



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
MELALUI APLIKASI EDMODO DI UPTD SMA
NEGERI 4 SINJAI**



SKRIPSI

Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Oleh :

MUSLIMIN SAFIR
NIM. 160101047

Pembimbing:

1. Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I
2. Suriyati, S.Pd.I., M.Pd.I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muslimin Safir
NIM : 160101047
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/ karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, Oktober 2020

Yang membuat pernyataan,

Muslimin Safir
NIM. 160101047

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Aplikasi Edmodo di UPTD SMA Negeri 4 Sinjai yang ditulis oleh Muslimin Safir Nomor Induk Mahasiswa 160101047, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari , Senin tanggal 25 Oktober 2020 M bertepatan dengan 13 Shafar 1442 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
Suriyati, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing II	(.....)



Mengetahui,
Ketua FTIK IAIM Sinjai

.....
S.Pd.I., M.Pd.I.
NPM. 1213495

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Dan tak lupa pula kita kirimkan salam dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah mengeluarkan kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang menderang seperti sekarang ini. Rampungnya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan kerja sama, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Orang tua selaku pembimbing utama dalam rumah yang selalu turut mendukung dan mendoakan saya selama ini sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Dr. Firdaus, M.Ag selaku Rektor IAIM Sinjai yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing dan memberikan dorongan sampai skripsi ini terwujud.
3. Dr. Ismail, M.Pd. selaku Wakil Rektor I IAIM Sinjai yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing dan memberikan dorongan sampai skripsi ini terwujud.

4. Dr. Hardianto Rahman, M.Pd. selaku Wakil Rektor II IAIM Sinjai yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing dan memberikan dorongan sampai skripsi ini terwujud
5. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai, yang telah memberikan tuntunan serta ilmunya kepada penulis.
6. Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIM Sinjai sekaligus sebagai pembimbing I yang telah memberikan tuntunan serta ilmunya kepada penulis
7. Suriyati, S.Pd.I., M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah banyak membantu atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan kepada penulis.
8. Segenap Dosen IAIM Sinjai yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Kepala SMA Negeri 4 Sinjai yang telah bersedia memberikan keterangan yang penulis butuhkan untuk menyusun karya tulis ini.
10. Peserta didik kelas XII SMA Negeri 4 Sinjai yang telah bersedia memberikan keterangan yang penulis butuhkan untuk menyusun karya tulis ini.

11. Guru Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 4 Sinjai yang telah bersedia memberikan keterangan yang penulis butuhkan untuk menyusun karya tulis ini.
12. Saudara-saudara kami, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
13. Keluarga besar IAIM Sinjai, khususnya teman-teman seperjuangan kami di program Studi pendidikan Agama Islam terima kasih atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

Kami menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Amiin.

Sinjai, Oktober 2020

Muslimin Safir

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Tinjauan tentang Prestasi Belajar.....	11
2. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	
Indikator Hasil Belajar	13
3. Indikator Hasil Belajar	14
4. Tinjauan tentang Pembelajaran Berbasis CAI	15

B. Hasil Penelitian Relevan	32
C. Hipotesis	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	41
B. Definisi Variabel	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel	44
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Instrument Penelitian	48
G. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	54
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	58
BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80

ABSTRAK

Muslimin safir .2020. Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui aplikasi Edmodo di UPTD SMA NEGERI 4 SINJAI .Skripsi. Jurusan pendidikan agama Islam Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan.

Metode Belajar akan mempengaruhi hasil belajar, untuk memperoleh proses pembelajaran yang efektif, serta menarik perhatian siswa, maka diperlukan

suatu metode pembelajaran yang inovatif, serta mudah dipahami oleh siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media edmodo, yakni social networking berbasis lingkungan sekolah yang diharapkan dapat meningkatkan respon dan hasil belajar siswa di SMA Negri 4 Sinjai yang secara faktual respon dan hasil belajar siswa rendah karena menggunakan media konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa kelas X IPA 1 yang menggunakan media pembelajaran edmodo dengan siswa kelas X IPA 2 yang menggunakan metode konvensional, (2) mengetahui pengaruh prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai dan apakah ada peningkatan prestasi belajar melaui aplikasi Edmodo di UPTD SMA 4 sinjai. Populasi penelitian ini

adalah wilayah generalisasi Yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu Dan populasinya tertuju pada seluruh peserta didik kelas X IPA 1 dan kelas X IPA 2 Teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan metode statistik deskriptif Dan statistik inferensial. uji normalitas di hitung dengan menggunakan SPSS versi 22.00

Sig (2 tailed) $< 0,05$ yang berarti data nominal. sebaliknya jika Asymp sig (2 tailed) Dari $> 0,05$ maka normal.

Dapat diartikan bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah melaui penelitian di SMA Negri 4 Sinjai kelas X IPA 1 dan IPA 2 setelah melalui aplikasi Edmodo yang cukup Positif dimana hasil hipotesis H_0 tidak dapat diterima dan H_1 dapat diterima dimana Nilai $a = 6.124.460$, dan $b = 84.826$. dimana jika nilai signifikan lebih kecil dari probabilitas $0,05$ maka artinya ada pengaruh aplikasi Edmodo yang positif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Edmodo, Konvensional, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Muslim Safir. 2020. Improving Student Learning Outcomes Through the Edmodo Application at the UPTD SMA NEGERI 4 SINJAI. Thesis. Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training.

Learning methods will affect learning outcomes, to obtain an effective learning process, and to attract students' attention, it is necessary to have an innovative learning method that is easy to understand by students, namely by using learning media. In this study, using Edmodo media, a social networking based on a school environment which is expected to increase the response and learning outcomes of students at SMA Negeri 4 Sinjai which in fact have low response and learning outcomes due to using conventional media. This study aims to (1) determine the difference between the learning outcomes of class X IPA 1 students using Edmodo learning media and class X IPA 2 students using conventional methods, (2) determine the effect of learning achievement through the Edmodo application at UPTD SMA 4 Sinjai and whether there is an increase in learning achievement through the Edmodo application at UPTD SMA 4 Sinjai. The population of this study is a generalization area consisting of objects/subjects that have certain qualities and characteristics and the population is focused on all students in class X IPA 1 and class X IPA 2. Analysis techniques the data used are descriptive statistical methods and inferential statistics. The normality test is calculated using SPSS version 22.00 Sig (2 tailed) <0.05 , which means nominal data. On the contrary, if Asymp sig (2 tailed) from > 0.05 then normal. It can be interpreted that there is an increase in learning outcomes after going through research at SMA Negeri 4 Sinjai class X IPA 1 and IPA 2 after going through the Edmodo application which is quite positive where the results of the H_0 hypothesis cannot be accepted and H_1 can be accepted where the value a

equals 6,124,460, and b equals 84.826. Where if the significant value is smaller than the 0.05 probability, it means that there is a positive effect of Edmodo application.

Keywords: Learning Media, Edmodo, Conventional, Learning Outcomes.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran sekolah saat ini tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan peserta didik dalam menggunakan computer dan internet di sekolah. Baik, untuk menulis laporan, membuat soal ulangan, mengumpulkan tugas 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 .Penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dengan terintegrasi teknologi informasi tidak dapat ditawar-tawar

lagi untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar.

Guru sebagai ujung tombak penyelenggaraan pendidikan tentunya tidak dapat diam saja melihat tantangan tersebut. Guru sebagai fasilitator harus mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran. Implementasi media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada peserta didik dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami ilmu pengetahuan dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Sebuah hasil 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 peserta didik 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.¹

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 di akses dimanapun dan kapan pun, (6) Edmodo selalu diupdate oleh pengembang, (7) Edmodo dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten.²

Edmodo membuat pembelajaran menjadi dapat diselenggarakan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas ruang dan waktu .Penggunaan edmodo membuat peserta didik secara aktif dapat berpartisipasi karena belajar online menyediakan lingkungan belajar interaktif. Peserta didik dapat memperoleh informasi berupa dokumen elektronik untuk memperkaya studi mereka. Selain itu, peserta didik

¹Eko Subiyantoro dkk., *Simulasi Digital Jilid 1*, (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan, 2013), h. 71-72

²Anti Rismayanti, *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens*, (South Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre, 2013), h. 4

mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data dan audio video melalui edmodo dan interaksi yang dihasilkan berupa dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Prestasi belajar yang peneliti maksud adalah ranah kognitif yang berupa nilai. Hal ini dimaksudkan agar sebelum peserta didik mengamalkan suatu perbuatan, terlebih dahulu dia mengetahui dan memahami ilmunya. Setelah guru menggunakan media Edmodo, diharapkan mendapat nilai kognitif yang bagus. Ketercapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai unsur. Unsur yang paling utama adalah unsur guru, unsur peserta didik, unsur kurikulum, unsur sarana prasarana pendukung proses pembelajaran.

Pembelajaran sebenarnya adalah melibatkan informasi, membuat konsep, dan membuat makna untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan pengguna, serta mencari waktu dan ruang untuk belajar.³ Model pembelajaran yang efektif, tepat, dan bervariasi dapat membantu pemah aman konsep dalam pembelajaran

³Choy, Sarojn, "*Benefits of E-Learning Benchmarks* (Australian Case Studies" 51, 2010), h. 11-20.

Pendidikan Agama Islam. Model pembelajaran e-learning menggunakan edmodo merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan.

