

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS
EDMODO DAN GOOGLE CLASSROOM DALAM SITUASI
LOCKDOWN PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**ALDY ALVA RIZKY
NIM. 170212023**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS
EDMODO DAN GOOGLE CLASSROOM DALAM SITUASI
LOCKDOWN PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

ALDY ALVA RIZKY

NIM. 170212023

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Khairan. M.Kom
NIP. 198607042014031001

Pembimbing II,



Rahmat Musfikar. M.Kom
NIDN. 2013098901

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aldy Alva Rizky
NIM : 170212023
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo Dan Google Classroom Dalam Situasi Lockdown Pandemi Covid-19

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah dari karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 23 Januari 2021

Yang Menyatakan,

Aldy Alva Rizky
NIM. 170212023

ABSTRAK

Nama : Aldy Alva Rizky
NIM : 170212023
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo Dan Google Classroom Dalam Situasi Lockdown Pandemi Covid-19
Tanggal Sidang : Januari 2021
Tebal Skripsi : 66 Lembar
Pembimbing I : Khairan, M.Kom
Pembimbing II : Rahmat Musfikar, M.Kom
Kata Kunci : Media E-Learning Edmodo dan Google Classroom, Minat, Hasil Belajar

Pada era masa 4.0 ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat. Penggunaan pada jaringan internet ini setiap hari semakin meningkat. Pada revolusi yang semakin modern ini perkembangan teknologi informasi sangatlah penting, baik dalam Pendidikan maupun di luar Pendidikan. Hampir semua perguruan tinggi dan juga sekolah-sekolah saat ini sudah mengenal e-learning, dan ini adalah suatu upaya yang memudahkan para mahasiswa dalam pembelajaran yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dalam situasi pandemi covid-19 ini seluruh lembaga, perkantoran, dan tempat keramaian lainnya ditutup, dan di anjurkan untuk isolasi diri dirumah atau menetap dirumah selama virus ini benar-benar hilang, maka dari itu pembelajaran menggunakan e-learning harus diterapkan agar pendidikan tetap maju. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media e-learning berbasis edmodo dan google classroom dalam situasi lockdown pandemi covid-19. dengan menggunakan metode kuantitatif yaitu untuk melaksanakan penelitian terhadap populasi ataupun sampel tertentu, menggunakan alat penelitian untuk pengumpulan data, dan melakukan analisis data kuantitatif / statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan nilai signifikan yang didapatkan 0,000 ($\text{sig} < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa variabel minat penggunaan aplikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan teknologi informasi UIN Ar-Raniry banda aceh.

Kata kunci: *Media E-Learning Edmodo dan Google Classroom, Minat, Hasil Belajar*

KATA PENGANTAR



Puji beserta syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunianya saya dapat menyelesaikan proposal ini tepat pada waktunya. Tanpa pertolongannya tentu saya tidak akan sanggup menyelesaikan metodologi penelitian ini dengan baik. Shalawat beserta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta yaitu Nabi Muhammad SAW yang akan kita nantikan syafa'atnya di akhirat nanti.

Saya mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehatnya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran, sehingga mampu untuk menyelesaikan proposal **“ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS EDMODO DAN GOOGLE CLASSROOM DALAM SITUASI LOCKDOWN PANDEMI COVID-19”**.

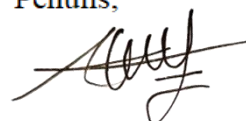
Dalam menyusun proposal ini, peneliti banyak mendapatkan hambatan dan tantangan, akan tetapi dengan adanya bantuan dari berbagai pihak tantangan itu bisa di atasi. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sangat besar kepada semua pihak yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu dalam penyusunan proposal ini, semoga bantuannya mendapatkan balasan dari Allah SWT. Maka dari itu, melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan ungkapan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Terima kasih kepada Allah SWT, dan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.
2. Yang sangat istimewa Ibunda tercinta Katrunnida dan ayahanda Armia, yang telah membesarkan dan memberikan kasih sayang, semangat dan dukungan doa yang tak henti-hentinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
3. Terima kasih kepada adik-adik yang menghibur juga memberi dukungan untuk tetap konsisten dan tidak mengeluh dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, terima kasih atas semua dukungannya.
5. Bapak Yusran, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Bapak Hazrullah, S.Pd.I, M.Pd selaku sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, atas segala bantuan dalam bidang akademik, demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak Khairan, M. Kom, selaku pembimbing pertama dan Bapak Rahmat Musfika, M.Kom, selaku pembimbing kedua, yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, kritikan dan motivasi kepada penulis dari tahap awal bimbingan hingga selesainya skripsi ini.
7. Kepada dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan dengan baik.
8. Abon Tajuddin selaku pimpinan Dayah Darul Ulum Abu lueng ie, yang telah memberikan dukungan dan tempat tinggal yang istimewa untuk saya dari awal kuliah sampai dengan sekarang ini.
9. Sahabat penulis Andrie Fadhlullah Wahby dan Anggota AK Squad beserta rekan-rekan seperjuangan di Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2017, yang telah memberikan semangat dan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan skripsi.

Peneliti juga menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kata sempurna baik dari bentuk penyusunannya maupun pada materinya. Kritik yang baik dari pembaca sangat peneliti harapkan untuk penyempurnaan dimasa mendatang. Akhir kata semoga proposal ini dapat memberikan manfaat kepada kita semuanya.

