar 16 Tampilan Beranda Edmodo Siswa

- 3) Join group untuk masuk dalam suatu mata pelajaran kelas dengan cara klik tanda (+) pada group lalu masukan group code , klik join.



Gambar 17 Join Group Edmodo

- 4) Tampilan group class



Gambar 18 Group Class

- 5) Cara menampilkan notification dengan meng klik icon bell

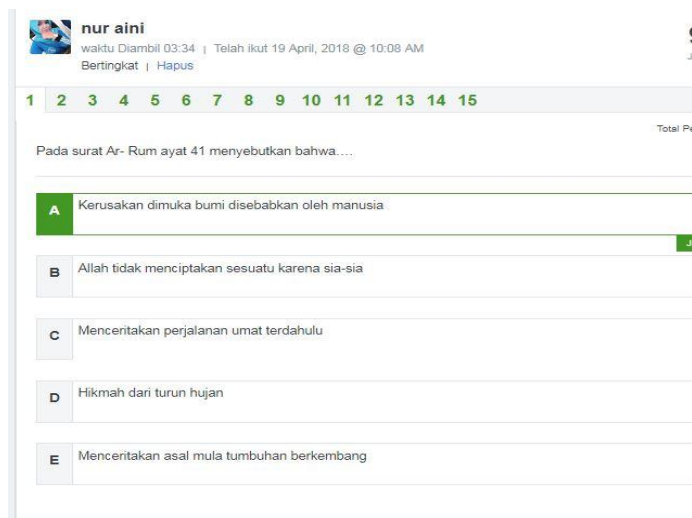


- 6) Notif akan muncul, lalu klik notif tersebut, notif berisikan quiz, klik take quiz untuk mengerjakan.

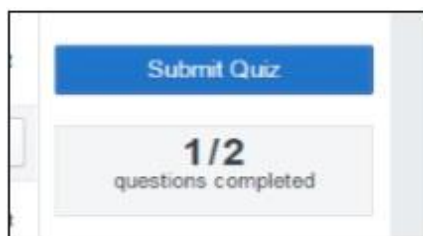


Gambar 19 Tampilan Notification Edmodo

- 7) Cara mengerjakan multiple choise, klik jawaban yang menurut diri sendiri benar, begitupun dengan soal berikutnya, setelah selesai klik submit quiz.

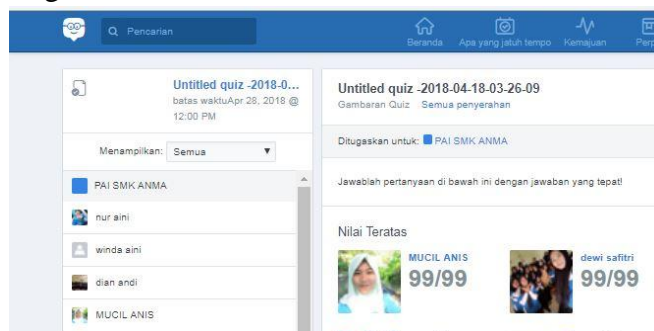


Gambar 20 Tampilan lembar tugas multiplechoice



Gambar 21 tampilan submit quiz

- 8) Setelah mengerjakan guru akan menilai hasil kerja dari siswa, nilai akan muncul pada notif akun siswa yang telah mengerjakan. Apabila guru telah memberi nilai, maka siswa akan mendapat notif dengan membuka icon bell, maka akan muncul nilai.



Gambar 22 Notif hasil kerja siswa

d. Pengajaran PAI dengan menggunakan media Edmodo

- 1) Pertemuan 1
 - (a) Siswa diinstruksikan membaca LKS bab melestarikan lingkungan hidup secara tertib. (10 menit)
 - (b) Peneliti menerangkan sekilas materi melestarikan lingkungan hidup secara tertib (30 menit)
 - (c) Peneliti memberikan soal pretest bab melestarikan lingkungan hidup. (30 menit)
- 2) Pertemuan 2
 - (a) Peneliti menginstruksikan siswa untuk satu persatu membuat akun Edmodo dan melengkapi identitas sesuai dengan langkah-langkah tutorial yang telah di sediakan (60 menit)
 - (b) Peneliti menjelaskan alur dan cara penggunaan Edmodo bagi siswa (15 menit)
 - (c) Peneliti mengecek siswa yang sudah join grup class pada akun peneliti (5 menit)
- 3) Pertemuan 3
 - (a) Peneliti kembali menjelaskan bab melestarikan lingkungan hidup kepada siswa (30 menit)
 - (b) Siswa di instruksikan untuk kembali meriview materi yang telah di terangkan oleh peneliti sebelum mengerjakan soal post test (15 menit)
 - (c) Peneliti memberikan soal post test bab melestarikan lingkungan hidup (30 menit)
- 4) Pertemuan 4
 - (a) Peneliti melanjutkan memberikan soal post test bab melestarikan lingkungan hidup bagi siswa yang masih belum mengerjakan (60 menit)
 - (b) Evaluasi (15 menit)

