Jurnal Cakrawala Inspirasi Edukatif
Vol. 01, No.1, Juli-Desember 2023
P-ISSN 3025-4108 E-ISSN 3025-4329

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Edmodo Dalam Metode Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan

Hotrimsyah Simbolon[1], Yusnita Anwar Nasution [1],
Roni Handika Putra[2], Nurfitri Eliza[2]
[1]Dosen Program Studi Tadris Biologi STAIN Madina,
[2]Dosen Program Studi IPA STAIN Madina
Email: rimsyahsimbolon@gmail.com, yusnitaanwarnasution29@gmail.com, handikaroni94@gmail.com, fitrieliza582@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah seorang guru dituntut mempunyai keterampilan untuk dapat mengikuti perkembangan pembelajaran yang semakin canggih dan modern sehingga kualitas sumber daya manusia pembelajaran yang biasa diterapkan memiliki keterbatasan ruang, waktu dan terkesan kurang menarik bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga bahwa rata-rata hasil belajar siswa tidak mencapai nilai tersebut. KKM. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan aplikasi edmodo dengan metode inkuiri, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan edmodo dalam inkuiri terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 3 Panyabungan. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Quasi eksperimen dengan desain Non-equivalent control group design. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang sebelumnya telah diuji kelayakannya untuk melihat hasil belajar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik Ngain dan uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan aplikasi Edmodo inkuri dengan siswa yang hanya diajar dengan metode inkuiri dengan hasil uji t. diperoleh nilai tanda (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Edmodo dalam metode inkuiri terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 3 Panyabungan.

Keywords: Edmodo, Hasil Belajar, Media

A. PENDAHULUAN

Menurut Lutfi (2007:10) belajar adalah suatu proses perubahan perilaku individu yang terjadi sebagai akibat interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara utuh, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Interaksi yang menyenangkan antara siswa dengan sumber belajar termasuk guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas yang salah satu indikatornya adalah hasil belajar siswa karena perubahan hasil

belajar yang terjadi berlangsung terus menerus dan tidak bersifat statis (Sadirman 2009:2). Berdasarkan hasil observasi penulis dan wawancara dengan guru biologi SMAN 3 Panyabungan pada tanggal 22-25 Januari 2023, diketahui bahwa guru biologi kelas XI IPA belum memanfaatkan teknologi di era yang serba canggih ini, seperti media yang sangat mendukung pembelajaran, proses kegiatan pembelajaran terkesan tidak efektif. monoton dan pasif tanpa adanya perubahan yang menjadikan siswa lebih hidup kembali. Kemandirian siswa dalam menguasai materi pelajaran masih rendah. Dilihat dari hasil belajar siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Namun dari rata-rata nilai ulangan harian siswa sebesar 67,5 belum mencapai nilai KKM, ini disebabkan karena kurangnya inovasi baru dalam proses pembelajaran yang menjadikan pembelajaran kurang menarik, dan pembelajaran tidak berpusat pada siswa sehingga siswa kurang aktif di kelas, karena proses pembelajaran guru juga lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maghfiroh dkk (2018) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Edmodo terhadap hasil belajar siswa. Selain itu penggunaan Edmodo juga memberikan pengaruh positif lebih lanjut terhadap aktivitas belajar siswa. Penelitian Kurnia (2019) juga menunjukkan adanya pengaruh Edmodo terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut. Bagaimana pemanfaatan Edmodo dalam metode inkuiri pada pembelajaran materi sistem pencernaan kelas XI SMA Negeri 3 Panyabungan?. Berdasarkan rumusan masalah terdapat beberapa tujuan penelitian yaitu mengetahui hasil belajar aspek kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, a. mengetahui penggunaan edmodo dalam metode inkuiri dapat mempengaruhi pembelajaran pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA Negeri 3 Panyabungan. b. mengetahui bahwa penggunaan Edmodo dalam metode inkuiri efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran pada era ini

mempunyai banyak varian, salah satu kecanggihan teknologi yang sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan adalah media yang dikembangkan oleh Jeff'O Hara pada tahun 2008 dalam bentuk aplikasi melalui jejaring sosial, aplikasi ini dinamakan Edmodo. Daulay, dkk (2018) Edmodo merupakan media yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran online.

