

PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMKN 2 PALOPO

¹Hilal Mahmud, ²Iqbal

¹Institut Agama Islam Negeri Palopo

²Madrasah Aliyah Darunnajah Timampu, Towuti Luwu Timur

E-mail: hilalmahmud@iainpalopo.ac.id

Abstract

Edmodo learning is a social media platform, such as Facebook that was developed specifically for students and teachers, which can function to carry out learning. This study aims to determine the effect of Edmodo learning on learning motivation of students. This research is a field research with quantitative research design with an associative approach. Data collection techniques used were observation, questionnaires, and documentation. The results of the data analysis showed that there was a significant influence on Edmodo learning on student motivation in SMK Negeri 1 Palopo.

Keywords: Edmodo Learning Management, Motivation

Abstrak

Belajar Edmodo adalah platform media sosial, seperti Facebook yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru, yang dapat berfungsi untuk melakukan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Palopo.

Kata Kunci: Manajemen Pembelajaran Edmodo, Motivasi

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ikut mendorong kemajuan dan perkembangan dalam dunia pendidikan. Pada tahun 2014 Word Bank menemukan data bahwa pengguna aktif teknologi internet di Indonesia meningkat secara tajam dalam kurun waktu 10 tahun. Pengguna teknologi internet aktif di Indonesia meningkat dari 2600 orang pada 2004 menjadi 17000 orang pada 2014.¹ Temuan *Educase* menunjukkan bahwa di perguruan tinggi produk-produk teknologi informasi dan komunikasi telah menyatu dengan kehidupan mahasiswa. Perguruan tinggi telah memanfaatkan berbagai produk teknologi informasi dalam berbagai

¹Word Bank, “*International Telecommunication Union, World Telecommunication/ICT Development Report and database, and World Bank Estimates*”, lamanweb: <http://data.worldbank.org/indicator/IT.NET.USER.P2?locations=ID>(1 Februari 2019).

aktivitas akademik dan non akademik.² Data tersebut menunjukkan bahwa ada potensi dan peluang yang tinggi pemanfaatan teknologi internet dalam berbagai aktivitas pendidikan, termasuk pendidikan menengah. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran pendukung proses kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi penting dan perlu dalam upaya mewujudkan proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran efektif sesuai harapan Pemerintah.³

Pembelajaran berbasis Edmodo merupakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik berbasis teknologi informasi, dikembangkan oleh Nicolas Borg dan Jeff O Hara sejak tahun 2008.⁴ Media ini dikembangkan khusus dalam suatu ruangan kelas *virtual* yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.⁵ Anderson & Elloumi mengemukakan bahwa penggunaan edmodo dalam pembelajaran *online learning* menekankan pada interaksi siswa-siswa, interaksi siswa-konten, interaksi siswa-guru, interaksi guru-konten, interaksi guru-guru dan interaksi konten-konten.⁶ Pembelajaran berbasis Edmodo juga merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi sejumlah kekurangan pembelajaran konvensional, yaitu: (1) keterbatasan sumber belajar yang mengakibatkan pengetahuan atau wawasan peserta didik terbatas; (2) proses pembelajaran berlangsung monoton dan kurang menyenangkan; dan (3) kurang disiplin peserta didik dalam mengumpulkan tepat waktu.⁷

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas pembelajaran berbasis Edmodo dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Nasmur MT Kohar melakukan penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain *Non*

²Arroway, P., Yanosky, R., Brooks, D.R., Thayer, T.L., & Morgan, G, “*Analytics in Higher Education*”, laman web: <https://library.educause.edu/resources/2015/5/analytics-in-higher-education-2015> (1 Februari 2018).

³Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, “*Permendikbud Nomor 49 Tahun 2014*”, h. 5. <http://ldikti12.ristekdikti.go.id/2014/06/11/pemendikbud-no-49-tahun-2014-tentang-standar-nasional-pendidikan-tinggi.html>. (diakses tanggal 20 April 2019).