Banda Aceh, 23 Januari 2021
Penulis,

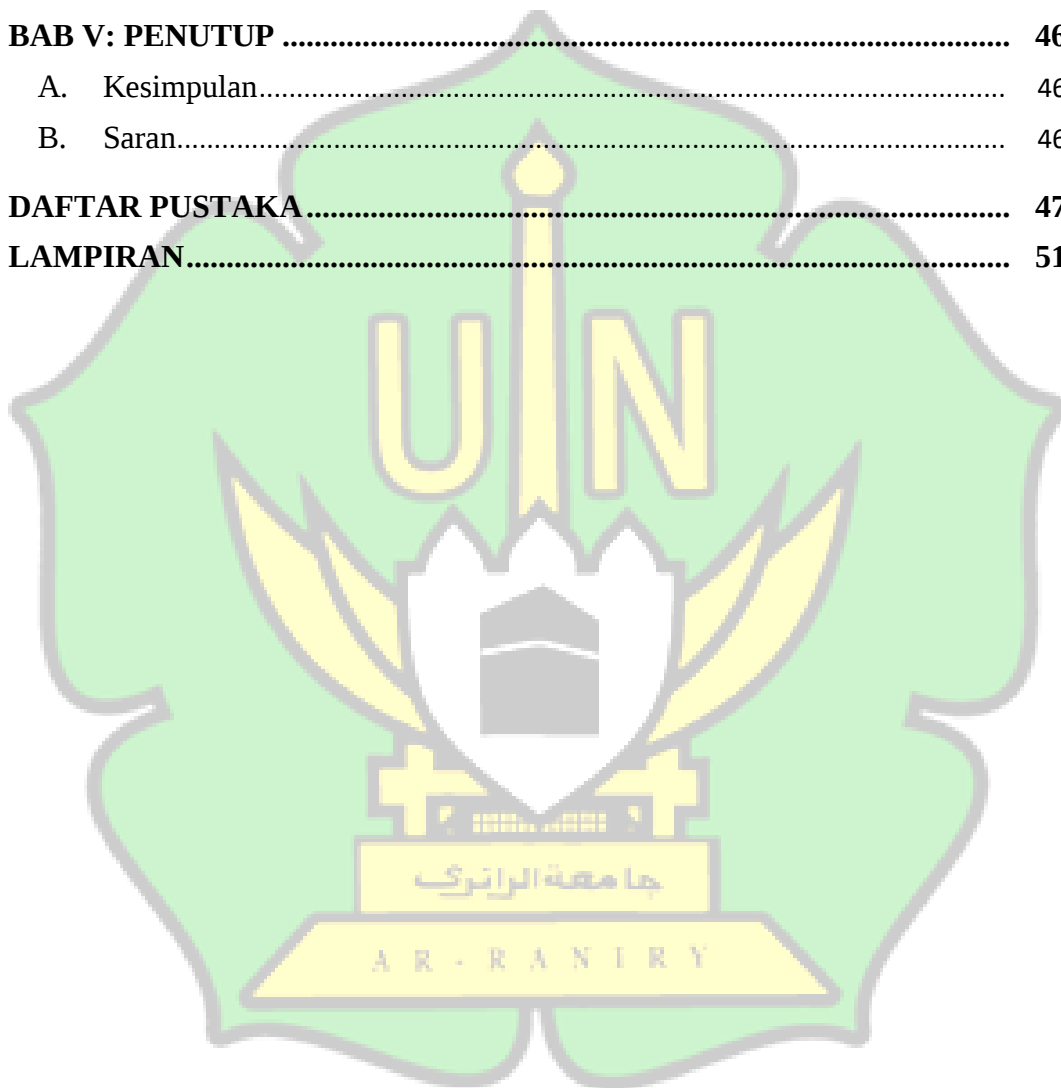


Aldy Alva Rizky
NIM. 170212023

DAFTAR ISI

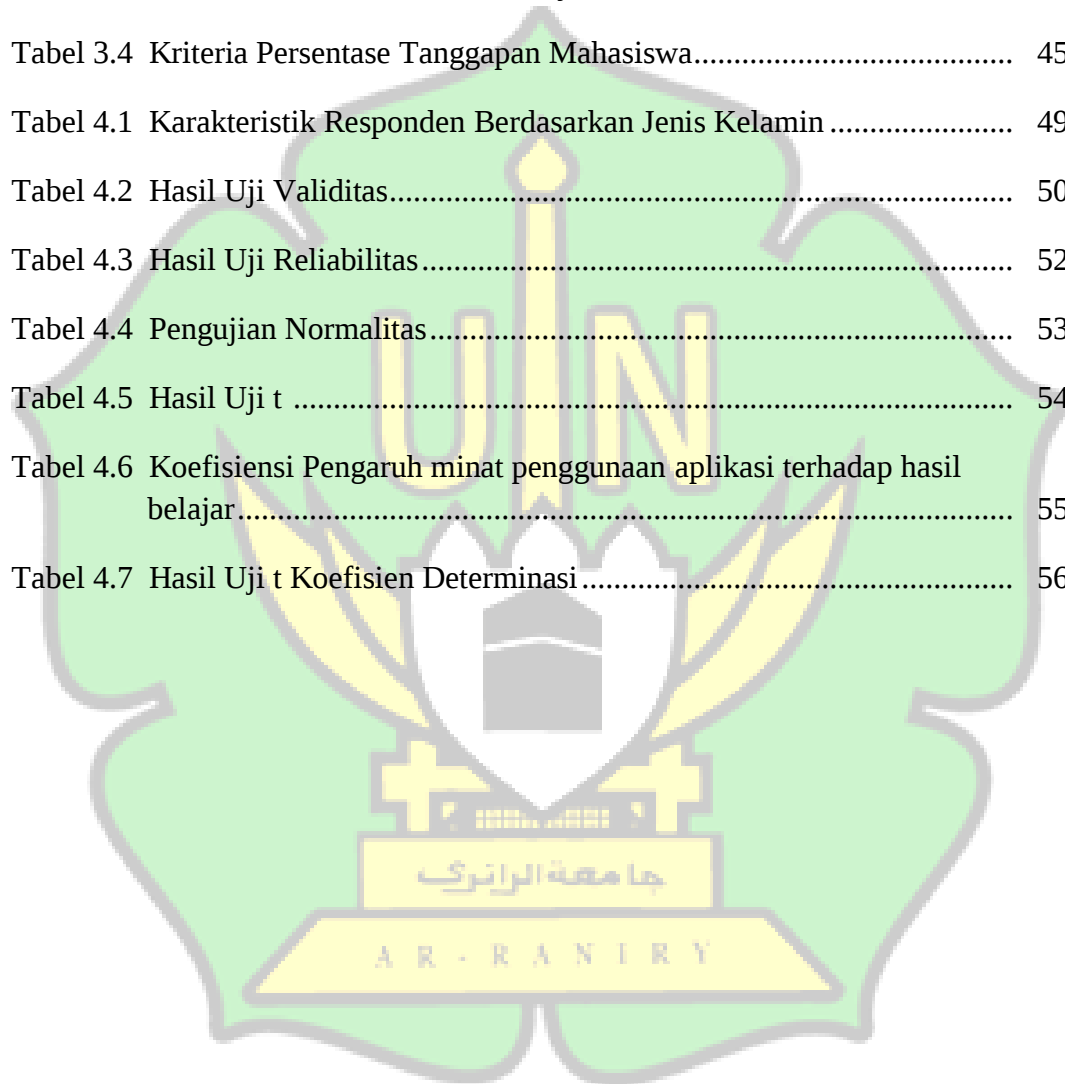
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iii
LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Ruang lingkup/Scope/Batasan Penelitian	6
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Terdahulu.....	13
C. Kerangka Berpikir	16
D. Hipotesis	17
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Lokasi dan Jadwal Penelitian	18
C. Metode Penelitian	19
D. Tahapan Penelitian	20
E. Instrumen Penelitian.....	21
F. Teknik Pengambilan Populasi dan Sample.....	29
G. Teknik Pengumpulan Data	30
H. Teknik Analisis Data	31
I. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	33
J. Uji Normalitas.....	34
K. Uji Hipotesis.....	35

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	37
B. Karakteristik Responden.....	37
C. Analisis Data	38
D. Uji Hipotesis.....	41
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	44
BAB V: PENUTUP	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	51



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nilai Skala Likert.....	35
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	36
Tabel 3.3 Instrumen Minat dan Hasil Belajar	43
Tabel 3.4 Kriteria Persentase Tanggapan Mahasiswa.....	45
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	49
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas.....	50
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas.....	52
Tabel 4.4 Pengujian Normalitas.....	53
Tabel 4.5 Hasil Uji t	54
Tabel 4.6 Koefisiensi Pengaruh minat penggunaan aplikasi terhadap hasil belajar.....	55
Tabel 4.7 Hasil Uji t Koefisien Determinasi	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	32



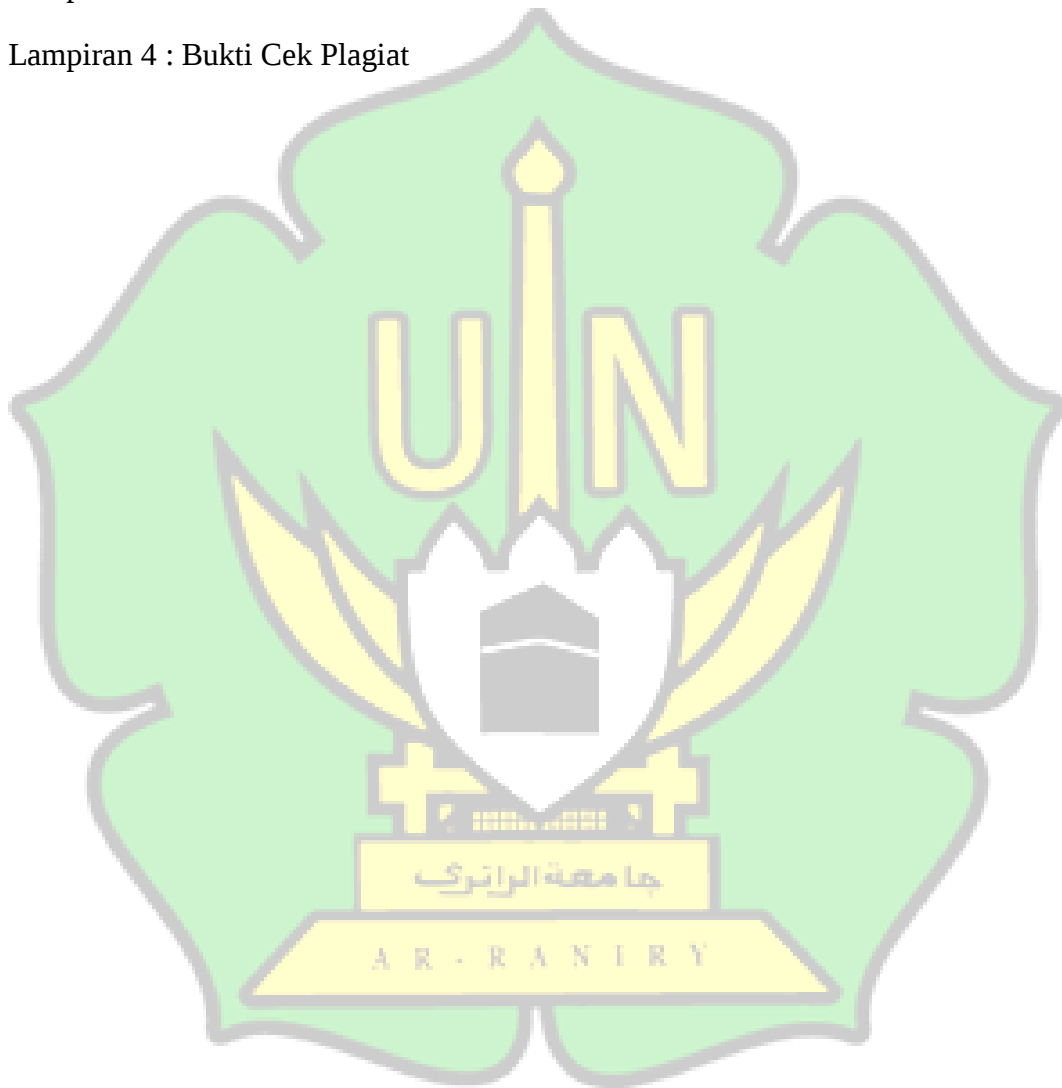
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Skripsi Dari Dekan

Lampiran 2 : Lembar Kuisisioner

Lampiran 3 : Dokumentasi

Lampiran 4 : Bukti Cek Plagiat



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era masa 4.0 ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat. Salah satunya yang dapat kita lihat dengan dekat yaitu perkembangan internet pada zaman ini. Penggunaan pada jaringan internet ini setiap hari semakin meningkat saja. Hal ini dikarenakan pada kehidupan zaman ini sebagian besar orang sangat memerlukan yang namanya internet, misalnya pada kehidupan masyarakat yang dimana dapat memperoleh suatu informasi hanya dengan melihat layar dihadapannya (smartphone, PC, dll) saja yang memiliki koneksi dengan internet. Dari internet kita juga dapat mentransfer atau berbagi suatu file kepada sesama atau banyak pengguna yang menggunakan internet pada zaman ini.

Dalam situasi yang sedang krisis akan pandemi covid-19 (*Coronavirus Desies 19*) yaitu sebuah virus yang sangat berbahaya yang dapat membuat orang sakit bahkan sudah banyak angka kematian yang disebabkan oleh covid-19 ini, dan juga cara penularannya bisa terjadi dengan beberapa hal yang sering kita lakukan sehari-hari, misalnya bersentuhan dengan pasien covid, dll. Maka dari itu seluruh wilayah di anjurkan untuk lockdown atau isolasi diri dalam rumah agar tidak terjadi penularan covid-19.

Penggunaan jaringan internet juga dapat kita lihat dari banyaknya akses jaringan yang digunakan pada saat ini, seperti pada warkop yang sekarang ini menyediakan *Wireless Fidelity* (Wifi) gratis, jaringan yang dibuat untuk memenuhi kapasitas sharing data dalam sebuah lembaga pendidikan atau kantor, dan lainnya. Dalam situasi pandemi covid-19 ini seluruh lembaga, perkantoran, dan tempat keramaian lainnya ditutup, dan di anjurkan untuk isolasi diri dirumah atau menetap dirumah selama virus ini benar-benar hilang.

Pada revolusi yang semakin modern ini perkembangan teknologi informasi sangatlah penting, baik dalam Pendidikan maupun di luar Pendidikan. Dengan

berkembangnya teknologi informasi ini dapat memudahkan maupun meningkatkan berbagai kegiatan yang dilaksanakan dengan lebih cepat. Hampir semua perguruan tinggi dan juga sekolah-sekolah saat ini sudah mengenal e-learning, dan ini adalah suatu upaya yang memudahkan para mahasiswa dalam pembelajaran.

E-learning dapat digunakan sebagai pembelajaran jarak jauh antara pendidik dengan peserta didik, baik dalam pengiriman tugas, melihat hasil nilai, berkonsultasi dan bahkan dapat melakukan diskusi yang dimana peserta didik dan dosen bisa mengakses atau membuka e-learning tersebut kapanpun dan dimanapun tanpa harus melakukan tatap muka langsung antara guru atau dosen dengan peserta didik nya. Ketergantungan peserta didik terhadap materi yang diberikan pula masih lumayan besar sebab baru sebagian kecil peserta didik yang sadar serta ingin mencari rujukan dari literatur yang disediakan perpustakaan.

Perihal ini menimbulkan pengetahuan serta soft skill mereka masih terbatas dan butuh dikembangkan lebih lanjut. Untuk itu penggunaan pembelajaran secara online jadi alternatif yang tidak dapat dipungkiri lagi. E-learning juga menjadi tujuan selain bisa tingkatkan prestasi belajar peserta didik serta bisa melatih peserta didik buat lebih mandiri dalam tingkatkan keterampilan.

