

MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK BERBASIS EDMODO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

Andika Agung Kusuma

Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: andikakusuma16050514019@mhs.unesa.ac.id

Euis Ismayati, Ismet Basuki, Munoto

Dosen Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: euisismayati@unesa.ac.id, ismetbasuki@unesa.ac.id, munoto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Metode penelusuran data berupa artikel menggunakan *literature review*, yaitu penelusuran artikel penelitian ilmiah dari tahun 2016–2020 dengan menggunakan *database Eric Jurnal* dan *Google Scholar*. Penelitian ini mengikuti model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*). Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa *literature* didapatkan hasil nilai dari 66,79 menjadi 80,10, selain itu dari data lainnya diperoleh nilai 69 menjadi 88,12 sehingga terjadi peningkatan nilai terhadap hasil belajar siswa sebesar 13–19 setelah menggunakan media elektronik berbasis *edmodo*. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media elektronik berbasis *edmodo* mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMK, sehingga layak digunakan sebagai media penunjang pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Edmodo*, Hasil Belajar, Media Elektronik

Abstract

The research aims to create Edmodo-based electronic learning media that can improve the learning outcomes of SMK students. Data-related methods of article using literature review, which is the search of scientific research articles from 2016–2020 using the Eric journal and Google Scholar databases. This research follows the model of 4D development (*Define, Design, Develop and Disseminate*). Based on the data obtained from some of the literature obtained the value from 66.79 to 80.10, in addition to the other data obtained the value 69 to 88.12 so that there is an increase in the value of students learning results of 13–19 after using Edmodo-based electronic media. Based on the research, it can be concluded that Edmodo-based electronic media is able to improve the learning outcomes of SMK students, so it deserves to be used as supporting media in the learning process.

Keywords: Edmodo, Learning Outcomes, Electronic Media

PENDAHULUAN

Perhatian masyarakat Indonesia saat ini tertuju pada pandemi COVID-19. Pandemi COVID-19 termasuk kelompok penyakit yang baru ditemukan dimana memiliki sifat menular dari golongan jenis virus *Coronavirus*. Virus ini dan penyakit yang ditimbulkannya tidak diketahui sebelum wabah di Wuhan, China, pada Desember 2019 dan telah ditetapkan sebagai pandemi yang terjadi di dunia (Organization, 2020). Pandemi COVID-19 juga terjadi di Indonesia yang membuat banyak pihak berupaya untuk ambil peran dalam mengatasi permasalahan ini (Irene, 2020, dikutip dalam Amri, 2020). Pada saat sebelum terjadi pandemi proses belajar mengajar dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung sehingga proses transfer ilmu dapat dilakukan secara dua arah. Di saat siswa tidak

mengerti salah satu materi pembelajaran, maka siswa dapat dengan langsung menanyakannya kepada guru yang saat itu mengajar. Namun pada saat pandemi, proses belajar mengajar yang demikian tidak dapat dilakukan. Kondisi ini dialami oleh semua lini pendidikan mulai dari tingkatan SD, SMP, SMA/SMK, sampai tingkatan perkuliahan. Sesuai Surat Edaran Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur nomor 420/2011/101.1/2020 point 3 (tiga) bahwa kegiatan belajar dari rumah bagi peserta didik jenjang SMA, SMK dan PK-PLK di Jawa Timur dilaksanakan pembelajaran daring/jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Akibatnya, proses transfer ilmu mengalami hambatan yang bisa berdampak pada penurunan hasil belajar. Hasil belajar merupakan proses pengukuran nilai berupa angka terhadap

kemampuan siswa setelah proses pembelajaran (Rosyidah, Kartini, Kantun, 2018). Siswa dapat dikatakan tuntas jika hasil belajarnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pencapaian tersebut harus memenuhi ketentuan sebesar ≥ 75 dengan ketuntasan belajar secara klasikal dengan nilai $\geq 75\%$ (Supardi, 2015).