Contoh hasil penelitian kualitatif di jurnal pembelajaran pai di senturi yaitu dengan perjuangan pertama dengan menyiapkan dan meneliti tehnik pembelajaran apa yang cocok. Edmodo merupakan alat bantu belajar yang bias menjadi platform online untuk mendorong pembelajaran pendidik atau dapat menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Selain pemberian materi, edmodo biasa digunakan untuk memberikan tugas, kuis, dan penilaian pada peserta didik. Dengan adanya edmodo ini diharapkan dapat terus memantau perkembangan pemahaman konsep matematis peserta didik agar lebih berkembang dan meningkat. Edmodo memiliki kode grup yang memungkinkan pendidik menaruh bahan pembelajaran, memberikan tugas, dan mengadakan ujian.

Hasil penelitian dalam penelitian kualitatif dalam bentuk biografi dimana dalam penelitian ini adalah mengungkapkan turning point moment atau epipani yaitu pengalaman menarik yang sangat mempengaruhi atau

mengubah hidup seseorang contohnya pemberian motivasi belajar kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya yaitu dengan memberikan pengarahn kepada peserta didik bahwa belajar itu bukan hanya sekedar membaca dan menulis tapi dengan melakukan penghayatan penuh kepada pembalajaran itu dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari contoh pengaplikasian pembelajaran pai dalam akhlak terutama dalam pelajaran sholat lima waktu bukan hanya sekedar sholat atau melaksanakannya tapi dengan menerapkan dalam hati bahwa sholat itu juga sebagai tiang agama da menerapkan dalam hati bahwa sholat itu juga dapat mencegah kita dalam melakukan perbuatan keji dan mungkar yang sangat dilarang dalam syariat agama islam itu sendiri.

Contoh lain dalam penelitian kualitatif yaitu lewat fenomenologi yaitu dalam penelitian ini mencoba mengungkapkan makna konsep dan pengalaman yang dituliskan kembali dengan mengumpulkan dokumen dan arsip arsip contoh pengaplikasian penelitiannya dengan peneliti menyusun dan mengelompokkan dugaan awal tentang fenomena awal untuk mengerti tentang apa yang dikatakan oleh responden dimana penelitian ini menakukan

pengelompokan sikap awal dari seorang individu misalkan seorang individu memiliki sikap pemalas disini peneliti mengelompokkan sikap apa saja dari individu tentang sikap malasnya itu contohnya dia malas dalam pendidikannya malas mengerjakan tugas tugas sekolah yang yang diberikan oleh pendidik ,malas dalam mengikuti proses pembelajaran disini peneliti memang menentukan sikap awalnya dan sudah di tentukan bahwa seorang individu ini memiliki sifat malas.

Contoh lain dalam penelitian kualitatif yaitu lewat etnografi dimana dalam penelitian ini melakukan penguraian dan penafsiran suatu budaya atau sistem kelompok sosial contoh pengaplikasiannya dalam penelitian yaitu misal dalam suatu wilayah atau daerah tertentu diteliti bahwa setelah dilakukan wawancara kepada salah satu warga sebagai responden bawah peneliti dapat menentukan bahwa dalam suatu kelompok sosial tersebut bahwa etnik bahasa perilaku,dan cara berinteraksinya antar kelompok dalam daerah sinjai misalnya lebih banyak menggunakan bahasa bugis tapi ada juga sebagian yang menggunakan bahasa indonesia dan sistem perilakunya dalam bergaul adanya saling mengargai dalam berinteraksi dan biasanya

juga muncul sifat egois dari seorang individu untuk merasa menang sendiri atau dirinya yang paling benar.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ketercapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai unsur. Unsur yang paling utama adalah unsur guru, unsur peserta didik, unsur kurikulum, dan unsur sarana prasarana pendukung proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dari pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Lewat Aplikasi Edmodo di UPTD SMA Negeri 4 Sinjai”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan padahal-hal tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengaruh Prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai?
2. Apakah ada Peningkatan Prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menjaga agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melebar dan jauh

dari tujuan yang ditetapkan. Adapun batasan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masalah yang diteliti adalah Prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai.
2. Penelitian ini berfokus pada prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai kelas X IPA 1 dan Kelas X IPA 2.
3. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Sinjai khususnya pada peserta didik kelas X IPA 1 dan Kelas X IPA 2 SMA 4 Sinjai.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai.
2. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan pada bidang ilmu Pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menunjukkan

bukti secara empiris mengenai pengaruh dan peningkatan Prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai.

2. ManfaatPraktis

Dapat memberikan masukan bagi pemerintah, terutama lembaga pendidikan Kabupaten Sinjai khususnya untuk meningkatkan kualitasnya dalam melanjutkan, melaksanakan, menginformasikan, ataupun dalam dan mensosialisasikan Prestasi belajar melalui Aplikasi Edmodo keseluruhan sekolah-sekolah dan guru-guru di Kabupaten Sinjai.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Hasil belajar

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dilakukan dan diciptakan baik secara individual maupun kelompok. Sedangkan menurut Nasrun Harahap sebagaimana dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai yang terdapat dalam kurikulum.⁴ Sedangkan prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk skor yang akan diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tertentu.⁵

Menurut Nana Sudjana, prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor. Yaitu faktor kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, juga ada faktor lain

⁴Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1991), h. 21

⁵ Hadari Nawawi, *Administrasi Pendidikan*, (Jakarta: CV. Mas Agung, 1991), h. 15.

seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Dengan segala kelebihan yang telah disediakan oleh media edmodo, media ini menyediakan lingkungan di mana mengajar dan belajar dapat menghasilkan kegembiraan peserta didik, peserta didik menjadi lebih mandiri, tanpa melupakan standar pengukuran keberhasilan peserta didik.⁶

Adapun prestasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai hasil perolehan nilai tes, yaitu hasil usaha peserta didik yang diperoleh dalam proses pembelajaran PAI dengan mengimplementasikan media edmodo sebagai media pembelajaran yang didasarkan pada lembar observasi, catatan lapangan, dan hasil tes. Hal ini dimaksudkan agar sebelum peserta didik mengamalkan suatu perbuatan, terlebih dahulu dia mengetahui dan memahami ilmunya. Tes belajar tersusun secara terencana untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Adapun tes belajar melalui ulangan harian yang dilakukan oleh guru.

⁶Anti Rismayanti, *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens*, (South Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre, 2013), h. 3

2. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Indikator Hasil Belajar

Beberapa faktor faktor yang dapat menumbuhkan motivasi menurut yaitu adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita untuk masadepan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif⁷

Berdasarkan indikator di atas beberapa poin mendukung motivasi dalam penggunaan media belajar *edmodo* yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Adanya faktor yang menimbulkan motivasi tersebut diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan lebih aktif dalam belajar melalui penggunaan media pembelajaran *edmodo*.

Menurut hasil yang dijabarkan, aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak

⁷ Syaiful Bahri Djarmah, *Prestasi Belajar dan ...*, h. 25.

dapat dipisahkan. Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Kata aktif mempunyai bermacam makna seperti mendengarkan, menulis, dan mendiskusikan. Aktif juga diartikan sebagai giat, menjalankan dengan rajin, bersemangat dan bersungguh-sungguh.⁸

3. Indikator Hasil Belajar

Menurut teori yang dijabarkan oleh peneliti menjelaskan bahwa untuk melihat terwujudnya⁹ cara belajar peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar, terdapat beberapa indikator dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar cara belajar peserta didik aktif. Melalui indikator cara belajar peserta didik aktif dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar berdasarkan apa yang dirancang oleh guru. Berikut ini indikator dilihat dari sudut pandang peserta didik.

- a. Keinginan, keberanian menampi minat kebutuhan dan permasalahannya.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan ...*, h. 25-27

⁹ Hamzah, *Media Pembelajaran*, ...h.24

- b. Keinginan, keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan proses dan kelanjutan belajar.
- c. Penampilan berbagai usaha atau kekreatifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar sampai mencapai keberhasilan.
- d. Kebebasan atau kelulusan melakukan hal tersebut tanpa tekanan pihak.

Berdasarkan indikator di atas, dapat diketahui dengan keaktifan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *edmodo* dapat mencapai keberhasilan belajar yang maksimal, dimana keaktifan tersebut meliputi adanya keinginan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.

4. Tinjauan Tentang Pembelajaran Berbasis CAI (Computer Assisted Instruction)

- a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Pada hakekatnya pembelajaran terkait dengan bagaimana

membelajarkan peserta didik dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemampuannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik.¹⁰

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh pendidik, baik orang tua maupun guru, untuk membelajarkan anak didik dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Konsep dan pemahaman pembelajaran dapat dipahami dengan menganalisis aktivitas komponen pendidik, peserta didik, bahan ajar, media, alat, prosedur, dan proses belajar.¹¹

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk tujuan-tujuan pendidikan, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran,

¹⁰ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 145

¹¹Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h. 132

lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran juga difungsikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran ini cenderung preskriptif yaitu sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran.

b. CAI (*Computer Assisted Instruction*)

Pengertian CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah penggunaan komputer sebagai mesin belajar untuk mempresentasikan berbagai macam pelajaran yang memiliki karakteristik tersendiri dalam upaya mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik dan juga terbatas. Pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. CAI

mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyampaian utama materi pelajaran.¹²

Untuk menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik, pemanfaatan CAI sebagai sumber belajar dapat dikembangkan dalam beberapa program pembelajaran. Beberapa program pembelajaran berbasis CAI dapat dikembangkan dalam bentuk: Drill and Practice (Latihan Dan Praktek), Tutorial Terprogram, Simulasi, Tutorial Intelejen.¹³

Tipe Pertama, Drill and practice digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada peserta didik. Program ini menuntun peserta didik dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan. Hal terpenting adalah memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar.¹⁴ Menurut peneliti, Tipe ini menyajikan materi pelajaran untuk dipelajari secara berulang. Tipe program ini adalah cocok

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 93

¹³ *Ibid.*, h. 94

¹⁴ *Ibid.*, h. 94

digunakan sewaktu pengajar menyajikan latihan soal dengan disertai umpan balik, tipe perangkat lunak ini sering digunakan untuk menambah pelajaran. Dalam media edmodo guru dapat memberikan penguatan materi yang telah disampaikan dan melakukan ulangan harian melalui fitur Quiz.