Adanya e-learning bagi pendidikan tinggi sangatlah bermanfaat karena terhambatnya proses pembelajaran didalam kelas, dan terkadang seorang dosen belum bisa melibatkan mahasiswanya untuk berinteraksi secara aktif saat dalam kelas pada proses pembelajaran, terkadang disebabkan karena keterbatasan waktu yang dimiliki pada proses pembelajaran didalam kelas/ruang saat bertatap muka antara dosen dan mahasiswanya, atau bisa jadi dosen yang berhalangan hadir karena ada kesibukan yang lain yang harus dikerjakannya. Untuk mengganti tatap muka dan jam tambahan dihari dan jam lain maka para mahasiswa sering mendapat hambatan karena jumlah ruang atau kelas yang terbatas, kadang juga benturan sama jam kuliah lainnya, dan juga perkuliahan yang sangat padat, ini adalah kendala yang sering dihadapi para mahasiswa. Untuk itu penggunaan e-

learning ini menjadi sebuah alternatif yang bisa digunakan dalam dunia Pendidikan pada proses pembelajaran.

Banyak nya pengguna elearning yang meningkat akibat isolasi diri selama pandemi covid 19 menyebabkan para pengusaha atau pemilik dari situs maupun aplikasi yang berbasis e-learning seperti kejatuhan dunia di satu sisi mereka seperti disuguhkan harta tapi disisi yang lain mereka juga harus mempersembahkan pelayanan yang memuaskan juga kemudahan dalam pengaksesan. Lembaga pendidikan seperti universitas tetap menjalankan kegiatan belajar mereka secara online dengan menggunakan salah satu dari media e-learning seperti google meet, edmodo, google classroom, blackboard, dan lainnya. Bagi para mahasiswa penggunaan media e-learning ini bisa sangat membantu akan kegiatan perkuliahan mereka secara online, Dalam aktifitas perkuliahan online, mahasiswa dapat berinteraksi dengan sesama mahasiswa bahkan juga dengan dosen yang bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi seperti Edmodo dan Google Classroom. Aplikasi ini bisa diakses melalui laptop atau smartphone dan sudah tersedia untuk Android dan iOS. Dimana dalam perkuliahan online ini dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun asalkan disitu memiliki jaringan internet yang bagus, mereka juga dapat berhubungan atau berkomunikasi langsung dengan antar mahasiswa juga dengan dosen.

Dengan menggunakan aplikasi edmodo dan google classroom ini para mahasiswa dapat menjalankan aktifitas perkuliahan mereka, dimana pada aplikasi-aplikasi ini memfasilitasi berbagai macam hal yang akan membantu jalannya perkuliahan dalam situasi ini. Adapun beberapa fitur dari edmodo yang dapat dimanfaatkan adalah *Assignment*, *File* , *Quiz*, dll. Begitu pula pada google classroom , beberapa fiturnya adalah Tugas (*Assignments*), Penilaian (*Grading*), dll. Jadi peneliti ingin melihat penggunaan media e-learning berbasis edmodo dan google classroom dan juga alasan mengapa menggunakan aplikasi edmodo dan google classroom serta membandingkan kedua aplikasi tersebut sebagai pembelajaran online dalam situasi krisis pandemi covid-19 dikalangan mahasiswa di universitas UIN Ar-Raniry banda aceh.

Dari hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Maurish Sofie, dkk bahwa penerapan media berbasis Edmodo dan Google Classroom mempunyai hasil yang berbeda bila ditinjau dari hasil belajar serta motivasi. Pada hasil belajar kognitif, Edmodo lah yang lebih unggul sebab mempunyai fitur- fitur unik yang sanggup memfasilitasi dalam aktivitas pembelajaran tanpa dibatasi tempat serta waktu, paling utama pada fitur online quiz. Sedangkan Google Classroom lebih baik apabila ditinjau dari motivasi peserta didik sebab mempunyai kelebihan tersendiri pada tampilan ataupun user friendly interface, dan juga kemudahan dalam mengoperasikannyaⁱ. ”

Kemudian hasil dari penelitian Dini Nurhayati, dkk bahwa pengalaman para pengguna media Edmodo ini mendukung proses pembelajaran dengan berbagai fitur yang lengkap, dan pengalaman pengguna pada Google Classroom ini juga mengasyikkan serta praktis buat digunakan untuk peserta didik. Pada aspek pedagogical usability, Edmodo ini lebih baik daripada Google Classroom yang bersumber pada perbandingan jumlah kasus yang ditemui. Pada aspek user experience, Edmodolah yang menunjang tetapi lebih rumit. Sedangkan, Google Classroom ini tidak penuhi ekspektasi tetapi lebih praktis. Jadi, Edmodo lebih sesuai digunakan buat proses pembelajaran yang memakai e- learning seluruhnya sebab didukung dengan usability pedagogik yang lebih baik. Sedangkan buat Google Classroom lebih sesuai digunakan selaku penunjang ataupun aksesoris pembelajaran sebab didukung dengan user experience yang lebih praktisⁱⁱ.

Di masa pandemi covid-19 yang seperti ini, Diperlukan model pembelajaran dengan dorongan suatu media yang cocok supaya bisa menunjang aktivitas proses pembelajarannya, sehingga para peserta didik akan merasa bahagia dalam mengikuti pembelajaran serta pula bisa menerima ilmu yang dituturkan oleh pendidikⁱⁱⁱ. Untuk persoalan di UIN Ar-raniry yang memakai beragam media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di masa pandemi ini yang beberapa diantaranya yang paling banyak yaitu media Edmodo dan Google Classroom. Hal tersebut dilakukan agar proses pembelajarannya berjalan walaupun di masa yang sulit, dan untuk meningkatkan kemampuan

peserta didik agar dapat dilakukan dengan mudah, yaitu dengan memanfaatkan internet sebagai tempat untuk mengakses ilmu pengetahuan yang sangat luas, maka dari itu perlu dicari model pembelajaran yang sesuai agar mampu mengatasi rendahnya pencapaian target minimal kompetensi peserta didik di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang pertanyaannya bagaimanakah penggunaan media pembelajaran Edmodo dan Google Classroom terhadap kecocokan serta minat penggunaan aplikasi terhadap hasil belajar mahasiswa di di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Yang akan dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Analisis Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo Dan Google Classroom Dalam Situasi Lockdown Pandemi Covid-19”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada UIN Ar-Raniry berbasis Edmodo dan Google Classroom dalam situasi pandemi covid-19 ?
2. Bagaimana minat penggunaan media e-learning edmodo dan Google Classroom terhadap hasil belajar mahasiswa PTI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di masa Covid-19 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran pada UIN Ar-Raniry berbasis Edmodo dan Google Classroom dalam situasi pandemi covid-19.
2. Untuk mengetahui minat penggunaan media e-learning edmodo dan Google Classroom terhadap hasil belajar mahasiswa PTI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di masa Covid-19.

D. Manfaat Penelitian

- Untuk memberikan informasi lebih lanjut kepada para pembaca.
- Memudahkan para pengguna dalam memanfaatkan edmodo dan google classroom.
- Menambah wawasan dalam ruang lingkup yang lebih luas.
- Dapat lebih efisien dalam menjalankan kuliah online dimana saja.

- Dapat menambahkan wawasan bagi penulis tentang penggunaan media pembelajaran daring dalam menghadapi pandemi covid-19.

E. Ruang lingkup/Scope/Batasan Penelitian

1. Membahas tentang penggunaan aplikasi edmodo dan google classroom oleh para mahasiswa/i
2. Di dalam lingkungan UIN Ar-Raniry.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Pustaka sangat dibutuhkan dalam penyusunan proposal penelitian. Kajian Pustaka dibutuhkan buat membandingkan hasil- hasil penelitian yang sudah didapat oleh peneliti terdahulu, serta yang terdapat keterkaitannya dengan penelitian yang hendak dilakukan. Kajian Pustaka pula bermanfaat buat bisa mempertajam analisis dengan menyamakan konsep- konsep dalam buku- buku tersebut dengan karya- karya lain dan informasi yang relevan dengan tema proposal penelitian ini.

A. Landasan Teori

1. Teknologi Informasi

“Istilah teknologi mengacu pada pengembangan dan penerapan berbagai perangkat atau sistem untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa sehari-hari, kata “teknologi” bersebelahan dengan kata “keputusan”.

Teknologi adalah hasil pemikiran manusia tentang mengembangkan program sistem tertentu dan menggunakannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan mereka. Misalnya, anak-anak yang jauh dari orang tua mereka dapat mengungkapkan kerinduannya kepadanya dengan mengirimkan pesan melalui surat, SMS, telegram, telepon, email., dan lain-lain sebagainya. Jadi, si anak sudah menggunakan yang namanya teknologi^{iv}.”

Teknologi merupakan alat atau metode yang dapat membantu Anda memecahkan masalah sehari-hari dengan lebih mudah. Teknologi yang digunakan dalam hubungannya dengan komputer dapat diprogram secara interaktif sebab foto serta pesan bisa ditampilkan secara acak lewat kontrol pc.

- Menurut Jacques Ellul (seorang ahli sosiologi perancis) tahun 1967, mendefinisikan teknologi sebagai pendekatan holistik yang mengarah secara rasional dan memiliki karakteristik efisiensi setiap aktivitas manusia.

- Menurut Gary J. Anglin (1991), mendefinisikan teknologi sebagai penerapan tingkah laku dan ilmu alam serta pengetahuan lainnya secara sistematis untuk memecahkan masalah^v.

Kata informasi dapat diartikan termasuk berita untuk tujuan tertentu. Setiap orang pasti memiliki pengetahuan dan pengalaman yang selalu ingin dia bagi dengan orang lain. Pengalaman atau pengetahuan yang dipertukarkan dengan orang lain adalah berita atau informasi. Oleh karena itu, pesan atau informasi tersebut membutuhkan kehadiran pihak lain.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan kalau teknologi informasi merupakan sesuatu tata metode ataupun sistem yang digunakan oleh manusia buat mengantarkan sesuatu pesan ataupun informasi^{vi}.

2. Jaringan Komputer (*network*)

Jaringan ialah suatu penghubung antara satu dengan yang lainnya yang memiliki suatu tujuan. Dalam istilah komputer, jaringan adalah penghubung antara dua atau lebih komputer, dan tujuan utamanya adalah untuk berbagi data. Jaringan komputer adalah sistem yang terdiri dari banyak komputer dan beberapa perangkat yang terhubung satu sama lain dengan media transmisi kabel atau tanpa kabel. Karena perangkat terhubung, mereka dapat berbagi sumberdaya antara satu piranti dengan piranti lainnya.

Internet (jaringan interkoneksi) adalah kumpulan jaringan komputer (jaringan) yang saling berhubungan di seluruh dunia. Sebagai sebuah jaringan komputer dunia, dapat dikatakan bahwa internet adalah suatu cara untuk mengirimkan segala informasi baik berupa file maupun data di komputer lain. Dengan kata lain, internet bisa dimaksud selaku kumpulan komputer yang saling terhubung satu sama lain untuk membentuk suatu jaringan^{vii}.