Siswa SMK pada tahun ajaran ini 2020/2021 terdiri atas anak kelahiran 2000-an. Jika ditinjau dari tahun kelahirannya, siswa SMK ini tergolong dalam lingkup generasi *gadget* atau biasa disebut sebagai generasi Z. Menurut Graeme Codrington dan Sue Grant-Marshall (dikutip dalam Cindy, 2019) generasi Z adalah generasi yang terlahir mulai tahun 1995 sampai setelah tahun 2000 dan disebut juga *iGenerasi* atau generasi internet yang hidup dimasa digital. Karena termasuk dalam generasi Z ini pula, maka siswa SMK sangat akrab dengan hal yang berbau digital. Misalnya sosial media, aplikasi digital, dan segala hal yang berbau digital.

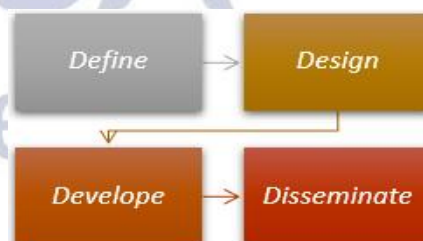
Berdasarkan kedua fakta yang telah dipaparkan, maka perlu adanya media yang digunakan untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam hal transfer ilmu tersebut. Agar proses transfer ilmu dapat tetap dilakukan secara efektif di tengah pandemi seperti saat ini maka pembelajaran dapat dilakukan secara *online* atau *e-learning* dengan menggunakan sebuah media pembelajaran elektronik. Pembelajaran secara *online* memungkinkan pendidik dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran tanpa harus bertemu atau bertatap muka secara fisik yang tidak dibatasi oleh waktu dalam proses pembelajaran tersebut (Budiman, Arifin, Marlianto, 2019). Hal ini sejalan dengan istilah umum yang digunakan untuk merujuk pada pembelajaran berbasis komputer yang dapat membuat belajar lebih menyenangkan, lebih mudah, dan lebih murah dengan menggunakan internet (Rusman, 2016). Dengan kata lain, pembelajaran secara *online* adalah penggunaan teknologi jaringan untuk membuat, membina, memberikan, dan memfasilitasi pembelajaran tanpa mengenal waktu dan tempat. *E-learning* memungkinkan untuk melakukannya pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi informasi yang dapat dioptimalkan sebagai media yaitu *edmodo*. *Edmodo* pada dasarnya adalah aplikasi web yang mirip dengan *facebook* tetapi menyediakan alat pendidikan bukan *platform* media sosial (Ersoz, K., Ersoz, 2017). *Edmodo* juga memperkuat kegiatan di ruang kelas, manfaat lain dari *edmodo* adalah memungkinkan guru untuk membuat kelas *online*. Tugas guru yaitu *posting*,

catatan pelajaran, ujian, kompetisi, dan juga mengevaluasi siswa serta berkomunikasi dengan mereka melalui fungsi fitur dari *edmodo*. *Edmodo* menyajikan fitur untuk membuat *grup class* dimana secara khusus untuk berdiskusi baik antara peserta didik dengan pendidik serta pendidik dengan orang tua (Maghfiroh, Kirom, Munif, 2019). Sehubungan dengan fungsi tersebut Hidayah, Rijal, Ardila (2019) menjelaskan bahwa fungsi pada *platform edmodo* meliputi (1) *polling*, berfungsi untuk mengetahui umpan balik antara peserta didik dan pendidik; (2) *gradebook*, merupakan fungsi yang memberikan ruang untuk mengelola penilaian peserta didik; (3) *file and links*, berfungsi untuk megirimkan catatan berupa berkas maupun tautan dalam bentuk dokumen; (4) *quiz*, merupakan fungsi pemberian evaluasi berupa kuis ke peserta didik yang nantinya hasil evaluasi dapat diketahui secara *online*; (5) *library*, fungsi untuk mengunggah materi pembelajaran dan sumber referensi lainnya; (6) *assignment*, merupakan fungsi untuk menyampaikan tugas ke peserta didik secara *online*; (7) *award badges*, berfungsi untuk memberikan apresiasi ke peserta didik yang telah melakukan kuis dan tugas secara baik; dan (8) *parent code*, merupakan fungsi yang dapat digunakan oleh wali peserta didik untuk mengecek aktivitas belajar anaknya.