Tipe Kedua, Tutorial Terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan. Secara berurutan, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban peserta didik dianalisis oleh komputer.¹⁵ Menurut peneliti, tipe tutorial ini menyajikan materi yang telah diajarkan atau menyajikan materi baru yang akan dipelajari. Tutorial yang baik adalah memberikan bantuan untuk memberikan keterangan selanjutnya. Ketika mengevaluasi tutorial juga harus menerangkan jawaban yang salah agar peserta didik dapat mengetahui jawaban yang benar. Dalam media edmodo guru tidak perlu mengoreksi jawaban dari peserta didik apabila mengadakan ulangan melalui

¹⁵*Ibid.*, h. 94

edmodo karena sudah diperiksa secara otomatis. Fitur ini berlaku apabila soal berbentuk *multiple choice*. Guru pun dapat mengomentari jawaban peserta didik karena edmodo menyediakan ruang bagi guru untuk mengevaluasi jawaban peserta didik, sehingga apabila jawabannya salah dapat dikomentari dan memberikan peserta didik penjelasan jawaban yang benar.

Tipe ketiga, Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata.¹⁶ Program simulasi yang baik dapat memberikan suatu lingkungan untuk situasi praktek yang tidak mungkin dapat dilakukan di ruang kelas. Pada edmodo guru dapat memberikan penjelasan secara kongkrit melalui video sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

Tipe keempat, Tutorial Intelegen berbeda dari Tutorial terprogram karena jawaban dari komputer terhadap pertanyaan peserta didik

¹⁶*Ibid.*, h. 95

dihasilkan oleh intelegensia artifisial, bukan jawaban-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran. Dengan demikian ada dialog dari waktu ke waktu antara peserta didik dan komputer. Baik peserta didik maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban.¹⁷ Dalam edmodo ada fitur note dimana peserta didik dapat memberikan pertanyaan atau informasi terkait dengan Pendidikan Agama Islam. Guru maupun peserta didik dapat memberikan *feedback* atau jawaban.

Pemanfaatan program CIA dalam pembelajaran berbasis internet dapat dilakukan dengan menempatkan berbagai macam program *software* CAI dalam sebuah server yang tersambung ke internet, sehingga dapat diakses oleh peserta didik melalui Web-Browser. Dalam hal ini software atau perangkat lunak yang dipakai adalah edmodo. Media Edmodo adalah sebuah perangkat lunak yang berbasis online namun tidak membutuhkan server dan guru memiliki hak penuh atas pengelolaan kelas maya edmodo.

¹⁷*Ibid.*, h. 94

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran PAI berbasis CAI adalah pemanfaatan perangkat lunak atau software yang berfungsi untuk membantu guru dalam proses pembelajaran PAI sebagai multimedia, alat bantu dalam presentasi maupun demonstrasi atau sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran PAI dengan tujuan untuk membuat peserta didik dapat belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama Islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.

5. Tinjauan Tentang Aplikasi EDMODO

a. Hakikat Edmodo

Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (online). Edmodo menggabungkan sebagian fitur dari *Learning Management System* (yaitu aplikasi yang digunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten, dan melacak aktivitas daring (*online*) seperti memastikan kehadiran dalam kelas maya, memastikan pengumpulan tugas, dan melacak

pencapaian peserta didik) dan sebagian fitur dari jejaring sosial, menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, kemudian lebih dikenal dengan Jejaring Sosial Pembelajaran (*Social Learning Networks*).¹⁸

Edmodo merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi internet yang ada. Dapat disimpulkan bahwa Edmodo adalah situs jejaring sosial yang berguna untuk membantu dalam proses pembelajaran, di mana tampilan Edmodo menyerupai *facebook* sehingga mempermudah dalam implementasinya.

Edmodo seperti media pembelajaran lainnya, bisa menjadi hanya sebuah platform *online* untuk mendorong pembelajaran guru, atau dapat menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran kolaboratif dan kognisi. Pada hakikatnya platform ini adalah mudah dipelajari dan mudah digunakan terutama bagi para guru yang

¹⁸Eko Subiyantoro dkk., *Simulasi Digital Jilid 1*, (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik&Tenaga Kependidikan, 2013), h. 71.

menganggap dirinya berada di luar basis pengetahuan teknologi yang berkembang pesat saat ini.¹⁹

b. Kelebihan Edmodo dalam pembelajaran

Adapun kelebihan Edmodo dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁰

- 1) Mirip Facebook, mudah digunakan.
- 2) Closed group collaboration, hanya yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas.
- 3) Free, diakses online, dan tersedia untuk perangkat smartphone.
- 4) Tidak memerlukan server di kelas.
- 5) Dapat diakses dimana pun dan kapan pun.
- 6) Dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu kelas, antar sekolah dalam satu kota/kabupaten.
- 7) Dapat digunakan bagi peserta didik, guru, dan orang tua. Untuk setiap peserta didik yang tergabung dalam kelas, Edmodo juga akan secara otomatis memberikan sebuah kode parent yang diperuntukkan untuk orangtua/wali peserta didik. Dalam Edmodo, orang tua diberikan hak

¹⁹ Anti Rismayanti, *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens*, (South Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre, 2013), h. 4

²⁰ Eko Subiyantorodkk., *Simulasi Digital Jilid...h. 3.*

akses untuk dapat memantau perkembangan belajar anaknya secara langsung melalui sistem ini dan juga untuk berdiskusi dengan guru dalam kelas maya tersebut.

- 8) Dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, learning material, dan evaluasi.
- 9) Fitur badgedapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

c. Memulai Media Edmodo Bagi Guru

Membuat akun di Edmodo sangat mudah, kunjungi www.Edmodo.com lalu pilih “I’m a Teacher untuk membuat akunbaru. Isi form pendaftaran dengan data data yang valid, lalu pilih sign up sebagai pelengkap proses pendaftaran. Kemudian aan menerima konfirmasi pendaftaran melalui email, disertai peunjuk langkah selanjutnya untuk mengatur Edmodo anda.²¹

d. Pembuatan dan pengaturan kelas dalam Edmodo

1) Pembuatan kelas

²¹Anti Rismayanti, *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens...* h. 5.

Langkah langkah pembuatan kelas dalam Edmodo adalah sebagai berikut:

- a) Perhatikan pada panel Group yang ada di sebelah kiri halaman depan Edmodo, lalu klik Create.
- b) Muncul jendela Create Group. Isikan data kelas yang akan dibuat. Misalnya seperti contoh dibawah, mata pelajaran “Pendidikan Agama Islam XD”. Lalu klik Create apabila telah selesai
- c) Setelah itu akan dibawa ke halaman kelas baru yang menunjukkan bahwa kelas tersebut telah berhasil dibuat. Selanjutnya, Group Code kelas misalnya (sebagaimana yang tampil pada bagian kiri halaman kelas yang dibuat). Kode tersebut yang disebarkan kepada peserta didik.
- d) Untuk selanjutnya kelas maya sudah siap digunakan
- e) Setelah seluruh peserta didik sudah tergabung, hendaknya kode grup segera dikunci. Hal ini untuk menghindari adanya individu yang tidak diinginkan dan tidak

berkepentingan tergabung dalam kelas anda.²²

2) Penugasan

Sedangkan untuk penugasan, melalui fitur ini dapat memberikan tugas pada peserta didik dengan batasan waktu pengumpulan tugas, bahkan memberi penilaian pada tugas tersebut.²³

Untuk membuat penugasan, anda dapat mengklik linkassignment, kemudian memberikan informasi sebagai berikut:

- a. Judul penugasan.
- b. Deskripsi penugasan.
- c. Tanggal waktu (due date).
- d. Attachement (file, link, atau library) yang menjadi suplemen dari penugasan tersebut.²⁴

Setelah detail dari penugasan tersebut sudah dilengkapi, selanjutnya perlu mengidentifikasi kelas mana saja yang akan mendapatkan penugasan tersebut.

²²*Ibid.*, h. 11-12

²³*Ibid.*, h. 25

²⁴*Ibid.*, h. 25

3) Memberikan Penilaian

Dari sini dapat melihat siapa saja yang telah mengerjakan tugas dari notifikasi dengan cara klik ikon lonceng (pemberitahuan dan melihat notifikasi dengan cara klik ikon lonceng (pemberitahuan dan melihat detail notifikasi tersebut). Apabila salah satu notifikasi tersebut di klik, misalnya tugas peserta didik, maka akan mendapatkan suatu informasi. Selain dari notifikasi juga dapat mengklik turned-in atau klik nama tugas maka akan muncul jendela penilaian tugas untuk peserta didik yang bersangkutan.