Edmodo merupakan jejaring sosial berbasis online yang bertujuan untuk menghubungkan guru dan siswa dalam menjalin ikatan, membuka kelas virtual, forum diskusi, agenda pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan oleh guru dan orang tua tanpa batasan ruang dan waktu. Edmodo merupakan media berbasis web yang dapat digunakan untuk mengontrol aktivitas siswa oleh guru dan orang tua Wirda dkk, (2014:113). Penerapan Edmodo menjadikan siswa aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran karena siswa dapat belajar tanpa adanya batasan ruang dan waktu serta mendapatkan lingkungan belajar yang interaktif. Mahasiswa dapat memperoleh informasi dalam bentuk dokumen elektronik untuk memperkaya studinya. Selain itu, siswa mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan audio video melalui Edmodo dan interaksi yang dihasilkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.

Kelebihan Edmodo adalah sebagai berikut (1) menyerupai Facebook sehingga mudah digunakan (2) dapat menghubungkan guru dan siswa tanpa harus bertatap muka (3) dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan tetap memiliki jaringan internet (4) Edmodo selalu diupdate oleh pengembang. Kekurangan dari aplikasi Edmodo adalah aplikasi ini harus tetap terhubung dengan internet jika jaringan internet terputus, pembelajaran tidak dapat terlaksana, penggunaan bahasa program terkadang tidak dipahami oleh guru dan siswa. Metode pembelajaran inkuiri merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Biologi. Model pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan jawaban

atas pertanyaan-pertanyaan yang dipertanyakan. Metode inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang memaksimalkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analitis, sehingga Gulo (2020) dapat dengan percaya diri merumuskan temuannya sendiri. jurnal Nova dkk (2017) model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang dalam praktiknya menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban suatu permasalahan yang dipertanyakan dengan bimbingan dari guru.

Kelebihan model pembelajaran inkuiri adalah proses pembelajaran yang dapat menekankan siswa untuk aktif dan dapat mengubah perilaku siswa berkat pengalaman yang diperoleh secara langsung dalam pembelajaran. Serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya dan mengikuti keadaan psikologisnya saat ini. Sedangkan kelemahan model inkuiri adalah penentuan waktu yang terkadang cukup singkat dalam pembelajaran metode inkuiri dan keberhasilan pembelajaran tergantung pada kemampuan berpikir siswa.

Pada dasarnya model pembelajaran inkuiri dilakukan atau ditekankan pada proses mencari dan menemukan, dimana materi pelajaran tidak diberikan langsung kepada siswa. Azizah, HN dkk (2016) Terdapat enam tahapan pelaksanaan pembelajaran yang berperan dalam proses peningkatan keterampilan berpikir kritis sesuai model pembelajaran inkuiri terbimbing, yaitu orientasi, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (Quasi Eksperimental). Desain yang digunakan adalah “Pretest-Posttest Non

Equivalent Control Group Design". Desain kelompok kontrol non-ekuivalen dapat digambarkan sebagai berikut:

Eksperimental	: O_1 x O_2
Kontrol	: O_3 O_4

Gambar 1. Tipe Non-equivalent control group design

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Adapun variabel bebasnya adalah Edmodo pada metode inkuiri, dan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X XI IPA SMAN 3 Panyabungan tahun pelajaran 2022 yang berjumlah 68 siswa. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik simple random sampling, dan diperoleh kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 siswa dan kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa. Penelitian ini akan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan materi sistem pencernaan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi. Tes yang diberikan berupa tes tertulis berupa pilihan ganda untuk pretest (sebelum penerapan media Edmodo) dan posttest (setelah penerapan media Edmodo). Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik (peneliti) dan siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh penggunaan model inkuiri berbasis Edmodo dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN 3 Batanghari. Sejalan dengan penelitian Rahmawati et al., (2015:2) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran

sangat membantu meningkatkan produktivitas dan hasil belajar, selain dapat membantu mewakili apa yang kurang mampu disampaikan oleh guru, media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. dan XI IPA 3.