1. Hasil Belajar siswa kelas XI MM 2 pada Mata Pelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan

Data tentang hasil belajar siswa dalam penelitian ini di ukur dari pretest dan posttest, dari kedua test tersebut diperoleh nilai sebelum dan sesudah perlakuan yang nantinya akan diketahui pengaruh dari penggunaan Media Edmodo pada Pembelajaran PAI.

a. Pretest

Data tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang berhasil diperoleh dari 20 siswa pada pelaksanaan pretest adalah sebagai berikut:

No	Nama	L/P	Nilai Pretest
1.	DEWI SAFITRI	P	70
2.	PUTRI REGITA	P	77
3.	WAHYUNING ALFIANA	P	70
4.	AULIA FITRIANI	P	63
5.	LILIS FATMAWATI	P	63
6.	DIAN SAPUTRI	P	70
7.	ITA IRMAWATI	P	56
8.	KHOFIFAH INDAH ZAHIRO	P	63
9.	WINDA ANGGRAINI	P	63
10.	SITI ROBIATUL	P	70
11.	ALIP MUFITASARI	P	77
12.	SAIDA EKA NINGTYAS	P	70
13.	SAFITRI	P	56
14.	SINTA DEWI	P	63
15.	HASANATUL FIAH	P	56
16.	NUR AINI	P	63
17.	CICIK RISKA LASO	P	77
18.	VINKY FIRDAWATI	P	63
19.	SITI AMINAH	P	56
20.	AULIA FITRIANA	P	70

Tabel Nilai Hasil Pretest

Dari data tersebut, nilai siswa kelas XI MM 2 SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan pada pelaksanaan pretest secara kuantitatif menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 77 dan nilai terendah adalah 56.

b. Posttest

No	Nama	L/P	Nilai Pretest
1.	DEWI SAFITRI	P	100
2.	PUTRI REGITA	P	100
3.	WAHYUNING ALFIANA	P	92
4.	AULIA FITRIANI	P	92
5.	LILIS FATMAWATI	P	92
6.	DIAN SAPUTRI	P	100
7.	ITA IRMAWATI	P	100
8.	KHOFIFAH INDAH ZAHIRO	P	92

9.	WINDA ANGGRAINI	P	100
10.	SITI ROBIATUL	P	100
11.	ALIP MUFITASARI	P	100
12.	SAIDA EKA NINGTYAS	P	100
13.	SAFITRI	P	85
14.	SINTA DEWI	P	92
15.	HASANATUL FIAH	P	100
16.	NUR AINI	P	100
17.	CICIK RISKALASO	P	92
18.	VINKY FIRDAWATI	P	100
19.	SITI AMINAH	P	92
20.	AULIA FITRIANA	P	100

Tabel Nilai Posttest

Dari data tersebut, nilai siswa kelas XI MM 2 SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan pada pelaksanaan posttest secara kuantitatif menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 92.

2. Hasil Uji T-Paired (Paired Sampel T Test)

Apakah ada pengaruh penerapan media Edmodo terhadap hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan?

- Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima
- Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 di terima dan H_a di tolak

Uji T-Paired ini di gunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun mempunyai dua data. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan dari dua sampel pada penelitian ini dapat dilihat pada analisis out put sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest pengaruh media edmodo terhadap hasil pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan	65.80	20	6.963	1.557

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest pengaruh media edmodo terhadap hasil pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan	65.80	20	6.963	1.557
posttest pengaruh media edmodo terhadap hasil pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan	96.45	20	4.707	1.053

Tabel Hasil Hitung Rata-rata Pretest Posttest

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada sebelum dan sesudah penerapan media Edmodo yaitu sebelum menggunakan media Edmodo rata-rata nilai dari 20 siswa adalah 65.80, sementara setelah penerapan media Edmodo jumlah rata-rata nilai dari 20 siswa adalah 96.45

Hasil Uji Hipotesis :

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower			

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pai pretest pengaruh media edmodo terhadap hasil pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan - posttest pengaruh media edmodo terhadap hasil pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan	-30.650	7.103	1.588	-33.974	-27.326	-19.298	19	.000

Tabel Hasil Uji T Paired Test

Nilai sig 0.000. karena sig \leq 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, artinya rata-rata nilai sebelum dan sesudah penerapan media Edmodo adalah ada pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan baik sebelum dan sesudah penerapan media Edmodo.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penerapan media Edmodo mempengaruhi peningkatan hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan.

Kesimpulan

1. Penerapan media Edmodo dalam Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan telah terlaksana dengan melalui beberapa tahap

yaitu pembuatan akun guru dan siswa, pembuatan group class, dan disertai dengan panduan cara penggunaan serta praktek penugasan.

2. Pengaruh penerapan media Edmodo terhadap hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu: Berdasarkan hasil penelitian, H_a (Hipotesis Alternatif) menyatakan bahwa ada pengaruh penerapan media edmodo terhadap hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan Uji T Paired Test yang menunjukkan nilai signifikan 0.000, karena signifikan < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a (Hipotesis Alternatif) diterima. Yang artinya rata-rata nilai sebelum dan sesudah penerapan media edmodo adalah ada pengaruh.