⁴Balasubramanian, Kandappan & Jaykumar, Leena N. K. (2014). 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.

⁵Tim Seamolec, “*Simulasi Digital Jilid I*”, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013, h. 145.

⁶Ariesto H. Sutopo, “*Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*”, (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2012), h. 151.

⁷Admaja Dwi Herlambang dan Wahyu Nur Hidayat, “*Edmodo untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek dan Efektivitas Pembelajaran di Lingkungan Pembelajaran yang Bersifat Asinkron*”, Jurnal (Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Univeritas Brawijaya Politeknik Negeri Malang. 2016), h. 3.

randomized Pretest-posttes Control Grup design, menemukan bahwa pembelajaran Edmodo pada pembelajaran Biologi meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP Negeri 3 Wonomulyo.⁸ Deka Dyah Utami melakukan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan model pengembangan ASSURE. Dengan memanfaatkan *Learning Social Network* (Edmodo) melalui metode *web facilitated learning*, Utami menemukan bahwa pembelajaran Edmodo di samping memberikan pengalaman baru, memfasilitasi pembelajaran teoretik dan praktik, juga berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.⁹ Selain itu, penelitian Tri Hikmawan dan Ali Sarino dengan menggunakan metode *explanatory survey* menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi belajar siswa baik secara simultan maupun parsial.¹⁰ Yang menarik, penelitian Kim & Frick yang menemukan adanya hubungan yang signifikan antara *e-learning* dan motivasi. Jika siswa lebih termotivasi untuk belajar, maka mereka cenderung terlibat dan jika mereka terlibat dengan sukses, mereka lebih mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹¹

Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mengakomodasi kebutuhan siswa dengan menerapkan teknologi informasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran yang tepat. Daryanto menjelaskan secara empiris bahwa penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran dan karakteristik media itu sendiri.¹² Pendapat ini didukung oleh pandangan Sukmadinata & Sayodih yang menjelaskan bahwa dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, perlu digunakan pendekatan model atau metode pembelajaran yang tepat.¹³ Selain itu, efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran sangat terbantu

⁸Nasmur MT Kohar, “*Pengaruh LMS Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik SMP Negeri 3 Wonomulyo*”, Pps Universitas Negeri Makassar. 2016.

⁹Deka Dyah Utami, “*Sistem Pembelajaran Learning Social Network Ditinjau Dari Motivasi Belajar Mahasiswa Program Magister TEP UM 2014*.” Tesis.Pascasarjana Universitas Negeri Malang.<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/41560>. (diakses 12 Februari 2019).

¹⁰Tri Hikmawan dan Ali Sarino, “*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*”, Jurnal. Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran. Universitas Pendidikan Indonesia. Volume 1 nomor 2.2018, h. 3.

¹¹Kim, K., & Frick, W, “*Changes in Student Motivation during Online Learning*,” Journal of Educational Computing Research. Volume 44.2011, h, 4.

¹²Daryanto, “*Media Pembelajaran*”, (Yogyakarta : Gava Media, 2013), h. 16.

¹³Nana S. Sukmadinata & Erliana Sayodih, “*Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*”, (Bandung: Refika Aditama. 2012), h. 104.

dengan penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran.¹⁴ Dari sisi ini, pembelajaran berbasis Edmodo menjadi suatu keniscayaan, terutama dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual.¹⁵ Abraham Maslow menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar tidak hanya merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimal, tetapi juga memiliki peran yang khas dalam menumbuhkan gairah, rasa senang dan semangat untuk belajar.¹⁶ Selain itu, motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang bertindak untuk mencapai terjadinya perubahan tingkahlaku pada diri peserta didik.¹⁷ Keberhasilan dalam pembelajaran dapat ditandai melalui berfungsinya motivasi, yaitu adanya dorongan siswa untuk beraktivitas dan pencapaian tujuan yang terarah.¹⁸