- Menurut Abdul kadir (tahun 2003), jaringan komputer merupakan ikatan dua buah sampul(umumnya berbentuk pc) ataupun lebih yang tujuan utamanya yakni buat pertukaran informasi.
- Menurut Todd Lamle (tahun 2012), jaringan komputer merupakan dua ataupun lebih komputer yang sama- sama tersambung serta bisa membagi

informasi, aplikasi, perlengkapan komputer, serta koneksi internet ataupun pula sebagian campuran dari semua itu^{viii}.

Jadi dapat disimpulkan bahwa jaringan komputer yakni sesuatu yang terdiri atas sebagian komponen, serta pula perangkat komputer yang lain yang bekerja sama buat menggapai sesuatu tujuan yang sama.

3. E-learning

E-learning merupakan proses e-learning atau pengajaran yang dilakukan secara online. Padahal, e-learning menggunakan teknologi informasi sebagai sarana pembelajaran. Biasanya e-learning dilakukan melalui media perantara internet berbasis web dan berbasis aplikasi. Oleh karena itu, Anda dapat mengakses semua materi, tes dan bahan ajar melalui website. E-learning terdiri dari dua bagian, yaitu e singkatan dari elektronika, dan pembelajaran adalah pembelajaran. Oleh karena itu, e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa alat bantu peralatan elektronik (khususnya peralatan komputer). Kata “khususnya komputer” pada akhir kalimat tersebut menunjukkan bahwa komputer merupakan alat elektronik selain alat e-learning lainnya^{ix}.

Komponen-komponen yang bisa membentuk sebuah e-learning adalah:

- a. Infrastruktur e- learning: Infrastruktur e- learning bisa berbentuk *personal computer* (PC), jaringan pc, internet, serta peralatan multimedia.
- b. Sistem dan aplikasi e-learning: sistem perangkat lunak yang memvirtualisasikan proses pengajaran konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten. forum diskusi, sistem penilaian, dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.
- c. Konten e-learning: isi dan bahan ajar dalam sistem e-learning (*Learning Management System*). Isi dan bahan ajar dapat berupa konten berbasis multimedia (konten multimedia interaktif) atau *Text- based Content*

(seperti teks pada buku teks umum). Biasanya disimpan dalam *Learning Management System* (LMS) sehingga siswa dapat menjalankannya kapan saja dan di mana saja. Selain itu, sebagai sistem yang menggabungkan berbagai konsep dan teori pembelajaran, e-learning memiliki banyak karakteristik, antara lain:

- 1) *Non-linearity*, pengguna dapat dengan bebas mengakses objek pembelajaran, dan juga berfungsi menyediakan kebutuhan berdasarkan pengetahuan pengguna.
- 2) *Self-managing*, dosen dapat mengatur sendiri proses pembelajaran sesuai dengan struktur yang telah ditetapkan.
- 3) *Feedback-Interactivity*, pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, dan umpan balik diberikan selama proses pembelajaran..
- 4) *Multimedia-Learners style*, e-learning sediakan sarana multimedia. Keuntungan dengan memakai multimedia, siswa bisa memahaminya lebih jelas serta nyata cocok dengan latar balik siswanya.”
- 5) *Just in time*, Jika siswa ingin menggunakannya, memecahkan masalah atau hanya ingin menambah pengetahuan dan keterampilannya, e-learning dapat menyediakannya kapan pun, di mana pun.
- 6) *Dynamic Updating*, mampu memperbarui konten materi online sesuai dengan pembaruan terkini.
- 7) *Easy Accessibility*, hanya menggunakan browser ataupun bisa jadi beberapa perangkat yang terpasang lainnya.
- 8) *Collaborative learning*, menggunakan tools pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain pada waktu yang sama (*Synchronous*) atau pada waktu yang berbeda (*asynchronous*)^x.

4. Edmodo

Edmodo merupakan sebuah media pembelajaran berbasis online gratis yang dapat membantu guru dan murid dalam proses pembelajaran. Saat ini,

Edmodo dapat digunakan pada berbagai perangkat teknologi komunikasi seperti smartphone, laptop, dan lainnya. Edmodo digunakan untuk membantu saat proses pembelajaran antara dosen dan peserta didik tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. Edmodo juga berguna untuk mendorong siswa agar belajar secara mandiri, dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir, serta meningkatnya motivasi belajar siswa^{xi}.

Pada pembelajaran secara online atau daring, berbagai macam fitur edmodo dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Adapun berbagai fitur yang disediakan oleh Edmodo, antara lain Create a group yang berfungsi untuk membuat grup. Notes yang berfungsi untuk bisa mengirimkan pengumuman, komentar, serta berbagi file media dengan seluruh anggota didalam grup. Assignments yang berfungsi untuk mengupload tugas dan juga menentukan jadwal tugas. Quizzes yang berfungsi untuk membuat kuis dalam berbagai format, baik itu pilihan ganda choice maupun uraian. Check progress yang berfungsi untuk dapat melihat kemajuan siswa secara individu maupun keseluruhan. Polls yang berfungsi untuk melakukan survei atau pollings. Library yang berfungsi untuk penyimpanan file. Calendar yang berfungsi menandai tanggal-tanggal yang penting. Support team yang berfungsi untuk memberikan bantuan secara online dan juga cepat dalam menanggapi pertanyaan dari guru dalam jangkauan di seluruh dunia. Annual conferences yang berfungsi untuk menyelenggarakan konferensi untuk menyatukan seluruh pengguna edmodo di seluruh dunia^{xii}.

Selain fitur-fitur di atas ternyata edmodo juga memiliki kelemahan. Ada dua hal utama yang menjadi kelemahan Edmodo saat ini, yaitu Edmodo tidak dapat digunakan jika tidak terhubung dengan Internet. Maka dari itu, guru dan siswa harus memastikan ketersediaan internet yang bagus dalam pembelajaran secara online. Edmodo hanya dapat dijalankan dengan perangkat yang mendukung seperti komputer, laptop, atau smarthphone. Oleh karena itu, guru harus memastikan juga apakah siswa memiliki perangkat yang menunjang untuk menggunakan edmodo atau tidak. (Haq, 2018)^{xiii}.

5. Google Classroom

Google Classroom adalah produk Google, kita dapat menggunakannya secara gratis untuk belajar di rumah. Google Classroom yakni aplikasi yang membolehkan guru buat membuat zona kelas secara online. Guru bisa mengelola seluruh dokumen yang diperlukan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan Google Classroom, pengajar dapat membuat kursus, mengajak siswa mengikuti kursus, memberikan informasi terkait kegiatan mengajar, menyediakan buku teks yang dapat dipelajari siswa dalam bentuk file eksposur dan video pembelajaran, memberikan pekerjaan rumah kepada siswa, dan membuat jadwal pengumpulan tugas serta lainnya. (Rosidah, 2020)^{xiv}.

Google classroom dikira sebagai salah satu platform terbaik buat tingkatan alur kerja guru. Aplikasi ini menyediakan serangkaian fitur canggih, menjadikannya alat yang ideal untuk digunakan dengan siswa. Aplikasi ini menolong guru mengirit waktu, melindungi kelas senantiasa tertib, serta tingkatan komunikasi dengan siswa. Siapa pun yang memiliki Google Apps for Education dapat menggunakan aplikasi tersebut. Google Apps for Education adalah seperangkat alat produktivitas gratis, termasuk Gmail, Dokumen dan Drive^{xv}.

6. Pandemi Covid-19

Coronavirus adalah sekelompok besar virus yang dapat menyebabkan penyakit dengan gejala ringan hingga parah. Setidaknya dua virus corona diketahui menyebabkan penyakit yang bisa menimbulkan gejala parah, seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Penyakit Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19) merupakan jenis penyakit baru yang belum pernah ditemukan pada manusia sebelumnya. Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain adalah gejala gangguan pernapasan akut, seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata adalah 5 sampai 6 hari, dan masa inkubasi terlama adalah 14 hari. (Yurianto, Ahmad, 2020). Penyebaran virus korona

yang semula berdampak signifikan terhadap perekonomian dunia, kemudian mulai menurun, namun kini sektor pendidikan juga merasakan dampak tersebut. Banyak negara (termasuk Indonesia) yang telah mengadopsi kebijakan untuk menutup semua kegiatan pendidikan, sehingga pemerintah dan instansi terkait harus mengajukan alternatif prosedur pendidikan bagi siswa dan siswa yang tidak dapat melaksanakan prosedur pendidikan di lembaga pendidikannya masing-masing^{xvi}.

Kini, aktivitas yang melibatkan masyarakat mulai dibatasi, seperti pergi ke sekolah, bekerja, beribadah, dll. Pemerintah menyerukan untuk bekerja, belajar, dan beribadah di rumah untuk mengurangi jumlah pasien yang terpapar COVID-19. Menteri Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan Surat Edaran Departemen Pendidikan Nomor 3 Tahun 2020, serta Nomor 36962 / MPK tentang Penyelenggaraan Pendidikan Saat Darurat Penyakit Coronavirus (COVID-19). A / HK / Surat Edaran Nomor 2020, Oleh karena itu, kegiatan belajar online dalam rangka pencegahan penyebaran penyakit coronavirus (COVID-19). (Menteri Pendidikan, 2020)^{xvii}.