Pada setiap tugas yang masuk, dapat diberikan nilai sekaligus memberikan komentar. Selain itu juga mendapatkan informasi kapan peserta didik mengerjakan tugas tersebut di pojok kanan atas. Apabila tugas/kuis terdiri dari beberapa pertanyaan, maka harus ditentukan terlebih dahulu total nilai yang didapat peserta didik di kotak di pojok kanan atas. Apabila peserta didik yang dimiliki banyak. Maka drop down menu di pojok kanan atas akan membantu

dalam menampilkan datapeserta didik berdasarkan kelas, maupun berdasarkan status peserta didik tersebut yaitu siapa saja yang telah mengerjakan tugas maupun belum, maupun siapa saja yang sudah dinilai. Dengan klik nama peserta didik tersebut dari panel sebelah kiri maka akan terlihat masing masing hasil dari peserta didik, setiap anda memberikan penilaian dan juga memberikan komentar, maka peserta didik akan mendapatkan notifikasi sehingga mereka dapat mengetahui umpan balik dari guru.²⁵

e. Implementasi Media Edmodo Bagi Peserta didik

1) Pendaftaran Peserta didik

Sebelum peserta didik mendaftar dan mendapatkan akun di Edmodo, mereka harus dibekali 6 digit kode grup dari guru mereka. Sekali mereka mendapatkan kode grup ini, mereka dapat dengan mudah membuat akun di Edmodo dan memilih “I’m a Student”.

Baris pertama dalam form pendaftaran peserta didik akan menanyakan 6 digit kode

²⁵*Ibid.*, h. 48-49

grup yang harus di isikan. Setelah itu peserta didik harus mengisi nama peserta didik (username) dan sandi (password) yang bersifat unik. Dalam hal ini disarankan peserta didik harus mengisi nama depan ditambahkan sesuai yang unik dibelakangnya. Untuk baris first name, peserta didik harus mengisikan nama mereka yang sesungguhnya. Dalam pendaftaran sebagai peserta didik ini, alamat email tidak diharuskan diisi sehingga dapat diisi atau dikosongkan saja. Akan tetapi, akan lebih baik jika email tetap diisi dengan email peserta didik sehingga setiap notifikasi dari Edmodo juga akan dapat terkirim ke email peserta didik. Setelah semua baris telah diisi silahkan pilih tombol sign up sehingga pendaftaran dapat diproses. Sehingga akan tampil halaman beranda peserta didik.²⁶

2) Mulai Aktivitas Dengan Edmodo

Hal yang dilakukan oleh peserta didik pertama kali setelah melakukan setting adalah membaca note yang diberikan oleh guru. Untuk

²⁶*Ibid.*, h. 38

itu, sangat penting apabila telah menyiapkan posting yang berisi sapaan dan juga informasi sebagaimana Edmodo dapat berperan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Selain note juga dapat digunakan sebagai media diskusi dengan peserta didik dan peserta didik dapat menjawab posting secara langsung.

3) Membaca Materi Belajar

Sesuai arahan yang telah diberikan dengan menggunakan note, maka peserta didik diarahkan untuk membaca materi belajar yang telah disiapkan. Peserta didik dapat mengakses materi belajar tersebut pada panel sebelah kanan. Folder berisi materi yang telah dibuat dalam library menentukan bahan bahan yang harus dibaca oleh peserta didik.

4) Membaca dan Mengerjakan Tugas Dan Kuis

Untuk dapat mengerjakan tugas dan kuis, maka peserta didik dapat dengan mudah klik tombol Turn in untuk penugasan dan tombol take quiz. Pada saat peserta didik mengerjakan tugas. Maka peserta didik akanmendapatkan suatu tampilan. Dalam tampilan tersebut dia

dapat menuliskan jawaban serta melampirkan bahan-bahan lain yang mendukung pendapatnya tersebut dalam bentuk file maupun link ke website yang lain. Peserta didik dapat mengirimkan jawaban dengan.²⁷

B. Hasil Penelitian Relefan

Hasil penelitian relefansangat berguna bagi proses penyusunan Proposal Tesisini. Fungsi kajian pustaka adalah untuk menunjukkan perbedaan dan posisipenelitian. Setelah dilakukan kajian pustaka, penulis belum menemukanpenelitian yang sama dengan judul penelitian penulis, yakni “Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik LewatAplikasi Edmodo di UPTD Sma Negeri 4 Sinjai” Namun ada beberapa penelitian yang penulis temukan terkait denganpenelitian penulis antara lain, yaitu:

1. Arief Rahman.Implementasi Media Edmodo Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta didik Kelas X di SMA Negeri 4 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu. Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

²⁷*Ibid.*, h. 39-41

implementasi media Edmodo dalam pembelajaran PAI, mengetahui prestasi belajar PAI ranah kognitif setelah mengimplementasikan media Edmodo dan mengetahui problematika yang dihadapicara mengatasinya. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Implementasi media edmododalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 4 Yogyakarta tidak sepenuhnya menggunakan media edmodo atau sistem konvensional saja, akan tetapi penggabungan keduanya. Dengan kata lain media pembelajaran edmodo berperan sebagai media alternatif pendukung pembelajaran PAI. Implementasi media edmodo dalam pembelajaran PAI melalui dua program pembelajaran yaitu program intrakulikuler dan program ekstrakulikuler. Program intrakulikuler adalah program pembelajaran yang dilakukan di kelas seperti penyampaian materi digital, pemberian tugas. Sedangkan ekstrakulikuler adalah progam yang dilakukan di luar kelas seperti pendalaman materi, ulangan harian, interaksi dan komunikasi. 2) Melalui implementasi media edmodo selama pembelajaran PAI

yang dilakukan oleh guru PAI SMA Negeri 4 Yogyakarta, prestasi belajar peserta didik dalam ranah kognitif meningkat ditunjukkan dengan gambar grafik 2.1 dan gambar grafik 2.2 dimana nilai setiap peserta didik meningkat. 3) Problematika dalam implementasi media edmodo pada pembelajaran PAI adalah pertama, perlunya koneksi internet yang memadai ketika program pembelajaran ekstrakurikuler, solusinya adalah program pembelajaran tersebut diberikan pada hari libur seperti hari minggu, sehingga apabila ada masalah koneksi peserta didik lebih leluasa dan dapat memanfaatkan warnet. Kedua, tidak semua peserta didik memiliki laptop atau smartphone, solusinya adalah guru menganjurkan peserta didik agar meminjam kepada temannya.²⁸

2. MUHAMMAD AZYES HERLAMBANK. Hubungan penggunaan media pembelajaran Edmodo dengan hasil belajar peserta didik pada pelajaran simulasi Digital di smk negeri 1 gombang Peneliti menemukan bahwa Edmodo merupakan media pembelajaran berbasis

²⁸Arief Muhammad, *Implementasi Media Edmodo Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X di SMA Negeri 4 Yogyakarta*, Skripsi, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015), h. ix

jejaring sosial yang digunakan pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Gombong sebagai media untuk menyampaikan materi, tugas maupun informasi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bersifat korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Gombong sejumlah 144 peserta didik dan diambil sebagai sampel sejumlah 106 peserta didik dengan menggunakan teknik simple random sampling. Data dikumpulkan dengan angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan analisis parametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) tingkat penggunaan media pembelajaran edmodo dalam kategori tinggi sebesar 5%, dalam kategori sedang sebesar 29%, dalam kategori rendah sebesar 54%, dan dalam kategori sangat rendah sebesar 12%. Hasil belajar peserta didik pada pelajaran simulasi digital dalam kategori kompeten sebesar 36% dan kategori tidak kompeten sebesar 64%; dan (2) tidak ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran edmodo dengan hasil belajar peserta didik pada pelajaran simulasi digital berdasarkan hasil Uji Korelasi

Product Moment yang diperoleh ($0,016 < 0,189$), serta nilai signifikansi $P > (0,872 > 0,05)$.²⁹

3. NURUL HIKMAH ANWAR .Efektifitas media pembelajaran Edmodo terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi fisika kelas XI Sman 1Tanete rilau, Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimenatl design yang bertujuan untuk mengetahui:
 - 1) Gambaran minat dan hasil belajar peserta didik pada materi fisika yang diajar dengan menggunakan media Edmodo pada kelas XI.IPA1.
 - 2) Gambaran minat dan hasil belajar peserta didik pada materi fisika yang tidak diajar dengan menggunakan media edmodo pada kelas XI.IPA2.
 - 3) Efektivitas media pembelajaran edmodo terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi fisika kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau. Hasil penelitian deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar peserta didik pada materi fisika yang diajar dengan media Edmodo sebesar 86,2 dan yang tidak menggunakan media edmodo sebesar 78,10. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi fisika yang diajar dengan media Edmodo sebesar

²⁹Muhhamad Azyes Herlambank, *hubungan penggunaan media pembelajaran Edmodo dengan hasil belajar siswa Pada pelajaran simulasi digital Di smk negeri 1 gombong*, Skripsi (Yogyakarta: UNY. 2015), h.vii

82,5 yang tidak diajar dengan media edmodo sebesar 75,23. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis statistik untuk minat belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa thitung yang diperoleh sebesar 7,142 dan ttabel sebesar 2,00, untuk hasil belajar menunjukkan bahwa thitung yang diperoleh sebesar 4,94 dan ttabel sebesar 2,00. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi fisika yang signifikan antara peserta didik yang diajar dengan media Edmodo dan yang tidak diajar dengan media Edmodo pada kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau. Implikasi dari penelitian adalah Guna peneliti selanjutnya, dengan menggunakan media edmodo maka diperlukan kontrol yang maksimal terhadap peserta didik. Sampel penelitian yang digunakan peneliti adalah kelas XI.IPA SMAN 1 Tanete Rilau, dimana jika penelitian yang selanjutnya dilakukan dengan sampel yang berbeda maka hasil yang ditunjukkan juga akan berbeda. Hal ini dapat ditinjau dari berbagai macam karakteristik peserta didik yang berbeda yang sangat mempengaruhi minat dan hasil belajar.³⁰