Penelitian ini membatasi pokok masalah pada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis Edmodo terhadap motivasi peserta didik. Adapun rumusan masalahnya, adalah: 1] Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis Edmodo di SMKN 2 Palopo?; 2] Bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik di SMKN 2 Palopo?; 3] Apakah terdapat pengaruh penerapan pembelajaran berbasis Edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik di SMKN 2 Palopo?. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya penerapan pembelajaran berbasis *online* dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik di Era Digital ini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan desain penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan asosiatif. Dengan menggunakan rumus Slovin, sampel penelitian ini sebanyak 56 orang dari 65 orang populasi, peserta didik kelas X Jurusan Teknik

¹⁴Sasonohardjo, W, “*Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*”, Lembaga Administrasi Negara.

¹⁵Sardiman, “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h, 39

¹⁶Nashar, “*Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*”, (Jakarta: Delia Press, 2004), h, 39.

¹⁷Sardiman, “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h, 42.

¹⁸Wina Sanjaya, “*Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*”, Jakarta: Kencana, h. 251-252.

Instalasi Tenaga Listrik di SMKN 2 Palopo. Pengskoran angket menggunakan skala Gutman terhadap variabel penerapan pembelajaran berbasis Edmodo dengan dua pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi peserta didik tentang motivasi belajar. Data dianalisis dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO

Penerapan pembelajaran berbasis Edmodo di SMKN 2 Palopo berlangsung secara efektif. Hal ini didasarkan pada data penelitian ini yang diperoleh dari angket dengan jumlah butir 13 pernyataan, menggunakan skala Gutman dengan skor 1 untuk jawaban “Ya” dan 0 untuk jawaban “Tidak”. Berikut ini, skor dari setiap jawaban pernyataan pada angket pembelajaran edmodo:

Tabel 1
Frekuensi Jawaban Responden tentang Penerapan Pembelajaran Edmodo

Butir Pernyataan	Alternatif Jawaban		F		Persentase	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	56	0	56	0	100%	0
2	56	0	56	0	100%	0
3	52	4	52	4	92,9%	7,1%
4	56	0	56	0	100%	0
5	56	0	56	0	100%	0
6	55	1	55	1	98,2%	1,8%
7	27	29	27	29	48,2%	51,8%
8	20	36	20	36	35,7%	64,3%
9	13	43	13	43	23,3%	76,8%
10	27	29	27	29	51,8%	48,2%
11	48	8	48	8	85,7%	14,3%
12	40	16	40	16	71,4%	28,6%
13	52	4	52	4	92,9%	7,1%

MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Data mengenai motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran simulasi digital jurusan teknik tenaga listrik dengan jumlah responden 56 di SMKN 2 Palopo diperoleh melalui penyebaran angket, sebagai berikut:

Tabel 2
Motivasi Belajar

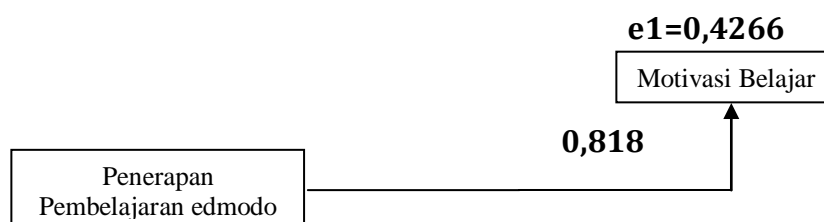
Kriteria	Frekuensi	Persen	Valid Persen	Kumulatif Persen
Sangat Termotivasi	5	8,9	8,9	8,9
Termotivasi	49	87,5	87,5	96,4
Cukup Termotivasi	2	3,6	3,6	100
Kurang	0	0	0	0
Tidak Termotivasi	0	0	0	0

Berdasarkan tabel 2 motivasi belajar dapat diketahui bahwa peserta didik di SMKN 2 Palopo termotivasi dalam mengikuti pembelajaran berbasis Edmodo. Data penelitian menunjukkan bahwa terdapat 56 jumlah responden yang dinyatakan valid dengan rincian 5 responden sangat termotivasi dengan persentase 8,9%, 49 responden termotivasi dengan persentase 87,5%, 2 responden cukup termotivasi dengan persentase 3,6%, kurang termotivasi 0 responden dengan persentase 0%, dan Tidak termotivasi 0 responden dengan persentase 0%.

PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Mengacu pada *output regresi* pada bagian *table coefficients*, dapat diketahui bahwa, nilai signifikansi variabel pembelajaran berbasis Edmodo (X) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini memberikan kesimpulan bahwa, terdapat pengaruh signifikan penerapan pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik. Nilai *R Square* yang terdapat pada tabel *model summary* sebesar 0,818, hal ini menunjukkan bahwa sumbangan pengaruh penerapan pembelajaran berbasis Edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 81,8%, sementara sisanya 18,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian. Sementara itu, untuk nilai $e1$ dapat dicari dengan rumus $e1 = \sqrt{(1-0,818)} = 0,4266$ sebagaimana tertera pada Gambar 1 sebagai berikut:

Gambar 1
Pengaruh Pembelajaran Edmodo terhadap Motivasi Belajar



Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian Nasmur MT Kohar menemukan bahwa pembelajaran Edmodo pada pembelajaran Biologi meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP Negeri 3 Wonomulyo.¹⁹ Dengan memanfaatkan *Learning Social Network* (Edmodo) melalui metode *web facilitated learning*, Utami menemukan bahwa pembelajaran Edmodo di samping memberikan pengalaman baru, memfasilitasi pembelajaran teoretik dan praktik, juga berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.²⁰ Selain itu, penelitian Tri Hikmawan dan Ali Sarino membuktikan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik baik secara simultan maupun parsial.²¹ Yang menarik, penelitian Kim & Frick yang menemukan adanya hubungan yang signifikan antara *e-learning* dan motivasi. Jika peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, maka mereka cenderung terlibat dan jika mereka terlibat dengan sukses, mereka lebih mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran.²²

Hasil penelitian ini juga menguatkan pandangan Sasonohardjo yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.²³ Selain itu, media pembelajaran elektronik memungkinkan peserta didik untuk mengoperasikan pembelajaran mereka sendiri sesuai dengan kemampuan mandiri mereka dengan kewenangan untuk memilih sendiri tempat, waktu, konten serta arah penelitian mereka.²⁴ Lagi pula,

¹⁹Nasmur MT Kohar, “Pengaruh LMS Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik SMP Negeri 3 Wonomulyo”, Pps Universitas Negeri Makassar. 2016.

²⁰Deka Dyah Utami, “Sistem Pembelajaran *Learning Social Network* Ditinjau Dari Motivasi Belajar Mahasiswa Program Magister TEP UM 2014.Tesis.Pascasarjana Universitas Negeri Malang.<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/41560>. (diakses 12 Februari 2019).

²¹Tri Hikmawan dan Ali Sarino, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”, Jurnal. Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran. Universitas Pendidikan Indonesia. Volume 1 nomor 2.2018, h. 3.

²²Kim, K., & Frick, W, “Changes in Student Motivation during Online Learning,” Journal of Educational Computing Research. Volume 44.2011, h, 4.

²³Sasonohardjo, W, “Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama”, Lembaga Administrasi Negara.

²⁴Rosli, “E-Learning and Social Media Motivation Factor Model”, Jurnal. Vol. 9. Johor Bahru: Canadian Center of Science and Education.

penerapan pembelajaran berbasis Edmodo memiliki 4 fungsi media pembelajaran sebagaimana fungsi media pembelajaran visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.²⁵

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis Edmodo di SMKN 2 Palopo berlangsung secara efektif sehingga peserta didik di SMKN 2 Palopo termotivasi dalam mengikuti pembelajaran berbasis Edmodo. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan pembelajaran berbasis Edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik di SMKN 2 Palopo.