Peneliti mencoba untuk menganalisis tentang analisis penggunaan media e-learning berbasis edmodo dan google classroom. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada tema penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian, dan masalah penelitian. Berdasarkan latar belakang dan penelitian sebelumnya, maka pada kesempatan ini peneliti tertarik untuk mengkaji persepsi mahasiswa tentang Analisis Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo Dan Google Classroom Dalam Situasi Lockdown Pandemi Covid-19.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhajir, 2019, dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Negeri Al Mubarkya Aceh Besar”, menyimpulkan bahwa : penggunaan media pembelajaran Edmodo berpengaruh Minat dan prestasi

belajar mahasiswa Jurusan Sistem Komputer Jurusan Teknik Jaringan Komputer dibuktikan dengan tumbuhnya positif prestasi belajar mahasiswa yang diperoleh melalui penggunaan media pembelajaran Edmodo. Hal ini dapat dibuktikan dengan membandingkan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen (X-TKJ 1) dan kelompok kontrol (X-TKJ 2) yaitu rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 80,31 sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 67,65. Oleh karena itu, fakta yang diterima adalah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Edmodo dibandingkan dengan siswa kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran Edmodo. Penerapan media pembelajaran Edmodo sangat efektif dan akan mempengaruhi minat belajar siswa pada pembelajaran sistem komputer di Jurusan Teknik Jaringan Komputer SMK Negeri Al Mubarkeya Aceh Besar^{xviii}.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurina Hidayah, dkk, 2018, jurnal cendekia dengan judul “Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer”, mengatakan bahwa : Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Edmodo mencapai 81% yang memberikan arahan positif. Untuk mendapatkan efek yang maksimal, beberapa cacat masih perlu diperbaiki. Selain itu masih ditemukan beberapa kelemahan yaitu mahasiswa merasa kurang betah mempelajari materi perkuliahan melalui media pembelajaran Edmodo dan mahasiswa merasa belum dimudahkan dengan menu-menu yang tersedia dalam media pembelajaran berbasis Edmodo terutama ketika berinteraksi dengan fasilitator dan teman lainnya. Hal ini dapat menjadi masukan pada pembelajaran selanjutnya untuk mengaktifkan dosen dan mahasiswa saling berinteraksi melalui media sosial Edmodo. Kemudian lebih memanfaatkan fitur orangtua yang ada dalam Edmodo sehingga dapat ikut memantau dan mendukung proses pembelajaran ketika di kelas^{xix}.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Ekayati, 2018, jurnal cendekia dengan judul Implementasi Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo, mengatakan bahwa : Implementasi metode blended learning pada Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU dilakukan dengan menggunakan aplikasi Edmodo. Dalam perkuliahan online, mahasiswa dapat berinteraksi dengan sesama mahasiswa dan juga dosen yang dilakukan dengan menggunakan Edmodo. Dosen dapat membagikan bahan perkuliahan dan juga meletakkan tugas perkuliahan dan mahasiswa dapat mengumpulkan sesuai jadwal yang di tetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa dosen dan mahasiswa memiliki persepsi yang positif terhadap implementasi metode pembelajaran blended learning dengan aplikasi Edmodo. Kualitas dan intensitas pembelajaran juga semakin meningkat. Dari artikel ini sangat berguna karena dengan pembelajaran seperti ini, dosen dan mahasiswa juga merasa puas dengan dengan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode ini. Dengan ini saya bisa yakin bahwa metode ini efektif untuk diterapkan di sekolah atau universitas lainnya^{xx}.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudin Darmalaksana,dkk. 2020, karya ilmiah dengan judul Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad ke- 21, mengemukakan bahwa : Pembelajaran online melalui pendekatan partisipatoris terlebih pada masa WFH akibat penyebaran Covid-19 sangat terbukti efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran sebagai perwujudan dalam tantangan pemimpin digital pendidikan tinggi pada abad ke- 21. Penelitian ini merekomendasikan bahwa pentingnya menumbuhkan ide pemimpin digital dalam pendidikan tinggi sebagai tantangan abad 21 untuk mewujudkan pembelajaran online yang lebih efektif lagi seiring dengan masa WFH akibat penyebaran pandemic Covid-19. Tentu hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasi ke dalam lanskap pembelajaran online secara luas. Karena dipastikan terdapat model pembelajaran online yang lebih efektif dan efiseien. Tetapi, studi kasus di FU UIN SGD ini

telah menunjukkan bahwa efektifitas signifikan pembelajaran online meskipun sedang dalam masa darurat WFH akibat penyebaran wabah Covid-19. Maka perlu ditegaskan pula bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari sikap optimis dalam mewujudkan tuntutan tumbuhnya pemimpin digital abad ke- 21 di jajaran pimpinan UIN SGD Bandung. Apapun untuk menghadapi Covid-19 ini yang diutamakan adalah tetap aman dan produktif di rumah^{xxi}.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hemrungrote. 2017, journal international dengan judul Deployment of Google Classroom to Enhance SDL Cognitive Skills: A Case Study of Introduction to Information Technology Course, menyimpulkan bahwa : Dalam studi ini, Google Kelas telah digunakan untuk mendukung lingkungan belajar mandiri dalam kursus Pengantar Teknologi Informasi. Telah ditemukan bahwa sebagian besar siswa puas dalam menggunakan Google Kelas. Mereka setuju bahwa itu berguna, mudah digunakan, dan memungkinkan mereka menyelesaikan tugas dengan lebih cepat. Mereka mengira bisa mendapatkan bantuan dari orang lain ketika mereka mengalami kesulitan untuk berpartisipasi di dalamnya dan berniat untuk terus menggunakannya di masa mendatang. Sebagian besar siswa yang terdaftar dalam kursus tersebut mendapat nilai lebih dari 65 persen. Para siswa umumnya memberikan tanggapan positif mengenai motivasi mandiri dari aplikasi pembelajaran online gratis. Ringkasan data yang diperoleh dari sejumlah besar peserta mencerminkan bahwa SDL bisa sama efektifnya dengan bentuk standar pembelajaran tradisional lainnya^{xxii}.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi obyek permasalahan dalam suatu penelitian, dengan kerangka berpikir ini maka dapat diketahui alur pemikiran peneliti yang tujuannya adalah untuk menganalisis minat penggunaan media e-learning berbasis edmodo dan google classroom terhadap hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan landasan teoridan hasil

dari penelitian terdahulu maka kerangka berpikir penelitian disajikan pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan tentang apa saja yang akan kita amati dalam usaha untuk memahaminya^{xxiii}. Adapun Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho = Adanya minat penggunaan edmodo dan google classroom tidak berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pada masa pandemi Covid-19.

Ha = Adanya minat penggunaan edmodo dan google classroom berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pada masa pandemi Covid-19.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yang bertujuan menggambarkan suatu kondisi atau fenomena tertentu. Yang menjelaskan tentang analisis penggunaan media e-learning berbasis edmodo dan google classroom dalam situasi lockdown pandemi covid-19. Yang bertujuan untuk mengetahui minat penggunaan aplikasi edmodo dan google classroom terhadap hasil belajar dalam pembelajaran secara online ini dalam masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini, yang hanya dengan memanfaatkan teknologi masa kini bisa membuat kita untuk mengikuti pembelajaran walau sedang krisis pandemi dan juga akan lebih menghemat ruang dan waktu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan (Bisri 2013:12).

“Menurut Sugiyono (2014) Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian berdasarkan filosofi positivis, digunakan untuk melakukan penelitian terhadap populasi atau sampel tertentu, menggunakan alat penelitian untuk pengumpulan data, dan melakukan analisis data kuantitatif / statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu, tergantung pada bentuknya, teknik perhitungan matematis atau statistik dapat digunakan untuk mengolah atau menganalisis data kuantitatif.

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Fokus penelitian diarahkan pada Universitas Islam Negeri Ar-raniry.

B. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Islam Negeri Ar-raniry, Banda Aceh. Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena lebih dekat dengan tempat

tinggal peneliti, mudah dijangkau dan ekonomis. Jadwal pelaksanaan penelitian dilakukan pada akhir November 2020.

C. Metode Penelitian

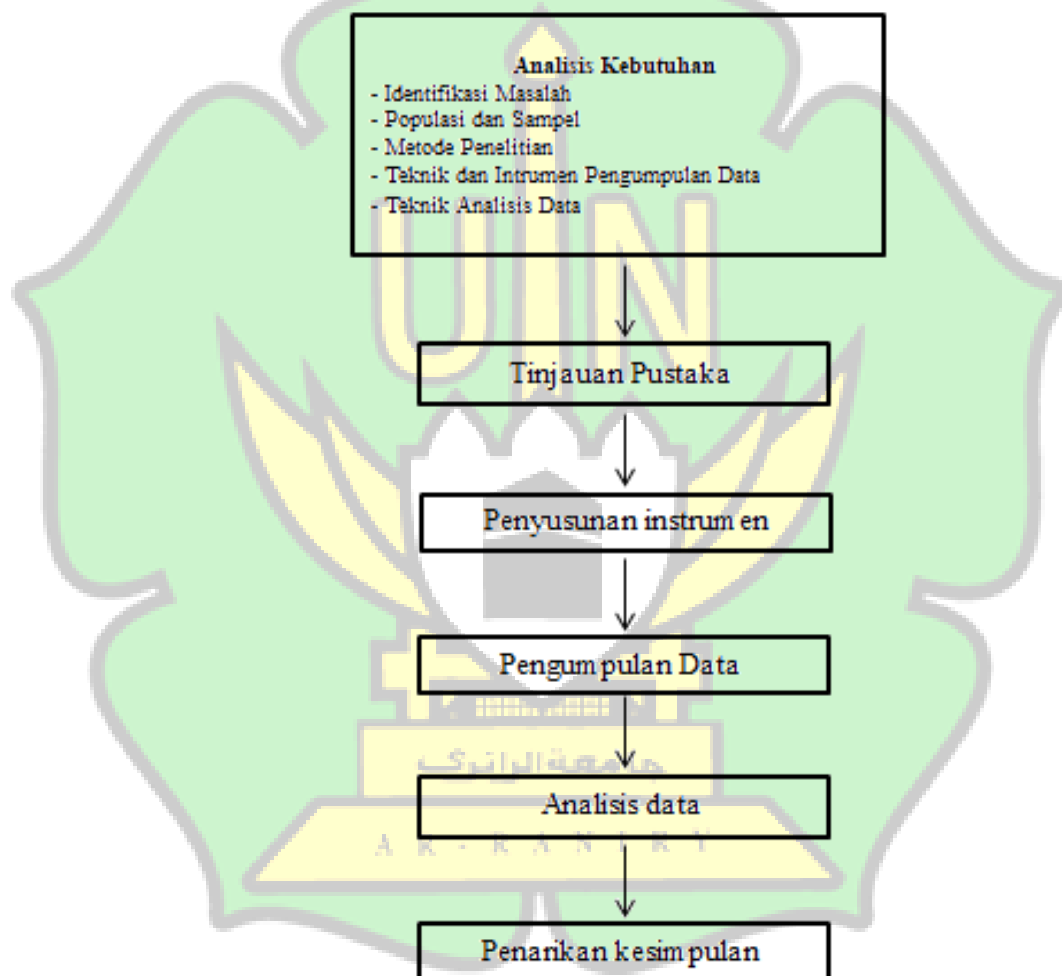
Metode yang digunakan pada penelitian ini, yaitu :

1. Studi Literatur merupakan suatu metode untuk mendapatkan suatu informasi dan melakukan pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari berbagai sumber seperti dari buku, jurnal, modul, referensi internet dan sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian, dan juga dengan adanya sumber yang akurat dan terpercaya dari para ahli atau para peneliti terdahulu maka akan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada dalam penelitian.
2. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan di Universitas Islam Negeri Ar-raniry, Kabupaten Banda Aceh, Aceh. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner (angket), dan pengamatan langsung di lapangan baik itu saat proses pembelajaran maupun aktivitas para mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif, yaitu berdasarkan data yang diperoleh untuk mendeskripsikan dan menjelaskan, kemudian juga menggunakan distribusi frekuensi untuk menghitung hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada responden. Menurut Sugiyono, metode kuantitatif merupakan metode tradisional yang disebut metode kuantitatif karena data penelitian berbentuk digital, sedangkan analisisnya menggunakan data statistik^{xxiv}. Dalam penelitian ini setelah penyebaran angket dan akan dilihat minat penggunaan aplikasi edmodo dan google classroom terhadap hasil belajar mahasiswa. Analisis data terlebih dahulu memeriksa atau menelusuri semua data yang tersedia dari berbagai sumber yang ada, kemudian mereduksi atau merevisi data yang telah ditemukan, menyusunnya dalam satuan-satuan sesuai dengan tujuan penelitian, dan

menjelaskan hasil data yang akan dijelaskan dalam bentuk deskriptif dan pembahasan.

D. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan langkah-langkah dari proses pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan yang terdiri dari awal hingga akhir penelitian. Berikut adalah langkah-langkah penelitian ini :



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Peneliti pada tahap ini, menganalisis kebutuhan apa saja yang akan dibutuhkan pada saat melakukan penelitian.

2. Tinjauan Pustaka

Pada tahap ini bertujuan untuk mencari teori-teori, konsep-konsep dan hasil dari para-para peneliti terdahulu yang relevan dengan masalah penelitian, memperluas, dan juga memperdalam wawasan keilmuan bagi peneliti sendiri serta mencari informasi aspek masalah yang belum diteliti. Adapun teori-teori beserta konsep-konsep yang ditemukan didalam kajian pustaka dapat dijadikan sebagai landasan teoritis penelitian.

3. Penyusunan instrumen

Kemudian menyusun instrumen penelitian ialah alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti. Instrumen atau alat pengumpulan data harus sesuai dengan tujuan penelitian.

4. Pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan survei untuk memperoleh data sesuai pada lokasi beserta waktu yang telah ditetapkan.

5. Analisis data

Setelah data berhasil dikumpulkan, langkah selanjutnya ialah dengan melakukan analisis dari jawaban yang telah didapatkan tersebut dengan regresi linear.

6. Penarikan kesimpulan

Setelah melakukan tahap analisis dan selesai, maka selanjutnya ialah melakukan tahap penarikan kesimpulan dari keseluruhan.

E. Instrumen Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala bentuk yang ditentukan oleh seorang peneliti yang bertujuan untuk melakukan penelitian guna memperoleh informasi tentangnya dan kemudian menarik kesimpulan. (Sugiyono,2009)^{xxv}. Variabel merupakan sesuatu yang menjadi titik perhatian atau objek penelitian pada suatu penelitian (Suharsimi,2002).

Di dalam suatu penelitian terdapat dua variabel, yaitu :

a. Variabel bebas (independent variable)

Yaitu variabel yang menjadi pengaruh atau menjadi sebab berubahnya variabel terikat (dependent).

b. Variabel terikat (dependent variable)

Yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas atau respon dari variabel bebas (independent).

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (independent) ialah X = Minat penggunaan aplikasi edmodo dan google classroom, Sedangkan yang menjadi variabel terikat (dependent) ialah Y = Hasil belajar mahasiswa.

2. Skala Pengukuran

Menurut Agus (2004), “skala pengukuran adalah kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya jeda yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data yang dapat dihitung”.

Skala Pengukuran yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik skala Likert, karena mudah digunakan dan mudah dipahami oleh responden. Skala likert menurut Sugiyono, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial^{xxvi}.

Skala likert menurut Djaali (2008:28) “Skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena”. Muhammad Teguh berpendapat bahwa “Skala Likert merupakan metode penskalaan pernyataan sikap dengan memakai distribusi respon sampel yang menjadi dasar penentuan nilai pengetahuannya”^{xxvii}. Skala likert merupakan skala psikologis yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam survei dan penelitian. Nama skala diambil dari pendidik dan psikolog Amerika Rensis Likert. Rensis Likert mengembangkan skala untuk mengukur sikap orang pada tahun 1932. Adapun nilai skala pengukuran akan dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Nilai Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

3. Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan / atau memperoleh data untuk melakukan penelitian. Sugiyono (2013), “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini dapat disebut variabel penelitian”^{xxviii}.

“Alat penelitian diperlukan untuk menentukan jenis dan indikator variabel yang terlibat dalam penelitian. Selain itu, alat penelitian bertujuan untuk menentukan rentang pengukuran masing-masing variabel sehingga dapat dilakukan dengan benar dan akurat pada saat menggunakan alat untuk menguji hipotesis.”

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- Instrumen penelitian digunakan berupa kuesioner di google form, yang nantinya kuesioner tersebut akan dibagikan ke sampel yang akan diteliti oleh peneliti.
- Indikator-indikator untuk variabel tersebut dijabarkan oleh peneliti menjadi sejumlah pertanyaan sehingga diperoleh data kuantitatif.

Adapun tabel kisi- kisi instrumen penelitian yang akan diberikan kepada responden, yaitu :

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Pernyataan	Jawaban			
			SS	S	TS	STS
Minat penggunaan aplikasi Edmodo dan Google Classroom	1. Ketertarikan	a. Aplikasi Google Classroom lebih menarik untuk di gunakan oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran saat ini. b. Pembelajaran menggunakan aplikasi Google Classroom meningkatkan minat belajar saya. c. Saya suka menggunakan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran di situasi pandemi, karena mudah digunakan.				
	2. Keingintahuan	a. Saya tidak terlalu suka bertanya tentang aplikasi Google Classroom karena tidak terlalu penting bagi saya.				

		b. Saya tidak terlalu suka bertanya tentang aplikasi Edmodo karena tidak terlalu penting bagi saya. c. Saya akan bertanya jika ada yang tidak mengerti pada tugas yang diberikan dengan menggunakan aplikasi Google Classroom dan Edmodo.				
	3. Keaktifan siswa	a. Saya merasa belajar menggunakan aplikasi Edmodo lebih aktif dibandingkan aplikasi Google Classroom. b. Saya merasa lebih semangat ketika berdiskusi dalam forum pada aplikasi Edmodo dari pada Google Classroom. c. Saya merasa lebih cepat paham ketika				

		berdiskusi sesuatu dalam forum dengan menggunakan aplikasi Google Classroom.				
	4. Perhatian	a. Menurut saya penggunaan aplikasi Google Classroom perlu diterapkan pada pembelajaran di situasi covid-19 karena dapat menarik minat belajar mahasiswa. b. Ketika dosen memberikan materi dan tugas, saya inginnya bermain dengan teman atau tidak memperhatikannya. c. Saya memperhatikan dengan baik saat pemberian materi oleh dosen dengan menggunakan aplikasi Edmodo.				

		d. Saya mengikuti dengan baik setiap tahapan-tahapan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Google Classroom. e. Saya mengerjakan tugas lain disaat ada dosen yang memberi tugas dengan deadline yang lebih lama.				
Hasil belajar	1. Afektif ^{xxix}	a. Dengan menggunakan media Edmodo dan Google Classroom membuat nilai saya bertambah b. Memperoleh nilai yang tinggi membuat saya lebih semangat lagi dalam belajar c. Dengan media Edmodo dan Google Classroom saya dapat belajar dengan baik				

		sehingga memperoleh hasil yang memuaskan				
	2. Kognitif ^{xxx}	a. Saya sangat memahami pembelajaran dengan menggunakan media Edmodo dan Google Classroom b. Sebelum masuk kelas saya mempelajari materi-materi yang akan diajarkan oleh dosen melalui media Edmodo dan Google Classroom c. Saya berusaha untuk meningkatkan cara belajar agar memperoleh nilai yang bagus				
	3. Psikomotor ^{xxxi}	a. Saya mengamati dengan baik pelajaran dengan menggunakan Edmodo dan Google Classroom				

		b. Saya berusaha untuk meningkatkan cara belajar saya agar memperoleh nilai yang bagus				
--	--	--	--	--	--	--

F. Teknik Pengambilan Populasi dan Sample

1. Populasi

Menurut Musfiquon (2012), populasi adalah jumlah keseluruhan objek penelitian, baik manusia, hewan, tumbuhan, maupun objek yang memiliki kesamaan sifat. Menurut penelitian Sugiyono (2016), populasi adalah suatu bidang yang digeneralisasikan yang terdiri dari objek dan topik dengan kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya.

Populasi yang dijadikan dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Sample

Pengukuran sampel merupakan langkah penentuan besar kecilnya sampel yang akan diperoleh saat mempelajari suatu benda. Menurut Sugiyono (2016), “Sampel adalah bagian dari beberapa jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel ialah sebagian dari jumlah populasi yang akan digunakan dalam penelitian dengan teknik-teknik yang ditentukan^{xxxii}.

Menurut Arikuntoro (1991), “penelitian sampel baru bisa dilaksanakan apabila keadaan subjek di dalam populasi itu benar-benar sejenis (homogen)”. Apabila subjek tersebut tidak homogen, maka

kesimpulannya tidak boleh diberlakukan pada seluruh populasi atau hasilnya tidak boleh disimpulkan secara umum.

Adapun yang menjadi sampel yang diteliti dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda aceh yang sudah menggunakan Google Classroom dan Edmodo. Yang berjumlah 40 mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Metode pengambilan sampel acak sederhana karena mengambil sampel secara acak dari anggota populasi tanpa memperhatikan kelas yang ada dalam populasi. Jika jumlah sampel yang di inginkan tidak terlalu banyak dalam populasi yang luas , maka teknik ini dapat digunakan.”

G. Teknik Pengumpulan Data

“Teknik pengumpulan data adalah seperangkat metode yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Suharsimi,2002). Untuk menunjang kebutuhan analisis data, peneliti membutuhkan data pendukung dalam jumlah besar di kampus dan sekitarnya. Adapun teknik pengumpulan data adalah kuesioner (angket) dan studi pustaka. Namun, teknik yang digunakan dalam penelitian ini lebih merupakan kuesioner, dimana pengumpulan datanya berupa banyak pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk mendapatkan informasi dari responden.”

1. Kuisisioner (angket)

Ini adalah metode pengumpulan data dengan mengisi daftar pertanyaan kepada responden. Kuesioner juga merupakan sekumpulan pernyataan atau pertanyaan yang tertulis dll, kemudian diserahkan kepada responden penelitian, dan dapat diisi tanpa campur tangan penulis atau pihak lain^{xxxiii}.

Kuesioner yang digunakan oleh peneliti sekaligus sebagai instrumen penelitian. Disini para mahasiswa akan di berikan beberapa pertanyaan

seputaran ruang lingkup tentang media e-learning yang mempermudah pembelajaran secara daring. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang dimana telah tersedia daftar pernyataan yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban dan responden hanya tinggal memilihnya saja.