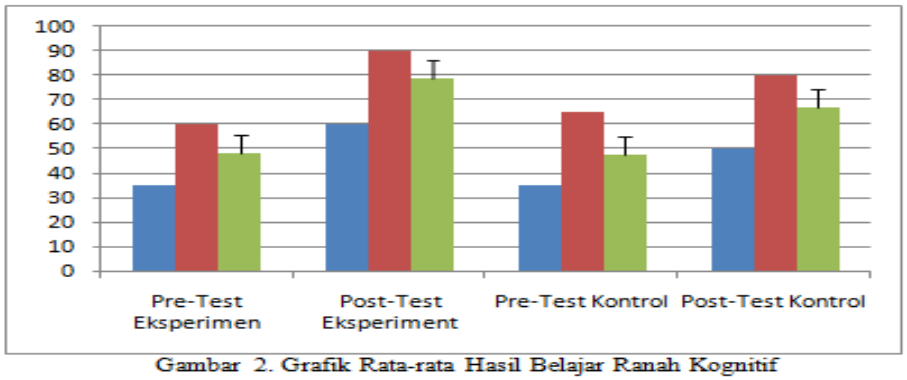
Setelah pengambilan sampel dengan menggunakan Teknik Simple Random Sampling diperoleh sampel sebanyak 48 siswa dari dua kelas XI yang terbagi menjadi kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2. Kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol sedangkan kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan edmodo dalam metode inkuiri. Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian kognitif dan sikap. Sebelum menggunakan instrumen penelitian berupa tes objektif harus dilakukan validasi terlebih dahulu. Validasi dilakukan dengan dua tahap, pertama validasi ahli dan validasi uji coba. Validasi ahli dilakukan oleh Drs. Pinta Murni.M.Si dan untuk validasi uji coba dilakukan di kelas XI IPA 3 dengan jumlah peserta 20 orang.

Dalam penilaian ini, masing-masing soal untuk tes objektif berjumlah 30 soal. Selanjutnya soal diujikan dengan tujuan memperoleh soal yang memenuhi kriteria, soal digunakan apabila memenuhi syarat, yaitu: Soal digunakan bila memenuhi kriteria validitas (cukup dan tinggi), memenuhi kriteria tingkat kesukaran soal. soal (mudah, sedang, dan sulit) serta memenuhi kriteria daya yang berbeda-beda soal (cukup dan baik). Dari 30 soal yang diujikan, 20 soal memenuhi kriteria, yang selanjutnya digunakan untuk pre-test dan post-test. Dari 20 soal yang diperoleh untuk masing-masing level kognitif C2 (pemahaman) diperoleh 7 soal yaitu soal nomor 1, 3, 7, 9, 12, 16, dan 20 dan untuk taraf kognitif C3 (penerapan) diperoleh 4 soal yaitu soal nomor 2, 8,18, 19 dan untuk tingkat kognitif C4 (menganalisis) diperoleh 9 soal yaitu soal nomor 4, 5, 6, 10, 11, 13, 14, 15, 17 seperti terlihat pada tabel berikut. Soal tersebut juga diuji reliabilitasnya dan diperoleh nilai 0,76 dengan kriteria reliabilitas tinggi.

Tabel 1. Klasifikasi Soal Berdasarkan Taksonomi Kognitif

Kognitif	Butir soal objektif
C2	1, 3, 7, 9, 12, 16, 20
C3	2, 8,18, 19
C4	4, 5, 6, 10, 11, 13, 14, 15, 17,
Jumlah	20 soal