Dari paparan tersebut, peneliti ingin mengetahui pemakaian *edmodo* sebagai media pembelajaran elektronik terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK di Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL).

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah mengikut model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Miraza, 2018). Model 4D tahap pengembangan terdiri dari *define* (definisi), *design* (perencanaan), *develope* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Istiyono, 2020). Berikut merupakan gambar tahapan 4D, yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, and Semmel (1974).



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan 4D

Sesuai Gambar 1 dapat dijelaskan sebagai berikut (1) *define* (definisi), tahap definisi adalah tahap pertama

dimana penelitian pengembangan melakukan analisis berupa memberikan angket ke siswa, kurikulum, konsep, tugas dan perumusan tujuan pembelajaran yang nantinya dapat ditemukan sebuah masalah sesuai dengan kondisi di lapangan; (2) *design* (perencanaan), pada tahap ini menghasilkan sebuah rancangan yang berupa konsep desain media yang akan dikembangkan; (3) *develop* (pengembangan), tahap ini merupakan tahap pembuatan produk dimana dilakukan sesuai hasil pada tahap perencanaan yang dapat diunggah dalam *website* maupun aplikasi *edmodo* dan telah dikatakan layak pada tahap validasi materi oleh validator; (4) *disseminate* (penyebaran), tahap penyebaran merupakan tahap dimana produk dapat digunakan secara massal jika produk telah selesai direvisi sesuai kendala pada waktu uji coba (Maharani, Supriadi, Widyastuti, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Edmodo dapat meningkatkan hasil belajar (Muhajir, Musfekar, Hazrullah, 2019). Hal tersebut serupa oleh penelitian Saputra (2019) bahwa penggunaan *edmodo* dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar tentunya didukung dari berbagai aspek, yakni (1) guru dimudahkan dalam melaksanakan proses pembelajaran; (2) guru dan siswa dapat berinteraksi; (3) guru dapat mengevaluasi dan memantau aktivitas siswa (Mazhudi dan Rahmatika, 2020).

Pengembangan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* mengikuti model 4D dimana 4D merupakan *define* (definisi), *design* (perencanaan), *develope* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) (Miraza, 2018). Pada tahap pengembangan, media harus mendapat nilai layak sebelum dapat digunakan. Media dapat dikatakan layak apabila presentase seluruh indikator kelayakan 61% (Riduwan, 2015). Indikator kelayakan suatu media dapat ditinjau dari segi validitas, kepraktisan dan keefektifan.

Validitas

Kriteria validitas suatu produk dikaji berdasarkan dua hal yaitu validitas isi dan konstruk (Nieveen, 2010). Media dikatakan valid jika persentasenya $\geq 61\%$ dengan kategori valid atau sangat valid (Riduwan, 2015). Penilaian validitas media diinterpretasikan sesuai Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan Tiap Kriteria Validitas

No	Presentase	Nilai
1	0%–20%	Tidak Valid
2	21%–40%	Kurang Valid
3	41%–60%	Cukup Valid
4	61%–80%	Valid
5	81%–100%	Sangat Valid

(Sumber: Riduwan, 2015)

Validitas isi antara lain memuat sinkronisasi antara pengembangan media yang digunakan dengan isi materi yang digunakan. Media dapat dinyatakan memenuhi validitas isi jika media sesuai dengan kurikulum, dan substansi materi pembelajaran. Penggunaan sebuah media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* dinilai sangat valid dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada penelitian Atmanegara (2016) yang menyatakan hasil dari validasi dapat dijelaskan sebagai berikut, (1) ditinjau dari sisi kelayakan media yang dikembangkan mendapatkan nilai validasi sebesar 82% dimana tergolong kategori sangat valid; (2) ditinjau dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 81,42% dimana tergolong dalam kategori sangat valid.