Daftar Pustaka

- Abdul Majid & Andayani Dian. Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi . Bandung: Remaja Rosdakarya, T.T.
- Abdurrahman, Mulyono. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar . Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Amar, Mufhidin. 2013. Efektivitas Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri Majalengka. Skripsi. Majalengka: Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Amiri, Tatang. Menyusun Rencana Penelitian. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1998.
- Anni, Catharina Tri. Psikologi Belajar . Semarang: IKIP Semarang Press, 2004.
- Arif Rohman. 2015. Implementasi Media Edmodo Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 4 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Arif Sadiman, S. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Aswan, Djarmah Saiful Bahri Dan Zain. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Jakarta, 2010.
- Azhar, Arsyad. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2006.

- . Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Bahasa, Tim Penyusun Kamus Pusat. Kamus Besar bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- BSNP. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan. Jakarta : BSNP Indonesia, 2013.
- Daulay, Utami Alam. "Pengaruh Blended Learning Berbasis Edmodo Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi Dan Retensi Siswa Pada Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas VIII SMP Negeri 5 Medan." *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 1, 2016: 261.
- Degeng, Nyoman Sudana. Belajar Dan Pembelajaran. Malang: Departemen Pendidikan Nasional UM Fak. Ilmu Pendidikan, 2004.
- Depdikbud. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka, 2001.
- Derajat, Zakiyah. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Bumi Aksara, 1992.
- Fitri Trisnawati. 2015. Kefektifan Penggunaan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Mata Pelajaran Tik SMP Negeri 25 Semarang. Skripsi. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Hamalik, Oemar. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003.
- Hasan, Chalijah. Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan. Surabaya: Al-Ikhlash, 1994.
- Ibrahim, Nana Sudjana Dan. Penelitian Dan Penilaian Pendidikan . Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- kemendikbud, 2016. Peningkatan Kompetensi Pemanfaatan TIK, (Online), (<https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2016/06/kemendikbud-fasilitasi75-guru-dari-sekolah-garis-depan-untuk-belajar-teknologi-informasi>) Di akses pada tanggal 8 april 2017 pukul 8: 27 WIB
- Latuheru, John D. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini. Malang: Ikip Press, T.T.
- Mardianto. Psikologi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing, 2012.
- Margono. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Mudjiono, Dimiyati Dan. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta , 2006.

- Musfiqon, M. Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012.
- Novia Btari Krishnamuty. 2015. Pengaruh Metode Penugasan Melalui Kelas Virtual Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Jaringan Tumbuhan Di SMA Negeri 32 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarifhidayatullah Jakarta.
- Oktaviani Faizatul Khasanah. 2015. Efektivitas Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Instalasi Sistem Operasi Gui Cli Kelas X Tkj SMKN 1 Pundong. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nazarudin. Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik, Dan Metodologi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum. Yogyakarta: Teras, 2007.
- Priowirjanto, Gatot. Buku Sumber Simulasi Digital Versi September 2013. Cikarang: SEAMOLEC, 2013.
- Purwanto, Ngalim. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Raphael, Ginger Carlson And. Let's Get Social Thw Educator's Guide To Edmodo. United States Of America : ISTE, 2015.
- Rismayanti, Anti. Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens. South Asian: South Asian Ministers Of Education Organization Regional Open Learning Centre, 2013.
- Rivai, Nana Sudjana Dan Ahmad. Media Pengajaran . Bandung: Sinar Baru, 2001.
- Rooijackers, Ad. Mengajar Dengan Sukses. Jakarta: PT. Grasindo, 1991.
- Sabri, M. Alisuf. Psikologi Pendidikan . Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2010.
- Saifuddin, Azwar. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Setyono, Evin Yudhi. "Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Topik Pembuatan Kurva-S Menggunakan Microsoft Excell." Soshum Jurnal Sosial Dan Humaniora, Vol. 5, No.1, 2015: 44.
- Slameto. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Soebani, Beni Ahmad. Metode Penelitian. Bandung: CV Pustaka Setia, 2008.

- Subiyantoro, Eko. Simulasi Digital Jilid 1. Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik&Tenaga Kependidikan, 2013.
- Subrata, Sumadi Surya. Psikologi Pendidikan . Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995.
- Sudjana, Nana. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar . Bandung : Sinar Baru Algensido Offset, 2004.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2001.
- Sugiyono. Perilaku Pembelian Konsumen Dan Komunikasi Pemasaran. Bandung: Rosda, 2001.
- Suharsimi, Arikunto. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- . Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Suriadi, Gedhe. "Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii di SMP Negeri 2 Singaraja." Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan Volume: 2 No. 1 , 2014.
- Syah, Muhibbin. Psikologi Belajar . Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Thoha, Chabib. PBM-PAI Di Sekolah Eksistensi Dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kaledra, 2003.
- Usman, Basyirudin. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Usman, Muhammad Uzer. Menjadi Guru Profesional. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.
- Wahyuni, H. Baharuddin Dan Esa Nur. Teori Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- . Teori Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010.
- Winataputra., Udin S. Teori Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta : Universitas Terbuka, 2007.
- System Kelas Xi Teknik Audio Video Di SMKN 1 Kinali." Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika, Vol. 2, No. 2, 2014: 113.