Pre-test dan post-test pada penelitian ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pre-test dan post-test dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa menggunakan tes objektif ranah kognitif dengan jumlah soal objektif sebanyak 20 soal. Dalam penelitian ini data yang diperoleh meliputi skor pre-test dan post-test kemampuan kognitif siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga skor sikap siswa dapat dilihat dari penerapan model pembelajaran aplikasi Edmodo berbasis inkuiri. ke kelas eksperimen. Selanjutnya skor hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk tabel dan diagram. Data disajikan dalam bentuk skor hasil belajar seperti skor tertinggi, skor terendah, mean, modus, median, simpangan baku, dan simpangan baku. Data tersebut kemudian dianalisis untuk menjawab hipotesis penelitian. Hasil belajar pada ranah kognitif dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Rata-rata Hasil Belajar Ranah Kognitif

Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian kognitif dan sikap. Sebelum menggunakan instrumen penelitian berupa tes objektif harus dilakukan validasi terlebih dahulu. Validasi dilakukan dengan dua tahap, pertama validasi ahli dan

validasi uji coba. Validasi ahli dilakukan oleh Drs. Pinta Murni, M.Si dan untuk validasi uji coba dilakukan di kelas XI IPA 3 dengan jumlah peserta 20 orang. Dalam penilaian ini, masing-masing soal untuk tes objektif berjumlah 30 soal. Selanjutnya soal diujikan dengan tujuan memperoleh soal yang memenuhi kriteria, soal digunakan apabila memenuhi syarat, yaitu: Soal digunakan bila memenuhi kriteria validitas (cukup dan tinggi), memenuhi kriteria tingkat kesukaran soal. soal (mudah, sedang, dan sulit) serta memenuhi kriteria daya yang berbeda-beda soal (cukup dan baik). Dari 30 soal yang diujikan, 20 soal memenuhi kriteria, yang selanjutnya digunakan untuk pre-test dan post-test. Dari 20 soal yang diperoleh untuk masing-masing level kognitif C2 (pemahaman) diperoleh 7 soal yaitu soal nomor 1, 3, 7, 9, 12, 16, dan 20 dan untuk taraf kognitif C3 (penerapan) diperoleh 4 soal yaitu soal nomor 2, 8,18, 19 dan untuk tingkat kognitif C4 (menganalisis) diperoleh 9 soal yaitu soal nomor 4, 5, 6, 10, 11, 13, 14, 15, 17 seperti terlihat pada tabel berikut. Soal tersebut juga diuji reliabilitasnya dan diperoleh nilai 0,76 dengan kriteria reliabilitas tinggi.

Selanjutnya dilakukan hasil pre-test dan post-test. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi masing-masing kelas lebih besar dari nilai alpha (0,05) yaitu pretest eksperimen 0,124 > 0,05, pretest kontrol 0,117 > 0,05, post test eksperimen 0,200 > 0,05 dan post test eksperimen 0,200 > 0,05. kontrol uji 0,1.5 > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest populasi pada penelitian ini berdistribusi normal. Setelah data pre-test dan post-test berdistribusi normal, dilanjutkan uji homogenitas dengan pre-test diketahui nilai signifikansi = 0,619 atau p-value > alpha = 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai pre-test dan post-test yang homogen diketahui mempunyai nilai signifikansi = 0,636 atau p-value > alpha = 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai post test bersifat homogen. Setelah itu dilakukan uji N-Gain t independen terhadap data skor pre-test dan post-test kelas kontrol dan hasil eksperimen uji t independen menunjukkan nilai Sig (2

tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Edmodo secara inkuiri dengan metode inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Untuk memperoleh skor hasil belajar pada aspek kognitif digunakan instrumen tes objektif. Sebelum digunakan, instrumen yang telah disusun terlebih dahulu divalidasi oleh ahli dan diuji. Hasil validasi instrumen pada tes objektif dan angket penilaian diri dinyatakan baik dan layak digunakan oleh validator ahli. Selanjutnya soal pilihan ganda diujikan di kelas XI IPA 3 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Soal-soal tersebut diujicobakan sehingga peneliti memperoleh instrumen yang memenuhi kriteria valid dan reliabel. Hal ini sejalan dengan Arikunto (2014) bahwa sebelum digunakan pertanyaan harus memenuhi kriteria valid dan reliabel. Rangkuman uji validitas instrumen tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 30 soal yang disiapkan, 16 soal memenuhi kriteria valid dan reliabel yaitu soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 16 , 18, 19, 20 , 21, 22, 26, 28, 29.