Validitas konstruk antara lain memuat sinkronisasi antara pengembangan media yang digunakan dengan syarat media sebagai media pembelajaran. Media dinyatakan memenuhi validitas konstruk jika media memenuhi kriteria penyajian, kriteria kegrafisan dan kriteria kebahasaan.

Berdasarkan penelitian Hidayat (2019) menerangkan bahwa hasil dari penilaian validator media terdiri dari beberapa aspek yang meliputi (1) ditinjau dari penggunaan segi bahasa mendapatkan nilai sebesar 90 (sangat valid); (2) ditinjau dari segi kegrafisan mendapatkan nilai sebesar 87,5% (sangat valid). Sehingga keseluruhan nilai jika dirata-rata mendapatkan nilai 88,75% yang berarti penggunaan media elektronik berbasis *edmodo* mendapatkan hasil sangat valid digunakan.

Kepraktisan

Media dikatakan praktis berdasarkan aktivitas dan respon peserta didik saat menggunakan media (Nieveen, 2010). Kepraktisan tersebut meliputi (1) aktivitas siswa dapat ditinjau menggunakan lembar peninjauan aktivitas yang diisi oleh peninjau. Nilai aktivitas siswa menunjukkan tingkat kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Sesuai Tabel 2, media dikatakan praktis jika persentasenya $\geq 61\%$ dengan kategori praktis atau sangat praktis.

Tabel 2. Interpretasi Kelayakan Tiap Kriteria Kepraktisan

No	Presentase	Nilai
1	0%–20%	Tidak Praktis
2	21%–40%	Kurang Praktis
3	41%–60%	Cukup Praktis
4	61%–80%	Praktis
5	81%–100%	Sangat Praktis

(Sumber: Riduwan, 2015)

Penggunaan media pembelajaran elektronik menggunakan *edmodo* dinilai sangat praktis dalam mendukung proses pembelajaran. Didukung dari

penelitian Putri, Wahyuni, Suharso (2017) yang menyatakan terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik disaat memakai media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* dengan nilai rata-rata sebesar 66,7 menjadi 80,10 yang tergolong dalam kriteria sangat praktis.

Respon siswa ditinjau berdasarkan hasil angket yang dialokasikan kepada peserta didik setelah menggunakan media. Respon siswa yang telah terkumpul nantinya dilakukan pengolahan data menggunakan Skala Guttman. Data tersebut diinterpretasikan ke dalam skor penilaian seperti tabel 2. Suatu media dapat memenuhi persyaratan praktis jika persentasenya $\geq 61\%$ dengan kategori praktis atau sangat praktis.

Pengaplikasian *edmodo* sebagai media pembelajaran elektronik dinilai sangat praktis. Dinilai praktis didasarkan adanya respon positif dari siswa setelah menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* dengan prosentase sebesar 81,25% pada penelitian (Muhajir, Musfikar, Hazrullah, 2019).

Keefektifan

Efektifitas pengembangan media merupakan indikator untuk menyatakan keterlaksanaan media dalam proses belajar mengajar (Ilyasa, 2020). Media dikatakan efektif ditinjau dari nilai pengujian awal dan pengujian akhir. Lebih lanjut menurut Putri, Wahyuni, Suharso (2017) yang menyatakan sebelum siswa menggunakan *edmodo* sebagai media pembelajaran elektronik memiliki nilai rata-rata hasil belajar sebesar 66,79. Sesudah menggunakan media *edmodo*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 80,10. Sehingga dapat disimpulkan telah mengalami kenaikan hasil belajar sebesar 13,31. Didukung penelitian lain dari Rosyidah (2018) yang menyatakan kelas XI AK 3 yang tidak menggunakan *edmodo* sebagai media pembelajaran elektronik mempunyai nilai rata-rata sebesar 69,6 dibandingkan yang menggunakan media elektronik berbasis *edmodo* mendapatkan rata-rata kelas sebesar 88,12 sehingga mengalami peningkatan sebesar 18,52.