³⁰Nurul Hikmah Anwar, *Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo*

4. NURUL AZIZAH (UIN RADEN INTAN).Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning berbasis Edmodo untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis pada peserta didik SMA negri 1 lampung Pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana peserta didik tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari. Berdasarkan hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematis peserta didik SMA Negeri 15 Bandar Lampung masing rendah, hal ini disebabkan oleh kurangnya waktu dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran e-learning berbasis edmodo untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Quasy Experimental Design dengan metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest, non-equivalent control group design. Analisis data dengan menggunakan uji t sample-tidak berkolerasi. Teknik

pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMA Negeri 15 Bandar Lampung dan sampel merupakan peserta didik X MIA 1 dan X MIA 3. X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan X MIA 3 sebagai kelas kontrol. Perhitungan data dianalisis menggunakan statistika inferensial dengan bantuan microsoft office excel. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran e-learning berbasis edmodo memiliki peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis yang tinggi dengan rata-rata interpretasi n-gain yaitu 0.726 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata interpretasi n-gain sedang yaitu 0.541. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran e-learning berbasis edmodo terdapat pengaruh untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.³¹

³¹Nurul Azizah, *Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik SMA*, Skripsi, (Lampung: UIN Raden Intan, 2018), h. ii

Dari beberapa hasil penelitian relefan diata menunjukkan beberapa topik masalah penelitian yang berbeda dari beberapa segi topik pembahasan, metode penelitian yang digunakan dan tempat penelitian.sehingga penulis menganggap juga sangat berbeda dengan penelitian yang sedang di ususun dan memfokuskan pada penelitian dan fopik masalah mengenai “Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik LewatAplikasi Edmodo di UPTD Sma Negeri 4 Sinjai”.

C. **Hipotesis**

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengemukakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Ho (Hipotesa Nol)

Tidak ada pengaruh prestasi belajar melalui Aplikasi Edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai.

2. Ha (Hipotesa Alternatif)

Ada pengaruh prestasi belajar melalui Aplikasi Edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *expost facto*. Penelitian *expost facto* merupakan penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variable bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi. Penelitian *ex post facto* secara metodologis merupakan penelitian eksperimen yang juga menguji hipotesis tetapi tidak memberikan perlakuan-perlakuan tertentu karena sesuatu sebab kurang etis untuk memberikan perlakuan atau memberikan manipulasi. Biasanya karena alasan etika manusiawi, atau gejala/peristiwa tersebut sudah terjadi dan ingin menelusuri faktor-faktor penyebabnya atau hal-hal yang mempengaruhinya.³²

³²Widarto, *Penelitian expost facto*. Jurnal: Universitas Negeri Yogyakarta. Tidak dipublikasikan.

2. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini digunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Filsafat positivisme memandang realitas/gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala ber/sifat sebab akibat.³³

Di dalam penelitian *ex post facto* lebih berarti sebagai suatu cara melakukan pengamatan di mana indikator mengenai variabel adalah jawaban-jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan kepada responden baik secara lisan maupun tertulis. Survey biasanya dilakukan satu kali. Peneliti tidak berusaha untuk mengatur atau menguasai situasi. Jadi perubahan dalam variabel adalah hasil dari peristiwa yang terjadi dengan sendirinya

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 8.

B. Defenisi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Penelitian ini meliputi dua variabel yaitu:

1. Variabel Independen

Variable independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah Aplikasi Edmodo.

Aplikasi Edmodoadalah edmodo adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja.³⁴

³⁴ Balasubramanian, Kandappan & Jaykumar, Leena N. K, *Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Create Responsible Learning Environment*. Prosiding, Asia Euro Conference. (Selangor : School of Hospitality, Tourism and Culinary Arts, Taylor's University. 2014), h. 416

2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Prestasibelajar.

Prestasibelajar adalah prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang dinyatakan dalam bentuk skor yang akan diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tertentu.³⁵

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Kabupaten Sinjai khususnya pada peserta didik kelas X IPA 1 dan Kelas X IPA 2 SMA 4 Sinjai.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan selama 2 bulan disesuaikan dengan kalender akademik.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan

³⁵ Hadari Nawawi, *Administrasi Pendidikan*, (Jakarta: CV. Mas Agung, 1991), h. 15

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh karna itu peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.³⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh peserta didik SMA 4 Sinjai.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).³⁷ Adapun sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA 1 dan Kelas X IPA 2 SMA 4 Sinjai.

³⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, h. 117.

³⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, h.118.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian dalam mendapatkan data.³⁸

1. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara yaitu memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan³⁹. Tujuan dari data yang didapat dari angket ini adalah menggambarkan penggunaan Aplikasi edmodo oleh siswa berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan di atas.

Alasan menggunakan kuisisioner adalah sebagai alat untuk mengetahui sikap dan tingkat keaktifan dalam penggunaan media edmodo sebagai media pembelajaran. Kuisisioner yang digunakan berisi tentang pertanyaan fakta-fakta yang dianggap diketahui oleh responden. Keuntungannya dalam penggunaan angket ini dapat dibagikan secara serempak kepada responden dan dapat dijawab dengan cepat.

³⁸ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, h. 308.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2012), h. 199

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁴⁰ Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden⁴¹. Tujuannya untuk mendapatkan data secara faktual, cermat dan terperinci. Metode dokumentasi ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital semester genap tahun ajaran 2018/2019 yaitu berupa daftar nilai akhir semester yang telah diolah Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis⁴². Tujuan dari data yang didapat dari angket ini adalah menggambarkan penggunaan Aplikasi Edmodo oleh siswa berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan di atas.

⁴⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, h. 329.

⁴¹ Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), h. 81

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2012), h. 199

Alasan menggunakan kuisisioner adalah sebagai alat untuk mengetahui sikap dan tingkat keaktifan dalam penggunaan media edmodo sebagai media pembelajaran. Kuisisioner yang digunakan berisi tentang pertanyaan mengenai fakta-fakta yang dianggap diketahui oleh responden. Keuntungan penggunaan angket ini dapat dibagi secara serempak kepada responden dan dapat dijawab dengan cepat.

F. Instrument Penelitian

1. Angket

Kuesioner disebarkan kepada peserta didik. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.⁴³ Yang digunakan di penelitian ini adalah skala *likert*. Skala ini berinteraksi 1-4 yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

⁴³ Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 25

Tabel 3.1. Skala *Likert*

No	Jawaban	Skor
1	Sangat baik	4
2	Baik	3
3	Kurang baik	2
4	Tidak	1

2. Dokumentasi

Lembar dokumentasi ini berisikan tentang bukti dari kegiatan penelitian yang dilakukan seperti gambar maupun dokumen peserta didik dalam kegiatan belajarnya.

G. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dari hasil penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan metode statistik *deskriptif* dan statistik *inferensial*. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian sehingga dapat menggambarkan karakteristik penyebaran nilai atau skor, dilanjutkan dengan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Uji persyaratan analisis data dilakukan sebagaimana dipersyaratkan dalam pengujian hipotesis.

Data hasil tes prestasi belajar matematika yang telah terkumpul diuji dan dianalisis menggunakan teknik analisis regresi untuk menguji hipotesis pertama. Diikuti dengan uji lanjut menggunakan uji *Tukey* serta Uji *N Gain* untuk peningkatannya untuk menguji hipotesis kedua dan ketiga. Hasil analisis varians menunjukkan adanya pengaruh utama (*main effect*) antara variabel bebas dalam hubungannya dengan variabel terikat, analisis dilanjutkan dengan uji *Tukkey* atau *Tukkey's HSD (Honestly Significant Difference)* test. Namun sebelum data dianalisis, terlebih dulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov Test* menggunakan program *SPSS Versi 22.00*, sedangkan untuk uji homogenitas menggunakan (*Levene Test*). Untuk semua pengujian yang dilakukan dengan taraf kepercayaan 95 % atau 0.05.

1. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Pengujian persyaratan analisis data yang diperoleh dari instrumen yang disebar meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas data. Hasil ini dipergunakan agar data yang di uji berdistribusi normal dan data berasal dari kelompok yang mempunyai varian yang sama atau homogen.

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak agar data dari sampel yang kita ambil memang mewakili populasi yang ada. Persyaratan analisis yang dibutuhkan dalam setiap perhitungan korelasi adalah untuk setiap pengelompokkan berdasarkan variabel berdistrusi normal. Uji Normalitas di hitung dengan menggunakan SPSS Versi 22.00 melalui *Uji Kolmogorov - Smirnov Tes* dengan kriteria apabila nilai *Asymp sig (2 Tayled)* < 0,05 berarti data tidak normal. Sebaliknya, jika nilai *Asymp sig (2 Tayled)* > 0,05 maka normal. Rangkuman uji normalitas dan homogenitas didapatkan data sebagai berikut.

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji Normalitas dilakukan dengan SPSS melalui *Uji Kolmogorov - Smirnov Tes* dengan kriteria yang digunakan adalah menolak hipotesis nol, apabila nilai *Asymp sig (2 Tayled)* < 0,05 yang berarti populasi tidak normal. Sebaliknya, jika nilai *Asymp sig (2 Tayled)* > 0,05 untuk taraf uji signifikansi (0,05) maka

sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan sebaliknya.