Disarankan agar penggunaan media pembelajaran *edmodo* dimaksimalkan lagi dan tidak hanya digunakan untuk mengunduh materi dan mengumpulkan tugas saja. Guru perlu memberikan aktivitas yang lebih, seperti diskusi yang teratur setiap minggunya, soal-soal latihan sering di-*update*. Di Era Digital ini sekolah dituntut menyediakan sumber belajar yang dibutuhkan dari *link website* sekolah sehingga peserta didik merasa dituntut untuk aktif memanfaatkan media pembelajaran berbasis Edmodo. Selain itu, peserta didik didorong untuk lebih meningkatkan aktivitasnya dalam penggunaan Edmodo untuk menunjang kegiatan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Keterbatasan penelitian ini adalah belum melihat berbagai factor penyebab tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik. Untuk itu disarankan kepada peneliti yang akan melakukan penelitian serupa, hendaknya menambahkan faktor apa saja yang menyebabkan tinggi rendahnya penggunaan *edmodo*, motivasi lebih detail lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Kurniawan Fatwa, "*Pengaruh pembelajaran Berbasis Website Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*". Tadris IPA Biologi. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.vol.6 nomor 1, 2017.
- Alamsyah, Zulkifli. *Manajemen Sistem Informasi*, Cet. II: Jakarta: Gramedia, Pustaka 2001.
- Ali Sarino dan Tri Hikmawan, "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*", Jurnal. Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran. Universitas Pendidikan Indonesia.Volume 1 nomor 2. 2018.
- Anwas M, "*Model Inovasi e-Learning dalam meningkatkan buku pendidikan*", Jurnal *Teknodik* vol. 12 nomor 7, 203. Jakarta: Putekom Diknas RI.

²⁵Ashar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Cetakan Ke Sembilan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, h, 16.

- Ashar Arsyad, *"Media Pembelajaran"*, (Cetakan Ke Sembilan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arroway, P., Yanosky, R., Brooks, D.R., Thayer, T.L., & Morgan, G, *"Analytics in Higher Education"*, laman web: <https://library.educause.edu/resources/2015/5/analytics-in-higher-education-2015> [1 Februari 2018].
- A Nill, *"Providing Useable and Useful Information by Adaptability"*, GMD–German National Research Center for Information Technology, Sankt Augustin, Germany, <Http://zeus.gmd.de/~nill/flexht97.html/> (31 Agustus 201).
- Bafadhhal Ibrahim, *"Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem"*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2004.
- Balqis, Umi Syarifa, *Implementasi Teknologi Informasi dalam Manajemen Berbasis Sekolah*. Tesis. Bantul: UIN Kalijaga. 2009.
- Basori, *"Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk FKIP UNS"*, Jurnal JIPTK. Vol. VI nomer 2. 2013.
- Bertolini.Katherine. Andrew Stremmel, Jill, Thorngren, *"Student Achievement Factors"*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED568687.pdf> (26 Juli 2018).
- Carey J O, W Carrey Dick *"The Systematic design of instruction (6th edition)*. Boston. Pearson.
- Dalyono, *"Psikologi Pendidikan"*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Daryanto, *"Media Pembelajaran"*, Yogyakarta : Gava Media, 2013.
- Djaali H, *"Psikologi Pendidikan"*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.
- Eva Latipah, *"Strategi Self Regulated Learning dan Prestasi Belajar: Kajian Meta Analisis"*, Fakultas Tarbiyah, universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Jurnal Psikologi, Vol. 37 nomor 1, 2010.
- Frick, W, Kim, K., *"Changes in Student Motivation during Online Learning"*, Journal of Educational Computing Research. Volume 44. 2011.
- Greenberg, *"Managing Behaviors in Organizations"*, New York: Prentice Hall, 2002.
- Darsono, *"Belajar dan Pembelajaran"*, Semarang: IKIP Semarang Press, 2000.
- Davidson G V & Rasmussen K L, *"Web Based Learning: designing, implementation, and evaluation"*. Upper Saddle River NJ: Pearson Education, Inc.
- Dwi Surjono Herman & Maltby, *"Adaptive educational hypermedia based on multiple student characteristics. Proceedings of the Second International Conference on Web-based Learning (ICW 2003)"*. Melbourne, Australia, 18-20 August 2003.
- Fatimah, *"Faktor Penentu Obyektivitas dan Kreativitas"*, Majalah Ilmiah, edisi Maret-April, 2011. Sekretariat LPPM UNINDRA.
- Hafidhuddin, Didin *"Hendri Tanjung, Shariah Principles on Management in Practice"*, Jakarta: Gema Insani Press, 2006.