Tabel 3.3 Instrumen Minat dan Hasil Belajar

Variabel	Indikator	pernyataan	Jumlah butir
Minat penggunaan aplikasi edmodo dan google classroom dalam situasi pandemi covid-19	Ketertarikan	1-3	3
	Keingintahuan	4-6	3
	Keaktifan Siswa	7-9	3
	Perhatian	10-14	5
Hasil belajar	Afektif	15-17	3
	Kognitif	18-20	3
	Psikomotor	21-22	2

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah sebuah teknik pengumpulan data dengan tinjauan pustaka dengan mengumpulkan referensi yang ada dan mempelajarinya serta memahami jurnal, karya ilmiah yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

H. Teknik Analisis Data

Menurut penelitian Bogdan dan Biklen (2014), analisis data adalah mengolah data, mengatur data, mengelompokkan data menjadi unit-unit yang dapat dikelola, menemukan dan menemukan pola, menemukan hal-hal penting dan mempelajari hal-hal, kemudian memutuskan apa yang harus dilakukan dan usaha yang dilakukan dan memberitahukan yang lain^{xxxiv}.

Analisis data dilakukan untuk melihat perkembangan dan kelancaran dalam penggunaan media e-learning berbasis edmodo dan google classroom terhadap mahasiswa. Data tersebut akan diperoleh dengan cara membagikan angket yang sudah dibuat oleh peneliti kepada mahasiswa. Kemudian menggunakan software SPSS untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian ini untuk mengetahui kemajuan yang dialami siswa dalam setiap pertemuan dan reaksi siswa terhadap pembelajaran menggunakan media e-learning Edmodo dan Google Classroom.

Analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tercantum dalam pertanyaan identifikasi. Setelah mengumpulkan data, selanjutnya digunakan teknik pengolahan data untuk menganalisis data tersebut^{xxxv}.

1. Analisis Data Respon Mahasiswa

Semua data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti kemudian peneliti mengolah data tersebut dengan menggunakan rumus sederhana yang menghitung skor dan persentase dari setiap data yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus index (\%)} = \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100$$

Keterangan :

Total skor = penjumlahan keseluruhan data

Y = Bobot nilai x Jumlah Responden

100 % = nilai tetap

Adapun kriteria persentase tanggapan mahasiswa ialah sebagai berikut^{xxxvi} :

Tabel 3.4 Kriteria Persentase Tanggapan Mahasiswa

Kriteria Nilai	Persentase (%)	Kategori
1	0% -25%	Sangat (tidak setuju, buruk atau kurang sekali)
2	26% -50%	Tidak setuju atau kurang baik
3	51%-75%	Setuju, baik atau suka
4	76% -100%	Sangat (setuju, baik, suka)

Dalam penelitian ini alat yang digunakan adalah angket yang berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pertanyaan peneliti. Data yang dikumpulkan peneliti harus dikumpulkan secara efisien dan andal, sehingga perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas pertanyaan peneliti.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa terhadap pelajaran yang menggunakan aplikasi Edmodo dan Google Classroom di situasi pandemi covid-19, maka untuk menghitung nilai rata-rata hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mx = Mean yaitu nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = Jumlah dari skor yang ada

N = *Number of cases* yaitu banyaknya skor itu sendiri^{xxxvii}.

I. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Menurut Ghazali (2009), "Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya kuesioner. Jika pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan apa yang akan diukur dengan kuesioner tersebut, maka

kuesioner tersebut dianggap valid". Validitas atau validitas adalah untuk menunjukkan bahwa alat ukur dapat mengukur derajat yang ingin diukur. Alat yang efektif atau efektif memiliki efektivitas yang tinggi. Di sisi lain, alat yang tidak efektif memiliki efektivitas yang lebih rendah. Pengujian validitas dilakukan menggunakan metode *pearson correlation*^{xxxviii}. Menilai tingkat signifikansi (α) = 0,05 dari standar uji validitas, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dikatakan kuesioner sebagai alat ukur valid atau terdapat korelasi yang nyata antara kedua variabel (Bawono 2006: 69).

Jika alat komputer digunakan bersamaan dengan program SPSS, perhitungan uji validitas ini akan sederhana.

2. Uji Reliabilitas

Ghozali (2009) mengemukakan bahwa reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur kuesioner, yang merupakan indikator variabel atau struktur. Jika jawaban responden atas pertanyaan ini beberapa kali konsisten atau stabil selama periode waktu tertentu dengan teknologi *alfa Cronbach* di SPSS, kuesioner dianggap reliabel atau reliabel. (Nunnally, 1994). Reliabilitas merupakan sejauh mana hasil pengukuran tingkat soal yang reliabel atau layak digunakan. Uji kelayakan pada kuesioner ini peneliti menggunakan metode Cronbach alpha , yaitu dibagi menjadi dua kelompok: variabel X dan variabel Y. Jika nilai reliabilitas lebih rendah dari nilai signifikan yaitu 0,05 maka item dianggap tidak dapat diandalkan, tetapi jika nilai reliabilitas lebih tinggi dari nilai signifikan 0,05 maka item tersebut dapat diandalkan atau reliabel.

J. Uji Normalitas

Dalam pengujian normalitas instrumen, peneliti menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov yang merupakan bagian dari uji hipotesis klasik. Pengujian hipotesis klasik merupakan langkah penting dalam proses analisis regresi. Jika tidak ada gejala asumsi klasik, saya berharap dapat menghasilkan

model regresi yang andal berdasarkan aturan BLUE (*Best Linear Impure Estimator*), yang akan menghasilkan model regresi yang reliabel dan tidak dapat digunakan sebagai estimator (Bawono, 2006): 115). Uji normalitas ini bertujuan agar mengetahui apakah nilai residual dari angket ini berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan adalah, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai residual berdistribusi tidak normal.”

K. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji secara statistik kebenaran pernyataan tersebut dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut (dengan tingkat signifikan 95%, $\alpha = 0,05$), berdasarkan keputusan berikut:

1. Signifikan Parameter Individual (Uji Statistik t)

Uji signifikansi masing-masing parameter yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen mempengaruhi variabel dependen lainnya sendiri adalah konstan. Adapun kriteria pengujian hipotesis ialah sebagai berikut^{xxxix} :

- H_0 ditolak, apabila signifikan $t > 0,05$ berarti variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.
- H_0 diterima, apabila signifikan $t < 0,05$ atau bila signifikan $\leq \alpha = 5\%$ berarti variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan analisis regresi sederhana.

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Regresi sederhana merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengukur besarnya variabel bebas terhadap Variabel terikat dan memprediksi Variabel terikat menggunakan variabel bebas^{xl}. Pendapat lain menurut Gujarati dalam Jonathan Sarwono mendefinisikan regresi sebagai kajian terhadap hubungan satu variabel yang disebut sebagai variabel hubungan satu variabel.

Metode regresi yaitu untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara variabel bebas independen dengan Variabel terikat dependen. sehingga dapat diperkirakan antara baik atau buruknya suatu variabel x terhadap naik-turunnya suatu tingkat variabel y, begitu juga sebaliknya. berikut rumus regresi sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Tingkat hasil belajar

a = Konstanta

b = angka arah atau koefisien regresi

X = variabel bebas (minat penggunaan aplikasi)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Pada penelitian ini ditekankan pada analisis penggunaan media e-learning edmodo dan google classroom di masa pandemi covid-19. Peneliti menggunakan responden yaitu mahasiswa yang berjumlah 40 orang. Dari pengujian analisis penggunaan media e-learning edmodo dan google classroom di masa pandemi covid-19 diperoleh data yang berupa hasil angket. Kemudian pengujian instrumen pada penelitian ini dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2020 di Prodi Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang bertempat di Jl. Syekh Abdul Rauf Darussalam, Kopelma Darussalam, Kec.Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh 23111.

B. Karakteristik Responden

“Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, responden terpilih dapat dikelompokkan menurut jenis kelamin dan kelompok (yaitu laki-laki dan perempuan). Untuk mengetahui proporsi jenis kelamin dengan jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini.”

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frequency	Percent
Laki-laki	14	35%
Perempuan	26	65%
Total	40	100%

Berdasarkan pada tabel 4.1 diatas dapat dijelaskan bahwa sebanyak 14 orang atau 35% yang terdiri dari responden laki-laki dan 26 orang atau 65% yang

terdiri dari responden perempuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden yang paling banyak pada penelitian ini adalah perempuan.

C. Analisis Data

Pada penelitian bermaksud untuk mengetahui minat penggunaan media e-learning berbasis Edmodo dan Google classroom terhadap hasil belajar mahasiswa UIN ar-raniry. Pengujian instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. penelitian dilaksanakan pada Desember 2020 UIN ar-raniry Banda Aceh.

1. Uji Validitas

Menurut Ghazali (2009), “Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya kuesioner. Jika pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan apa yang akan diukur dengan kuesioner tersebut, maka kuesioner tersebut dianggap valid”. Adapun untuk *degree of freedom* (df) = $n - 2$ dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Jadi, pada kasus ini besarnya df dapat dihitung $40 - 2$ atau $df = 38$ dengan $\alpha = 0.05$ maka didapat $r_{\text{tabel}} 0,3120$, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan nilai r positif, maka butir pernyataan tersebut dikatakan valid.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas

Variabel	Butir Pernyataan	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
Minat Penggunaan aplikasi (X)	Xa	0,3120	0,706	Valid
	Xb	0,3120	0,637	Valid
	Xc	0,3120	0,778	Valid
	Xd	0,3120	0,619	Valid
	Xe	0,3120	0,480	Valid
	Xf	0,3120	0,672	Valid

	Xg	0,3120	0,407	Valid
	Xh	0,3120	0,554	Valid
	Xi	0,3120	0,719	Valid
	Xj	0,3120	0,748	Valid
	Xk	0,3120	0,386	Valid
	Xl	0,3120	0,504	Valid
	Xm	0,3120	0,685	Valid
	Xn	0,3120	0,517	Valid
Hasil Belajar (Y)	Ya	0,3120	0,689	Valid
	Yb	0,3120	0,497	Valid
	Yc	0,3120	0,811	Valid
	Yd	0,3120	0,715	Valid
	Ye	0,3120	0,800	Valid
	Yf	0,3120	0,531	Valid
	Yg	0,3120	0,840	Valid
	Yh	0,3120	0,586	Valid

Berdasarkan tabel 4.2, maka hasil analisis uji validitas menunjukkan bahwa pada variabel minat penggunaan aplikasi (X), secara keseluruhan *corrected item total correlation* memiliki nilai $> r_{\text{tabel}}$ yaitu 0,3120, yang artinya semua item pernyataan variabel X termasuk dalam kategori valid. Hasil uji validitas pada variabel hasil (Y) juga dalam kategori valid.

2. Uji Reliabilitas

Ghozali (2009) mengemukakan bahwa reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur kuesioner, yang merupakan indikator variabel atau struktur. Jika jawaban responden atas pertanyaan ini beberapa kali lipat dari nilai pengukuran teknik *Cronbach alpha* yang konsisten atau stabil dari waktu ke waktu, maka kuesioner tersebut dianggap handal atau reliabel. Pada Uji Reliabilitas, Pengukuran Kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila cronbach alpha mempunyai nilai lebih dari nilai r_{tabel} . Hasil analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi-26.