Pengujian homogenitas data dilakukan dengan *output SPSS 21.00*. Syarat ini berkenaan dengan kesamaan varians variabel terikat yaitu prestasi belajar efektivitas pengembangan bahan ajar, Minat belajar siswa, Kriteria yang digunakan adalah menolak hipotesis nol, apabila nilai *tets homogeneity of variances (lavene statistik)* $< 0,05$ yang berarti populasi tidak homogen. Sebaliknya menerima hipotesis satu, jika nilai *tets homogeneity of variances (lavene statistik)* lebih kecil $< 0,05$ yang berarti populasi homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Data yang diperoleh dari penelitian dideskripsikan dalam statistik deskriptif, yaitu dengan menghitung harga rata-rata, standar deviasi, modus, dan median. Untuk mendeskripsikan tingkat kecenderungan variabel. Langkah selanjutnya membuat daftar distribusi frekuensi dan dilakukan dengan pengujian prasyarat dilanjutkan dianalisis lebih lanjut. Hipotesis statistik untuk dirumuskan sebagai berikut:

Persamaan regresi ganda:

$$Y = a + b_1X_1 + e$$

Keterangan :

$\hat{Y}$ = Prestasi hasil belajar Akidah Akhlak

a = Konstanta

b_1 = Koefisien regresi X_1

X_1 = Pemanfaatan bahan ajar

e = Faktor kesalahan⁴⁴

⁴⁴Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996), h. 132.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SMAN 4 Sinjai

Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Sinjai yang beralamat di jalan Pendidikan No. 12 Aruhu Desa Lamatti Riaja Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai merupakan sekolah lanjutan atas yang memiliki status negeri dengan Akreditasi B. Unit Pelaksana Teknis SMAN 4 Sinjai dibuka sejak tahun 1985 dengan SK/Izin Pendirian: No 0594/0/1985, Tgl. 11/22/1985.⁴⁵

SMAN 4 Sinjai kini di pimpin oleh seorang Kepala sekolah yaitu Drs. Muh. Suardi, M.Pd dan di bantu oleh 4 (empat) orang wakil kepala sekolah, dan 3 (tiga) orang tenaga non pendidik yang melaksanakan tugas untuk menata bagian administrasi, sedangkan jumlah guru yang merupakan tenaga pendidik sebanyak 33 (tiga puluh tiga) orang.

Di dalam melaksanakan tugas baik sebagai tenaga pendidik dan tenaga non pendidik tetap mengacu pada visi, misi dan tujuan satuan pendidikan SMAN 4

⁴⁵ Profil SMAN 4 Sinjai

Sinjai. Adapun visi, misi dan tujuan SMAN 4 Sinjai sebagaimana berikut ini.

- a. Visi satuan pendidikan UPT SMAN 4 Sinjai adalah :

“Berbudaya dan Berprestasi Berdasarkan Iman dan Taqwa”

- b. Misi satuan pendidikan

Adapun misi satuan pendidikan UPT SMAN 4 Sinjai adalah :

- 1) Mengembangkan kurikulum dan program pembelajaran yang sesuai dengan standar isi
- 2) Mengembangkan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) serta budaya disiplin
- 3) Mengembangkan kompetensi lulusan untuk dapat bersaing pada UMPTN, lomba mata pelajaran, olahraga, dan kesenian, serta memiliki keterampilan untuk dapat hidup mandiri.
- 4) Mengembangkan kompetensi tenaga pendidik sebagai agen pembelajaran, sehat jasmina dan rohani
- 5) Melengkapi sarana pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur

yang berkelanjutan, serta melengkapi dan lingkungan pendidikan yang menyenangkan dan mengasikkan.

- 6) Mengembangkan organisasi kepeserta didikan sebagai wahana pengembangan kreativitas, prakarsa, demokratis, kecerdasan, kepemimpinan, yang berbasis budaya, IPTEK dan IMTAQ.
- 7) Mengembangkan manajemen berbasis sekolah berdasarkan kemandirian, kemitraan, partisipatif, keterbukaan dan akuntabilitas.

c. Tujuan Sarana Pendidikan

- 1) Mempersiapkan peserta didik yang bertaqwa kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia.
- 2) Mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang berkepribadian luhur, cerdas, berkualitas dan berprestasi dalam bidang olahraga dan seni.
- 3) Membekali peserta didik agar memiliki keterampilan teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri.

- 4) Menanamkan kepada peserta didik sikap ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi dengan lingkungan dan mengembangkan sikap sportivitas.
 - 5) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu bersaing dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
2. Jumlah Peserta Didik dan Guru Bimbingan Konseling SMAN 4 Sinjai

Peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.

Adapun jumlah peserta didik pada Sekolah Menengah Atas Negeri Nomor 4 Sinjai dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1. Jumlah Peserta Didik SMAN 4 Sinjai

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Jumlah Rombongan belajar

1	Laki-laki	220	14
2	Perempuan	228	
Total		448	14

Sumber data: SMAN 4 Sinjai

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah peserta didik SMAN 4 Sinjai untuk tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 448 peserta didik dengan pembagian 220 orang merupakan peserta didik laki-laki dan 228 orang adalah peserta didik perempuan yang dikelompokkan di dalam rombongan belajar sebanyak 14 rombongan. Adapun jumlah guru bimbingan konseling di SMAN 4 Sinjai yaitu berjumlah dua orang diantaranya satu laki-laki dan satu perempuan.

B. Hasil

1. Data Penelitian

Data penelitian adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Berikut data penelitian terkait jawaban responden pada kuisioner yang disebar.

Tabel 4.2. Data Penelitian

Indikator Variabel X	Responden				Jumlah
	SB	B	KB	T	
	Orang	Orang	Orang	Orang	

Soal 1	40	0	0	0	40
Soal 2	32	8	0	0	40
Soal 3	30	10	0	0	40
Soal 4	25	15	0	0	40
Soal 5	28	12	0	0	40
Soal 6	19	20	1	0	40
Soal 7	16	12	12	0	40
Soal 8	40	0	0	0	40
Soal 9	20	20	0	0	40
Soal 10	25	15	0	0	40
Soal 11	19	20	0	0	40
Soal 12	17	17	6	0	40
Soal 13	40	0	0	0	40
Soal 14	5	19	16	0	40
Soal 15	12	15	13	0	40
Soal 16	0	0	0	40	40
Soal 17	0	0	0	40	40
Soal 18	0	0	0	40	40
Soal 19	0	40	0	0	40
Soal 20	0	0	0	40	40
Soal 21	18	22	0	0	40
Soal 22	0	0	40	0	40
Soal 23	0	0	40	0	40
Soal 24	0	0	40	0	40
Soal 25	40	0	0	0	40
Soal 26	5	19	16	0	40
Soal 27	12	15	13	0	40
Soal 28	0	0	0	40	40
Soal 29	0	0	0	40	40
Soal 30	0	0	0	40	40
Soal 31	0	40	0	0	40
Soal 32	0	0	0	40	40
Soal 33	18	22	0	0	40
Soal 34	0	0	40	0	40

Sumber data: Hasil Angket

Indikator Variabel X	Responden				Jumlah
	SB	B	KB	T	
	Orang	Orang	Orang	Orang	
Soal 35	0	0	40	0	40
Soal 36	0	0	40	0	40
Soal 37	18	22	0	0	40
Soal 38	0	0	40	0	40
Soal 39	0	0	40	0	40
Soal 40	0	0	40	0	40

Sumber data: Hasil Angket

Tabel 4.3. Data Penelitian

Variabel Y= Prestasi Belajar

Responden	Jawaban Angket												Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	4	4	3	2	2	2	3	1	3	2	2	3	29
2	4	3	4	2	3	2	3	1	3	2	2	3	30
3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	26
4	4	4	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	31
5	4	3	2	2	3	2	3	1	3	4	2	3	28
6	3	4	3	4	2	2	3	3	2	2	1	3	30
7	4	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	28
8	3	3	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	23
9	1	4	3	2	1	2	3	1	3	2	2	3	25
10	2	3	3	2	2	2	3	2	1	3	4	3	27
11	3	4	4	2	3	2	3	1	3	2	2	4	31
12	4	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	3	21
13	4	3	3	3	4	3	3	2	3	1	3	3	34
14	4	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	26
15	3	4	3	1	1	3	2	1	3	2	4	3	28
16	2	3	4	2	2	1	3	4	3	3	2	2	28
17	2	1	3	3	2	2	4	2	3	2	2	3	27

18	1	3	2	2	3	2	3	1	2	3	2	3	24
19	3	4	3	2	2	3	3	1	3	3	3	4	31
20	2	3	3	2	3	2	2	1	1	2	2	3	24
21	4	3	1	1	2	2	1	3	3	1	2	2	24
22	4	4	2	2	4	1	4	1	3	2	2	3	30
23	3	4	4	2	3	2	3	4	3	2	2	2	32
24	4	2	3	4	2	2	3	1	3	2	2	3	29
25	3	3	2	2	2	2	1	1	4	2	3	3	26
26	4	1	2	3	1	1	3	2	3	2	1	2	23
27	4	4	4	1	3	2	3	3	2	2	2	4	32
28	2	3	3	2	4	3	1	1	3	2	2	3	27
29	4	4	1	4	2	2	3	1	3	2	2	1	27
30	4	2	3	2	2	3	2	1	4	2	2	3	28
31	1	4	4	3	4	2	3	4	3	2	2	3	33
32	2	3	2	2	2	1	3	1	1	3	4	3	24
33	3	4	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	28
34	3	3	1	3	2	4	3	1	3	2	3	3	29
35	4	4	3	2	3	2	3	1	3	2	2	4	31
36	4	3	4	3	1	2	3	2	3	1	1	3	29
37	1	4	4	1	31	2	3	1	3	4	2	1	53
38	3	1	3	3	2	2	3	1	3	2	2	3	26
39	3	4	2	4	2	2	3	3	3	1	2	2	30
40	4	4	3	3	2	2	3	1	3	2	2	3	30
Jumlah	124	125	109	112	121	83	111	70	110	85	88	111	1142

Sumber data: Hasil Angket

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang digunakan untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Nilai regresi yang baik adalah jika memiliki nilai residual yang terdistribusi normal. Jadi uji normalitas bukan dilakukan pada masing-masing variabel, tetapi pada nilai residualnya.