- Herliana Fitria, Yeti Supriati, I Made Astra, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *landed Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA", Universitas Negeri Jakarta, vol. IV Oktober 2015.
- Iqbal Hasan, Muhammad "Pokok-pokok Materi Statistika)", Jakarta: Bumi Aksara. 2005.
- Jex, "Organizational *Psychology: a scientist-practitioner approach*", Ner York: John Wiley & Sons.
- Kamarga, Hansiswany. Constructing Online Based History Learning: Comparison Of Learning Content Management System (LCMS) To Learning Management System (LMS). *International Journal of History Education*. Vol. XII, No. 2, 2011.
- KBBI Online, "Belajar", (Http://Kbbi. Kemendikbud.go.id). 7 Oktober 2018
- Kemendikbud, "Media", (<https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/media>). 16 Oktober 2018
- Leena N. K , Balasubramanian, Kandappan & Jaykumar. 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.
- Modritscher, Felix "The Impact of an learning strategy on pedagogical aspects. (Versi Elektronik). *Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, vol. 3 nomor 3.
- Mujamal. *Pengaruh Implementasi Sistem Informasi Manajemen Berbasis Web dan Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa di SMP Ma'arif NU 02 Paguyangan Kabupaten Brebes*. Tesis. IAIN Purwokerto. 2015.
- NoorJuliansyah "metode Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah", Jakarta Kencana, 2011.
- Nurul Azwanti, Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer KLIK, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan pemodelan UML", vol. 04 nomor 1, 2017.
- Nur Hidayat Wahyu dan Admaja Dwi Herlambang, "Edmodo untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek dan Efektivitas Pembelajaran di Lingkungan Pembelajaran yang Bersifat Asinkron", *Jurnal. Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Univeritas Brawijaya Politeknik Negeri Malang*. 2016.
- Nashar, "Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran", Jakarta: Delia Press, 2004.
- MT Kohar, Nasmur "Pengaruh LMS Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik SMP Negeri 3 Wonomulyo", Pps Universitas Negeri Makassar.
- Oos M. Anwas, "Model Inovasi e-Learning dalam meningkatkan buku pendidikan", *Jurnal Teknodik* vol. 12 nomor 7, 203. Jakarta: Putekom Diknas RI.
- Oliver, Ron "Developing e-learning Envirinments thats Supports Knowledge Construction in Higher education. Dalam S. Stoney & J. Burn, "Working for Excellence in the Economy", Churclands: Australia, We-B Centre.