Disimpulkan berdasarkan keterangan hasil belajar siswa bahwa kelas yang menggunakan *edmodo* mengalami peningkatan nilai rata-rata yang berkisar antara 13,31-18,52. Sehingga dapat dipastikan bahwa menggunakan *edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

Dalam penelitian lain yang relevan, maka terdapat beberapa kesimpulan yang dapat dicantumkan di dalam artikel meliputi (1) sesuai penelitian Muhajir, Musfikar, Hazrullah (2019) pembelajaran elektronik menggunakan media *edmodo* dapat dinyatakan efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMK. Bersumber dengan penelitiannya dimana hasil signifikan dari hasil tes *independent sampel test* sebesar 0.04. Hal tersebut membuktikan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $0,04 > 0,05$ dengan ini H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *edmodo* dapat dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa SMK dalam proses pembelajaran elektronik; (2) sesuai penelitian Saputra (2019) pemakaian *edmodo* sebagai media pembelajaran elektronik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa SMK. Hal ini dibuktikan dari penelitiannya dimana nilai taraf signifikannya sebesar 0.049. Hal tersebut memperlihatkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $0,049 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat dinyatakan media *edmodo* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan media elektronik berbasis *edmodo* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan sangat efektif jika di dayagunakan sebagai media penunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa SMK. Hal tersebut didukung dari hasil beberapa artikel ilmiah yang telah penulis kaji dan menunjukkan bahwa media elektronik berbasis *edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK dengan peningkatan nilai sebesar 13-19. Sehingga dapat dipastikan bahwa *edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

Saran

Dari artikel yang peneliti buat terdapat beberapa implementasi diantaranya (1) pemaksimalan fitur-fitur dalam *edmodo* yang apabila digunakan dan dipelajari dengan maksimal akan sangat berguna saat dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh; (2) pembelajaran jarak jauh terkadang membuat peserta didik menjadi bosan, maka pendidik disarankan memberikan stimulus supaya peserta didik tidak bosan dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang terbaru atau sudah ada; (3) media pembelajaran berbasis *edmodo* ini sangat diperlukan dalam masa pandemik, meskipun pandemik ini selesai *edmodo* masih dapat digunakan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Penulisan artikel ilmiah ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, tetapi atas berkat bantuan berupa bimbingan beserta saran dan kerjasama oleh berbagai pihak demi kelancaran penulisan, maka segala hambatan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada: (1) keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan saya dalam