Pengujian normalitas pada penelitian yang dilakukan ini mengetahuinya dengan cara melihat grafik P-P plot. Jika grafik normal pola menunjukkan penyebaran titik-titik di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal mengindikasikan model regresi memenuhi asumsi normalitas. Hasil pengujian untuk membuktikan distribusi normal pada seluruh variabel dapat dicermati pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Variabel Prestasi Belajar

		Prestasi Belajar
N		80
Normal parameters ^{a-b}	Mean	75.19
	Std.	13.356
	Deviation	

Most Extreme Differences	Absolute	.150
	Positive	.076
	Negative	-.150
Kolmogorov-Smirnov Z		1.340
Asymp.Sig. (2-tailed)		.055

- Tes distribution is Normal
- Calculated from data

Berdasarkan pada tabel hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi hasil belajar Akidah Akhlak adalah 0,055 yang menunjukkan nilai prestasi belajar pendidikan Agama islam $> 0,05$. Jadi data prestasi belajar pendidikan Agama islam berdistribusi normal

b. Uji Heterokesdastisitas

Hasil pengujian untuk membuktikan tidak ada heterokesdastisitas dapat dicermati pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Uji Heterokesdastisitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	B Std. Error	Beta		
(Constant)	4410.474	1536.878		2.870	.006
1 Xskortotal	-58.571	22.557	-.345	-2.597	.012

- Dependent Variabel: RES2

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa signifikansi rank spearman lebih besar dari 0.05 (5%), yaitu senilai 0.012. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heterokesdastisitas.

c. Regresi Linear Sederhana

Setelah terbukti tidak ada gejala heterokesdastisitas dan terdistribusi normal maka untuk prestasi belajar PAI kelas X IPA 1 dan Kelas X IPA 2 SMA 4 Sinjai sebelum dan sesudah melalui aplikasi edmodo ajar digunakan analisis regresi linear sederhana.

Adapun hasil analisis regresi dengan alat bantu SPSS 22 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6. Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	B Std. Error	Beta		
(Constant)	-6124.460	1828.2		-3.350	.002
1 Xskortotal	84.826	47 26.833	.408	3.161	.003

a. Dependent Variabel: Y prestasi belajar

Dari tabel diatas dapat dijabarkan model persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = -6.124.460 + 84.826X$$

Persamaan diatas dapat diinterpretasikan penjelasan berikut:

- 1) Konstanta (a) = artinya jika tidak ada pengaruh dari aplikasi edmodo (X) maka tingkat prestasi belajar (Y) menurun sebesar 6.124.460
- 2) Konstanta regresi variabel dari aplikasi edmodo (b)= artinya setiap ada peningkatan prestasi belajar (Y) sebesar 84.826.

d. Uji Hipotesis

Dalam analisis regresi linear sederhana uji hipotesis atau uji pengaruh berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Hipotesis dalam analisis regresi linear sederhana pada penelitian ini adalah:

Ho = Tidak ada pengaruh prestasi belajar melalui Aplikasi Edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai.

H1 = Ada pengaruh prestasi belajar melalui Aplikasi Edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai.

Untuk memastikan apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak (dalam artian variabel X

memiliki pengaruh terhadap variabel Y) dapat melakukan uji hipotesis ini dengan cara membandingkan nilai signifikansi (sig) dengan probabilitas 0.05 atau dengan cara lain yakni membandingkan nilai T_{hitung} dengan T_{tabel} .

1) Uji hipotesis membandingkan nilai Sig. dengan 0.05

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS adalah:

- (a) Jika nilai signifikansi (sig.) lebih kecil dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa ada pengaruh prestasi belajar (Y) melalui Aplikasi Edmodo (X) di UPTD SMA 4 Sinjai
- (b) Jika nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh prestasi belajar (Y) melalui Aplikasi Edmodo (X) di UPTD SMA 4 Sinjai.

Berdasarkan output diatas diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.003 yang nilainya lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang mempunyai arti bawa, ada pengaruh prestasi belajar (Y) melalui Aplikasi Edmodo (X) di UPTD SMA 4 Sinjai.

2) Uji hipotesis membandingkan antara T_{hitung} dengan T_{tabel}

Pengujian hipotesis membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} sering disebut dengan uji t, dimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t adalah:

- (a) Jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel maka ada pengaruh bel;ajar melalui aplikasi edmodo (X) yang positif terhadap tingkat prestasi belajar (Y).
- (b) Jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel maka tidak ada pengaruh bel;ajar melalui aplikasi edmodo (X) yang positif terhadap tingkat prestasi belajar (Y).

Tabel 4.7. Uji Hipotesis Membandingkan antara

T_{hitung} dengan T_{tabel}

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	B Std. Error	Beta		
(Constant)	-6124.460	1828.247		-3.350	.002
1 Xskortotal	84.826	26.833	.408	3.161	.003

a. Dependent Variabel: Y prestasi belajar

Berdasarkan output diatas dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 3.161. Karena nilai t_{hitung} sudah ditemukan, maka langkah selanjutnya akan mencari nilai pada t_{tabel} . Adapun rumus mencari t tabel adalah :

Nilai $a / 2$

$$= 0.05/2 = 0.025$$

Derajat kebebasan (df) = $n - 2$

= $40 - 2 = 38$, didapatkan hasil 0.025 ; 38

Dari hasil diatas didapatkan nilai t_{tabel} 2.009, yang artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari tabel, $3.161 > 2.009$. sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa, ada ada pengaruh bel;ajar melalui aplikasi edmodo (X) yang positif terhadap tingkat prestasi belajar (Y).

1. Pembahasan

- a. Prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bahwa hasil belajar Aqidah Akhlak sebelum menggunakan bahan ajar cetak untuk kelas X IPA 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik kelas X IPA 4 Sinjai

No	Nama Peserta Didik	Prestasi Belajar
1	Afdan Wijaya	65
2	Ainun Jariah	65
3	Alifah Trisna Budiarti	76
4	Andi Chaeril Zahrizal M	77
5	Andi Mutmainnah	80
6	Andi Nurfadillah	76
7	Anita Lestari	77

8	Ardhana Cahyo pahlawan	75
9	Ar Jumadi	75
10	Dewi Lestari	76
11	Dewi Sartika	80
12	Dita Aulia Septia	80
13	Erwin Anugrah	85
14	Fitri Yuni Sari	70
15	Muh. Nurfaidah	80
16	Nuratika	80
17	Nuraeni	73
18	Nurmalia	76
19	Nurul Islafiah	65
20	Nurul Syakinah	77
21	Nursiah	78
22	Putri Daeng Cahaya	65
23	Putri Rahayu	78
24	Reski Rahmadania	70
25	Sandy Wiratani	80
26	Sardiana Kahar	85
27	Serlina Ramadani	85
28	Sitti Aminah	77
29	Sri Rafiah Hidayasyah	76
30	Sulfiada	74
31	Wiwi Riski Ansari	75
32	Yuyun Wardana	75
33	Zul Ashar	75
34	A. Muhammad Awal R.	60

Sumber data: Guru PAI SMA Negeri 4 Sinjai

Tabel di atas menunjukkan bahwa untuk kelas X IPA 1 dimana jumlah peserta didiknya sebanyak 34 orang yang telah menuntaskan mata pelajaran PAI dan mencapai prestasi belajar > 75 KKM sebanyak 25 (dua puluh lima) orang sedangkan

yang belum menuntaskan mata pelajaran PAI dan mencapai hasil belajar < 75 KKM sebanyak 9 (sembilan) orang.

Tabel 4.9. Tabulasi dan Presentasi Hasil Belajar Peserta Didik kelas X IPA 1

No	Tabulasi	Jumlah (orang)
1	≥ 75 KKM	25
2	≤ 75 KKM	9
Total		34

Tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar peserta didik kelas XI IPA 1 untuk mata pelajaran PAI di ≥ 75 KKM mencapai 73,53% sedangkan yang belum menuntaskan dan mencapai nilai prestasi belajar di ≤ 75 KKM sebesar 26,47 %. Hal ini menunjukkan bahwa guru PAI perlu melakukan suatu tindakan agar nilai hasil belajar peserta didik kelas X IPA 1 mengalami peningkatan. Salah satu cara yang diterapkan oleh guru adalah dengan memanfaatkan Aplikasi Edmodo karena saat melaksanakan kegiatan belajar PAI awalnya guru tidak menggunakan atau memanfaatkan beberapa bahan ajar.

**Tabel 4.10. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik kelas
X IPA 2**

No	Nama Peserta Didik	Hasil Belajar Peserta
1	A. Reski Wahyuningsi	74
2	Alam Sandro Winata	75
3	Aliatul Karimah	77
4	Andi feni Oktaviani	70
5	Andi Riri Ramadhani	70
6	Dalling	70
7	Dinda Lestari	70
8	Fatur Rahman	74
9	Fera Inryani	78
10	Haerul	80
11	Hanna lestari	65
12	Harnilla Habriani	66
13	Hesti	80
14	Mu. Reski	79
15	Mulyadi	77
16	Nurul Azmi Pionir Raya	65
17	Nurul Fajri	76
18	Putri Salju	76
19	Rahmat Dwi Saputra	65
20	Ramadandi	80
21	Rian Muzizah	80
22	Rosania	76
23	Salam Hariadi Saputra	67
24	Ulil Aidil Absar	76
25	Sri Wahyuni Putri	75
26	Suci Rahmayani	70
27	Sutriani	65
28	Syahrani	80
29	Santi	70

30	A. Nabila	70
31	Nur Filda Cahyani	70

Sumber data: Guru PAI SMAN 4 Sinjai

Tabel di atas menunjukkan bahwa untuk kelas X IPA 2 dimana jumlah peserta didiknya sebanyak 31 orang, yang telah menuntaskan mata pelajaran PAI dan mencapai prestasi belajar > 75 KKM sebanyak 15 (dua puluh lima) orang sedangkan yang belum menuntaskan mata pelajaran PAI dan mencapai hasil belajar < 75 KKM sebanyak 16 (sembilan) orang.