- Payater, John dan Michael Pearson, *"Case Studies of information-based Information Systems Development Management Department and Information Systems"*. Universitas Aukland, Selandia Baru.
- Popham, W. J, *"Instruction that up measures up"*, Virginia: ASCD.2019.
- Purwanto, *"Psikologi Pendidikan"*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Qiyun Wang & Cheung W. Sum, *"Designing Hypermedia Learning Enviroments"*, *First Lok Young road*, Singapore: Pearson Education Asia Pte. LTD.
- Rismayanti, Anti *"Mengenal Lebih Dekat Edmodo sebagai Media e_Learning dan Kolaborasi"*, <http://s3.amazonaws.com>.
- Rauf, Haeda, *"Panduan Pembuatan Predikat dan Deskripsi Nilai pada Rapor Kurikulum 2013"*, <https://Panduan-Pembuatan-Predikat-dan-Deskripsi-Nilai-pada-Rapor-Kurikulum-2013>.di akses pada tanggal 26 Januari 2019.
- Rukajat Ajak, *"Manajemen Pembelajaran"*, Cetakan Pertama; Yogyakarta: Budi Utama, 2018, h. 10.
- Rusman, *"Model-Model Pembelajaran"*, Depok: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Rusman, *"Model-Model Pembelajaran"*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Rusman, *"Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer"*, Bandung : Alfabeta, 2012.
- Riswanto, Ari dan Sri Wahyuni, *"Learning Motivation and Student Achievement: Decription Analysis and Relationship Both"*, COUNS-EDU. Vol. 2 nomor.1 Maret 2017.
- Sagala Syaiful, *"Konsep dan Makna Pembelajaran"* Bandung : Alfabeta, 2009.
- SanakyH., dan Hujair A, *"Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif"*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. 2013.
- Sanjaya, *"Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran"*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010.
- Sardiman, *"Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar"*, Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Seamolec, Tim *"Simulasi Digital Jilid I"*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013.
- Setiadi Hari, *"Pelaksanaan Penilaian pada Kurikulum 2013"*, Jurnal. Pasca Sarjana UHAMKA. 2016.
- Slavin, *"Educational Psychology"*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall
- Sugiono, *"Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D"*, Bandung: Alfabeta, 2006.
- Suranto, *"Komunikasi Perkantoran"*, Togyakarta: Media Wacana, 2015.
- Susilawati, Beti *"Pengaruh Media dan Sikap Terhadap Hasil Belajar PAI di Amik Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung"* Tesis. Program Pascasarjana IAIN Raden Intan Lampung.
- Sutopo, Ariesto H, *"Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan"*, Yogyakarta: Graha Ilmu. 2012.
- Slameto, *"Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhi"*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

- Sukartawi, "Prinsip Dasar *e-learning*: Teori dan Aplikasinya di Indonesia. Jurnal Teknodik edisi No. 12/VII/Oktober/2003. Jakarta: PUTEKOM Diknas RI.
- Sunarto, Sunaryo "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ti*. Makalah disajikan dalam Lokakarya Desain Pembelajaran, di Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Sutirman, "*Media dan model-model Pembelajaran Inovatif*", cetakan pertama, Yogyakarta; Graha Ilmu, 2013.
- Suprijono Agus, "*Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*", Cet. XIV, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Syafaruddin, "*Manajemen Lembaga Pendidikan Islam*", Cet. III. Jakarta: Ciputat Press, 2005.
- Tirtonegoro, "*Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*", Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Wasim Javed, Suril Kumal Sharisma, Imshad Ahmad Khan, Jamshe Siddiqui, "*Web Based-Learning*", Departemen of Komputer Science, Sai Nat University, Jharkhand, India, vol. 5 nomor 1, 2014.
- Wasim Javed, Sunil Kumar Sharma, Imshad Ahmad Khan, Dr. Jamshed Siddiqui, "*Web Based Learning*", Sai Nath University, Jharkhand, India. Vol. 5 nomor 1, 2014.
- Wibowo, "*Manajemen Perubahan*", Jakarta: RajaGrafinso Persada, 2006.
- World Bank, "*International Telecommunication Union, World Telecommunication/ICT Development Report and database, and World Bank Estimates*", lamanweb: <http://data.worldbank.org/indicator/IT.NET.USER.P2?locations=ID>.
- Yudhi Evin Setyono, "*Pengaruh Penggunaan Media Jejaring sosial Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Topik Pembuatan Kurva-s Menggunakan Microsoft Excel*" Jurnal Sosial dan Humaniora, volumen 5 nomor 1. 2015. Politeknik Negeri Bali.