menempuh pendidikan ini; (2) bapak Prof. Dr. Ismet Basuki, M.Pd., selaku dosen penguji; (3) bapak Prof. Dr. H. Munoto, M.Pd., selaku dosen penguji; (4) ibu Dr. Euis Ismayati, M.Pd., selaku dosen pembimbing artikel ilmiah, yang secara langsung telah memberikan bantuan dalam penyelesaian artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Andi. (2020). *Dampak COVID-19 terhadap UMKM di Indonesia*. Jurnal BRAND, 2(1), 123-130.
- Atmanegara, W. P. (2016). *Pengembangan media pembelajaran e-learning menggunakan edmodo pada mata pelajaran elektronika dasar studi pada siswa kelas X TEI SMK Negeri 2 Bojonegoro*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 5(1), 359-364.
- Budiman, A., Arifin, A., Marlianto, F. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis e-learning pada SMK di Pontianak*. Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi, 2(2), 133-139.
- Cindy, Natalia Rodiah. (2019). *Pengaruh kreativitas, edukasi dan efikasi diri terhadap intensi berwirausaha dalam generasi z*. Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan, 1(2), 164-171.
- Dinas Pendidikan Prov. Jatim. (2020). *Surat edaran Dinas Pendidikan Prov. Jatim* (surat edaran nomor: 420/2011/101.1/2020). Jawa Timur, Jatim: Penulis. Diakses dari <https://www.instagram.com/p/Bg8VvypTTq/?igshid=wugc91fr4rkt>.
- Erzoz, A., K. Ruyam, Ersoz, Z. (2017). *A Suggestion on how edmodo can encourage a lifelong learning*. European Journal of Open Education and E-Learning Studies, 141-153.
- Hidayah, L., Rijal, S., Ardila, R. (2019). *The use of edmodo application system to increase motivation for learning english in the second semester of English Departement at Madura Islamic University*. Journal of Language, Literature, And Teaching, 1(3), 24-37.
- Hidayat, Rachmad. (2019). *The validity of learning media e-learning based on edmodo on kingdom protist material class X SMA/MA*. Jurnal Atrium Pedidikan Biologi, 4(1), 106-114.
- Ilyasa, Deiya Gama. (2020). *Model multimedia interaktif berbasis unity untuk meningkatkan hasil belajar ikatan ion*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 14(2), 2572-2584.
- Istiyono, E., Dwandaru, W. S. B., Setiawan, R., dan Megawati, I. (2020). *Developing of computerized adaptive testing to measure physics higher order thinking skills of Senior High School students and its feasibility of use*. European Journal of Educational Research, 9(1), 91 - 101.
- Maharani, M., Supriadi, N., Widyastuti, R. (2018). *Media pembelajaran matematika berbasis kartun untuk menurunkan kecemasan siswa*. Jurnal Matematika, 1(1), 101-106.
- Mashudi, A., & Rahmatika, A. D. (2020). *Efektivitas penerapan edmodo di SD Labschool UNNES*. Jurnal PGSD, 6(1), 32-38.
- Miraza, R., Jufrida, J., Pathoni, H. (2018). *Pengembangan media e-learning berbasis edmodo dengan pendekatan saintifik pada materi gelombang bunyi*. Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar, 6(3), 259-268.
- Muhajir, M., Musfika, R., Hazrullah, H. (2019). *Efektifitas penggunaan e-learning berbasis edmodo terhadap minat dan hasil belajar (studi kasus di SMKN Al Mubarkaya)*. Jurnal Teknologi Informasi, 3(1), 50-56.
- Nieveen, Nienke. (2010). *An introduction to educational design research*. SLO: Netherlands institute for curriculum development.
- Maghfiroh, N. W., Kirom, A., Munif. (2019). *Pengaruh penerapan media edmodo terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam di SMK Annwarul Malikki Sukorejo Parusuan*. Jurnal Mu'allim, 11(1), 57-77.
- Organization, W. H. (2020). *QA for public WHO South-East Asia*. Diakses: 03 Juli 2020, dari, <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyidah, Kartini, T., Kantun, S. (2018). *Penggunaan media edmodo untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial, 13(2), 78-84.
- Rusman. (2016). *The development of an e-learning-based learning servise for MKDP curriculum and learning at the Indonesia University of Education*. Jurnal of Education and Praticce, 7(31), 83-87.

- Putri, S.R. Wahyuni, S., Suharso, P. (2017). *Penggunaan media pembelajaran edmodo untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X Pemasaran SMKN 1 Jember TA 2016/2017*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 11(1), 111-116.
- Saputra, Waisal Dwi. (2019). *Pengaruh edmodo sebagai media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa kelas X OTKP di SMK Kawung 1 Surabaya*. Jurnal Administrasi Perkantoran, 7(4), 153-157.
- Supardi. (2015). *Penilaian autentik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Werdiningsih, T., Triyono, M., Abdul, N.C. (2019). *Interactive multimedia learning based on mobile learning for computer assembling subject using the principle of multimedia learning (Mayer)*. International Journal of Advance Science and Technology, 711-719.