Tabel 4.11. Tabulasi dan Presentasi Hasil Belajar Peserta Didik kelas X IPA 2

No	Tabulasi	Jumlah (orang)
1	≥ 75 KKM	15
2	≤ 75 KKM	16
Total		31

Tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar peserta didik kelas X IPA 2 untuk mata pelajaran PAI ≥ 75 KKM mencapai 48,38% sedangkan yang belum menuntaskan dan mencapai nilai prestasi belajar ≤ 75 KKM sebesar 51,61 %. Hal ini menunjukkan bahwa tinggi jumlah peserta didik

yang tidak menuntaskan dan memiliki prestasi belajar mata pelajaran PAI pada kelas X IPA 2 disebabkan karena guru kurang memanfaatkan suatu aplikasi untuk menunjang kegiatan belajar. Dan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik tersebut guru PAI perlu memanfaatkan suatu aplikasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

- b. Peningkatan Prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dari hasil penilaian yang dilakukan oleh guru PAI setelah memperbaiki cara belajar dengan memanfaatkan suatu aplikasi berupa aplikasi edmodo. Adapun prestasi belajar yang diperoleh oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.12. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

kelas X IPA 1

No	Nama Peserta Didik	Prestasi Belajar
1	Afdan Wijaya	75
2	Ainun Jariah	75
3	Alifah Trisna Budiarti	76
4	Andi Chaeril Zahrizal M	77
5	Andi Mutmainnah	80
6	Andi Nurfadillah	76

7	Anita Lestari	77
8	Ardhana Cahyo pahlawan	75
9	Ar Jumadi	75
10	Dewi Lestari	76
11	Dewi Sartika	80
12	Dita Aulia Septia	80
13	Erwin Anugrah	85
14	Fitri Yuni Sari	70
15	Muh. Nurfaidah	80
16	Nuratika	80
17	Nuraeni	80
18	Nurmalia	76
19	Nurul Islafiah	75
20	Nurul Syakinah	77
21	Nursiah	78
22	Putri Daeng Cahaya	75
23	Putri Rahayu	78
24	Reski Rahmadania	70
25	Sandy Wiratani	80
26	Sardiana Kahar	85
27	Serlina Ramadani	85
28	Sitti Aminah	77
29	Sri Rafiah Hidayasyah	76
30	Sulfiada	80
31	Wiwi Riski Ansari	75
32	Yuyun Wardana	75
33	Zul Ashar	75
34	A. Muhammad Awal R.	80

Sumber data: Guru PAI, SMAN 4 Sinjai

Tabel di atas menunjukkan bahwa untuk kelas X IPA 1 dimana jumlah peserta didiknya sebanyak 34 orang yang telah menuntaskan mata pelajaran PAI dan mencapai prestasi belajar > 75 KKM setelah guru PAI memanfaatkan suatu aplikasi berupa aplikasi edmodo guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI.

Demikian pula pada peserta didik kelas X IPA 2 yang sebelum memiliki tingkat prestasi belajar yang tergolong rendah dalam pencapaian KKMnya, guru PAI melakukan tindakan yang sama untuk meningkatkan hasil belajar yaitu berupa pemanfaatan bahan ajar cetak berupa penambahan buku acuan pada peserta didik, menggunakan buku tes, lembar kerja. Adapun hasil belajar peserta didik kelas X IPA 2 setelah memanfaatkan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.13. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik kelas X IPA 2

No	Nama Peserta Didik	Hasil Belajar
1	A. Reski Wahyuningsi	80
2	Alam Sandro Winata	75
3	Aliatul Karimah	77
4	Andi feni Oktaviani	76
5	Andi Riri Ramadhani	77

6	Dalling	78
7	Dinda Lestari	79
8	Fatur Rahman	76
9	Fera Inryani	78
10	Haerul	80
11	Hanna lestari	75
12	Harnilla Habriani	76
13	Hesti	80
14	Mu. Reski	79
15	Mulyadi	77
16	Nurul Azmi Pionir Raya	75
17	Nurul Fajri	76
18	Putri Salju	76
19	Rahmat Dwi Saputra	75
20	Ramadandi	80
21	Rian Muzizah	80
22	Rosania	76
23	Salam Hariadi Saputra	77
24	Ulil Aidil Absar	76
25	Sri Wahyuni Putri	75
26	Suci Rahmayani	80
27	Sutriani	75
28	Syahrani	80
29	Santi	80
30	A. Nabila	80
31	Nur Filda Cahyani	80

Sumber data: Guru PAI, SMAN 4 Sinjai

Tabel di atas menunjukkan bahwa untuk kelas X IPA 2 dimana jumlah peserta didiknya sebanyak 31 orang yang telah menuntaskan mata pelajaran PAI dan mencapai hasil belajar > 75 KKM sebanyak

100 persen. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik kelas X IPA 2 telah mengalami peningkatan yang cukup baik setelah guru PAI memanfaatkan aplikasi edmodo pada kegiatan belajarnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini yaitu:

1. Prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai sebelum menggunakan aplikasi edmodo diperoleh prestasi belajarnya yang tergolong cukup dimana hasil belajar ≥ 75 KKM mencapai 73,53%, dan prestasi belajar ≤ 75 KKM sebesar 26,47 %. Sedangkan untuk kelas X IPA 2 UPTD SMA 4 Sinjai dimana prestasi belajar Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah yaitu ≥ 75 KKM mencapai 48,38% dan hasil belajar ≤ 75 KKM sebesar 51,61 %. Namun setelah guru PAI menggunakan aplikasi edmodo pada kegiatan belajar maka prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan sehingga memiliki pengaruh yang positif pada hasil belajar dengan pencapaian nilai belajar ≥ 75 KKM.
2. Ada Peningkatan Prestasi belajar melalui aplikasi edmodo di UPTD SMA 4 Sinjai yang cukup positif. Dimana hasil hipotesis H_0 tidak dapat diterima dan H_1 dapat diterima dimana nilai $a = 6.124.460$, dan $b = 84.826$.

Jika nilai signifikansi lebih kecil dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa ada pengaruh melalui aplikasi edmodo (X) yang positif terhadap tingkat prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (Y). Dan jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar cetak (X) yang positif terhadap tingkat prestasi belajar PAI (Y).

B. Saran-saran

1. Di sarankan kepada pihak sekolah untuk mencoba suatu aplikasi dengan dukungan jaringan internet yang digunakan oleh peserta didik guna meningkatkan prestasi belajar mereka.
2. Di sarankan kepada pihak sekolah UPTD SMA Negeri 4 Sinjai untuk melengkapi fasilitas internet di sekolah karena jika hanya mengharapkan fasilitas perpustakaan yang cukup terbatas maka masih sangat sulit untuk bisa memberikan peningkatan pada prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anti Rismayanti, *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens*, South Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre, 2013.
- Arie Muhammad, *Implementasi Media Edmodo Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X di SMA Negeri 4 Yogyakarta*, Skripsi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 93
- Balasubramanian, Kandappan & Jaykumar, Leena N. K, *Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Create Responsible Learning Environment. Prosiding, Asia Euro Conference*. Selangor : School of Hospitality, Tourism and Culinary Arts, Taylor's University. 2014.
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana, 2005.
- Choy, Sarojn, "Benefits of E-Learning Benchmarks Australian Case Studies" 51, 2010.

- EkoSubiyantorodkk., *Simulasi Digital Jilid1*,(Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik&Tenag aKependidikan, 2013), h. 71-72
- Emzir,*Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakart: Raja Grafindo Persada, 2013.
- HadariNawawi, *AdministrasiPendidikan*, Jakarta:CV. Mas Agung, 1991.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, Bandung: RemajaRosdakarya, 2004.
- Muhhamad Azyes Herlambank, *hubungan penggunaan media pembelajaran Edmodo dengan hasil belajar siswa Pada pelajaran simulasi digital Di smk negeri 1 gombang*, Skripsi Yogyakarta: UNY. 2015.
- NurulAzizah,*Pengaruh Model PembelajaranE-Learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik SMA*, Skripsi, Lampung: UIN RadenIntan, 2018.
- NurulHikmah Anwar, *Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fisika Kelas Xi IpaSman 1 TaneteRilau*, SkripsiMakassar: UIN Alauddin, 2015
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta, 2012.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta, 2013. 3
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 1991.
- Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press, 2011.

BIODATA PENULIS

Nama : MUSLIMIN SAFIR
NIM : 160101047
Tempat/TGL, Lahir : Lompu, 03 Januari 1995
Alamat : Lompu , Desa Gona
Kec. Kajuara
Kab. Bone

Riwayat Pendidikan :

1. SD/MI : SD INPRES 10/73 Gona
Tamat Tahun 2007
2. SLTP/MTs : SMP NEGERI 1 Kajuara
Tamat Tahun 2010
3. SMU/MA : SMA NEGERI 1 Kajuara
Tamat Tahun 2013

Handphone : 085299343604
Email : Nazril_uche@gmail.com
Nama Orang Tua : Muh.safir (Ayah)
Mihra.ar S.Pd (Ibu)