Hasil skor pretest dan posttest terlebih dahulu diuji normalitasnya sehingga diperoleh hasil nilai signifikansi masing-masing kelas lebih besar dari nilai alpha (0,05) yaitu pretest eksperimen 0,124 > 0,05, pretest kontrol 0,117 > 0,05, post test eksperimen 0,200 > 0,05 dan kontrol post test 0,1.5 > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest populasi pada penelitian ini berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal maka data pretst dan post test dilanjutkan dengan uji homogenitas yang dilakukan dengan uji Levene berbantuan software SPSS. Dari uji homogenitas pre-test diperoleh nilai signifikansi = 0,619 atau p-value > alpha = 0,05 atau 0,619 > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai pre-testnya homogen. Homogenitas data pada uji homogenitas post test nilai posttest siswa diketahui mempunyai nilai signifikansi = 0,636 atau p-value > alpha = 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai post test juga homogen.

Hasil skor pretest pada ranah kognitif mempunyai rata-rata 47,50 pada kelas kontrol dan 48,33 pada kelas eksperimen sedangkan posttest pada kelas kontrol sebesar 66,87 dan posttest pada kelas eksperimen sebesar 78,96. Berdasarkan nilai rata-rata kedua kelas kemudian dilakukan uji t independen NGain. Sebelumnya dilihat pada tabel keluaran Group Statistics pada uji t independen NGain diketahui nilai Mean NGain_Percent kelas eksperimen sebesar 57,6314 atau 57,6% berdasarkan hal tersebut maka dapat dikategorikan keefektifan nilai N-Gain (%) dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Edmodo pada metode inkuiri pada kelas eksperimen cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya diketahui nilai Mean NGain (%) kelas kontrol sebesar 36,6246 atau 36,6% dapat dikategorikan keefektifan dari nilai NGain%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode inkuiri pada kelas kontrol tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tes selanjutnya adalah uji sampel independen.

Selanjutnya pada tabel uji t independen NGain diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Edmodo dalam inkuiri dengan metode inkuiri dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. hasil belajar. Menurut penelitian Rahmawati et al., (2015: 2) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan produktivitas dan hasil belajar, selain dapat membantu mewakili apa yang tidak mampu disampaikan oleh guru, media pembelajaran akan menjadikan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, penggunaan aplikasi Edmodo dalam inkuiri diperoleh rerata Ngain (%) pada kelas eksperimen yaitu 57,6% berkategori efektif (efektif), sedangkan pada kelas kontrol yaitu 57,6% berkategori efektif. menerapkan metode inkuiri, diperoleh mean gain sebesar 36,6%

berkategori (tidak efektif) meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya pada tabel uji t independen NGain diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Edmodo dalam inkuiri dengan metode inkuiri dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. Suharmi. (2010). *Prosedur Penelitian* . Jakarta: Bumi Aksara.

Azizah, HN, Jayadinata, AK, dan Gusrayani, D. (2016). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Energi Bunyi. Jurnal Pena Ilmiah. 1(1):56-60.

Daulay, UA, Syarifuddin, dan Manurung, B. (2016). Pengaruh Blended Learning Berbasis Edmodo dan Motivasi BelajarTerhadap Hasil Belajar IPA Biologi dan Retensi Siswa pada SistemPeredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 5 Medan . Jurnal Pendidikan Biologi. 6(1):266.

Gulo, M. (2002). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya

Maghfiroh, N., Kirom, A., dan Munif. (2018). Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Smk Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Jurnal Al-Ghazwah. 2(2):210.

Rahmawati, E., Riswan,. dan Fitriyanti. (2015). Pengaruh media *edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Keuntungan.* 2(2):188-192.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran* . Jakarta: Grup Media Kencana Prenada.

Sardiman, AM (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* . Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Wirda., Almasari., dan Sukaya. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Melakukan Instalasi Sound System Kelas XI Teknik Audio Video di SMK N 1 Kinali. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika. 2(2):112-117.