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	r_{tabel}	Cronbach's Alpha	Keterangan
Minat penggunaan aplikasi (X)	14	0,3120	0,849	Reliabel
Hasil Belajar (Y)	8	0,3120	0,841	Reliabel

Berdasarkan diatas menunjukkan bahwa Alpha Cronbach pada setiap variabel X diperoleh nilai Alpha sebesar 0,849 dan variabel Y sebesar 0,841. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% yang diperoleh r_{tabel} sebesar 0,3120. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini reliabel atau handal.

3. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data merupakan salah satu prasyarat penting dalam analisis parametrik, karena setiap data akan dianalisis secara parametrik dan harus berdistribusi normal. Uji normalitas digunakan untuk menampilkan jumlah data yang berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan uji statistik non-parametrik *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) dengan kriteria:

- a) Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$ data berdistribusi normal.
- b) Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ data tidak berdistribusi normal.

Tabel berikut menunjukkan hasil uji normalitas yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu :

Tabel 4.4 Pengujian Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.6096611
Most Extreme Differences	Absolute	.116
	Positive	.116
	Negative	-.067
Test Statistic		.116
Asymp. Sig. (2-tailed)		.195 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov Test diperoleh nilai signifikansi 0,195. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat ditentukan data berdistribusi normal. Menunjukkan kepatuhan dengan asumsi normalitas data. Berarti asumsi normalitas data terpenuhi.

D. Uji Hipotesis

Uji pengaruh atau uji hipotesis ini berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Pada pengujian regresi linear sederhana dapat mengacu pada 2 hal, yaitu dengan membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Jika nilai sig $< 0,05$ maka variabel x berpengaruh terhadap variabel y.
- 2) Jika nilai sig $> 0,05$ maka variabel x tidak berpengaruh pada variabel y.

Jadi setelah kita membandingkan nilai signifikan tersebut, selanjutnya kita membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} berdasarkan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel x berpengaruh terhadap variabel y
- 2) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel y.

Untuk menentukan hipotesisnya maka kita dapat melakukan uji T.

- **Uji T_{test}**

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh secara signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) secara individu atau parsial , dengan menggunakan uji t statistik untuk variabel. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka menerima H_a dan menolak H_o dan sebaliknya. Adapun hasil uji t dapat dilihat pada Tabel 4.5

Dasar Pengambilan Keputusan :

Jika $Sig < 0,5 / T_{hitung} > T_{tabel}$ = Maka terdapat pengaruh

Jika $Sig > 0,5 / T_{hitung} < T_{tabel}$ = Maka tidak terdapat pengaruh

Tabel 4.5 Hasil Uji t

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.637	2.979		1.892	.066
Minat Aplikasi	.480	.077	.712	6.252	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil analisis data variabel minat penggunaan aplikasi terhadap hasil belajar mahasiswa di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Hasil analisis uji t_{hitung} pada tabel diatas pada variabel independen yaitu X 6,252. Dalam penelitian ini nilai t_{tabel} yang diperoleh ialah 1,684.

Apabila nilai $\text{sig.} < 0,05$ atau 5% maka variabel tersebut dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Berdasarkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dinyatakan bahwa:

Pengaruh minat penggunaan aplikasi (X) terhadap variabel hasil belajar (Y) secara parsial diperoleh $t_{\text{hitung}} (6,252) > t_{\text{tabel}} (1,684)$, maka keputusannya **Ha diterima** dan **Ho ditolak**. Sedangkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa minat penggunaan aplikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar.

1. Analisis regresi linear sederhana

Menurut Sarwono, regresi linier sederhana merupakan metode yang menggunakan variabel independen untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen^{xli}. Metode regresi linear sederhana yang dimaksud disini untuk mengetahui tingkat pengaruh variabel bebas (Independen) dengan variabel dependen (terikat).

Tabel 4.6 Koefisiensi Pengaruh minat penggunaan aplikasi terhadap hasil belajar.

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	5.637	2.979		.066
	Minat Aplikasi	.480	.077	.712	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai constant (a) sebesar 5,637 sedangkan nilai minat aplikasi (b / koefisien regresi) sebesar 0,480 sehingga persamaan regresinya dapat kita tulis :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 5,637 + 0,480 (X).$$

Persamaan tersebut diterjemahkan :

- Konstanta sebesar 5,637 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel hasil adalah 5,637.

- Koefisien regresi X sebesar 0,480 menyatakan setiap penambahan 1% nilai minat maka nilai kepuasan bertambah sebesar 0,480 koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y positif
- Pengambilan keputusan regresi sederhana
 - Berdasarkan nilai signifikan dari tabel coefficient maka diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa minat penggunaan aplikasi (X) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y).
 - R Square (Koefisien Determinasi) = R^2 = menjelaskan seberapa besar variabel dependen (Y) dapat dijelaskan oleh variabel independen (X).

Tabel 4.7 Hasil Uji t Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.712 ^a	.507	.494	2.64378
a. Predictors: (Constant), minat aplikasi				

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa koefisien korelasi (R) sebesar 0,712 ini berarti ada pengaruh antara variabel dependen (hasil belajar) dengan variabel independen (minat penggunaan aplikasi) sebesar 0,712. Jadi, output diatas menjelaskan bahwa $R = 0,712 = 71,2\%$ pengaruh minat penggunaan aplikasi terhadap hasil belajar mahasiswa sebesar 71,2%.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan untuk membahas tentang analisis penggunaan media e-learning berbasis edmodo dan google classroom dalam

situasi pandemi covid-19 yang didalamnya terdapat pengaruh minat penggunaan aplikasi edmodo dan google classroom terhadap hasil belajar mahasiswa.

Penjelasannya ialah berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Diketahui nilai Sig. Untuk pengaruh X terhadap Y ialah $0,00 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa minat penggunaan aplikasi berpengaruh terhadap tingkat hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis yang menyatakan H_a “Adanya minat penggunaan edmodo dan google classroom berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pada masa pandemi Covid-19.” Dinyatakan **diterima**.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa peneliti sebelumnya, misalkan dari hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Maurish Sofie, dkk bahwa penerapan media berbasis Edmodo dan Google Classroom memiliki hasil yang berbeda jika ditinjau dari hasil belajar dan motivasi. Pada hasil belajar kognitif, Edmodo lah yang lebih unggul dan mampu memfasilitasinya. Sedangkan Google Classroom lebih baik apabila ditinjau dari motivasi peserta didik karena memiliki kelebihan tersendiri pada tampilan atau *user friendly interface*, dan juga kemudahan dalam mengoperasikannya.

“Kemudian ada juga hasil penelitian dari penelitian Muhajir, bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo mendapat respon positif dari siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Edmodo sangat efektif serta berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi mata pelajaran Sistem Komputer Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri Al Mubarkeya Aceh Besar.”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan media e-learning berbasis edmodo dan Google classroom di UIN ar-raniry berjalan dengan baik, para mahasiswa mampu beradaptasi dengan tampilan pada aplikasinya maupun fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Namun beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam jaringan saat berada di kampung halamannya.
2. koefisien korelasi diperoleh sebesar 0,712, dengan nilai tersebut terdapat pengaruh antara variabel bebas (x) dengan variabel terikat (y) sebesar 71,2%.
3. Berdasarkan nilai signifikan thitung berjumlah 0,000 (signifikansi $< 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa minat menggunakan aplikasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa UIN ar-raniry. jadi sehingga adanya peningkatan positif terhadap hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran Edmodo dan Google Classroom.

B. Saran

Berdasarkan data pada hasil penelitian yang telah diperoleh, masih terdapat beberapa variabel lainnya yang mempengaruhi penggunaan minat aplikasi Edmodo dan Google classroom terhadap hasil belajar bagi mahasiswa. Penulis hanya menyarankan untuk dapat dilakukan dalam penelitian selanjutnya ialah untuk melakukan penelitian mengenai apa saja faktor lain itu, sehingga dapat memperluas dari penelitian ini terhadap variabel lainnya. Yang juga bertujuan untuk memberikan rasa kenyamanan kepada pemakai atau pun peminat karena aplikasi tersebut merupakan salah satu kebutuhan mahasiswa dalam kelancarannya proses pembelajaran di masa lockdown pandemi covid 19.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Skripsi Dari Dekan

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-110290/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2019
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan :

Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 30 September 2020

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA :

Menunjuk Saudara:

1. Khairan, M.Kom	sebagai pembimbing pertama
2. Rahmat Musfikar, M.Kom	sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Aldy Alva Rizky
NIM : 170212023
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Media e-Learning berbasis Edmodo dan Google Classroom dalam situasi Lockdown Pandemi covid-19

KEDUA :

Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020;

KETIGA :

Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

KEEMPAT :

Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 07 Oktober 2020
An. Rektor
Dekan

Muslim Razali

Tambahan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 : Lembar Kuisisioner

Analisis Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo Dan Google Classroom

Dalam Situasi Lockdown Pandemi Covid-19

Email :

Nama :

NIM :

Jenis Kelamin :

Petunjuk pengisian

Berilah tanggapan pada pernyataan dibawah ini dengan memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat anda dengan keterangan respon sebagai berikut

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban			
	Ketertarikan	SS	S	TS	STS
1	Aplikasi Google Classroom lebih menarik untuk di gunakan oleh mahasiswa				
2	Pembelajaran menggunakan aplikasi Google Classroom meningkatkan minat belajar saya.				
	Keingintahuan				
3	Saya tidak terlalu suka bertanya tentang aplikasi Google Classroom karena tidak terlalu penting bagi saya.				
4	Saya tidak terlalu suka bertanya tentang aplikasi Edmodo karena tidak terlalu penting bagi saya.				
5	Saya akan bertanya jika ada yang tidak mengerti pada tugas yang diberikan dengan menggunakan aplikasi Google Classroom dan Edmodo				

Lampiran 3 : Dokumentasi

The first screenshot shows the form editor interface. At the top, there's a header with icons for Moodle, e-learning, and a social media 'S' logo. The main title of the form is 'ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING'. Below the title, there's a description field, an email field labeled 'Alamat email *' with a validation message 'Alamat email yang valid', and a name field labeled 'Nama'. The form is set to collect email addresses. The second screenshot shows the 'Responses' tab, indicating 40 answers. It displays a summary of responses, including a list of email addresses: andriefadhww@gmail.com, seriayuna29@gmail.com, haikalinyak@gmail.com, aburijal612@gmail.com, and 200212001@student.ar-raniry.ac.id.

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING

Desripsi formulir

Alamat email *

Alamat email yang valid

Formulir ini mengumpulkan alamat email. Ubah setelah

Nama

40 jawaban

Menerima jawaban

Ringkasan Pertanyaan Individual

Siapa yang telah menjawab?

Email

andriefadhww@gmail.com

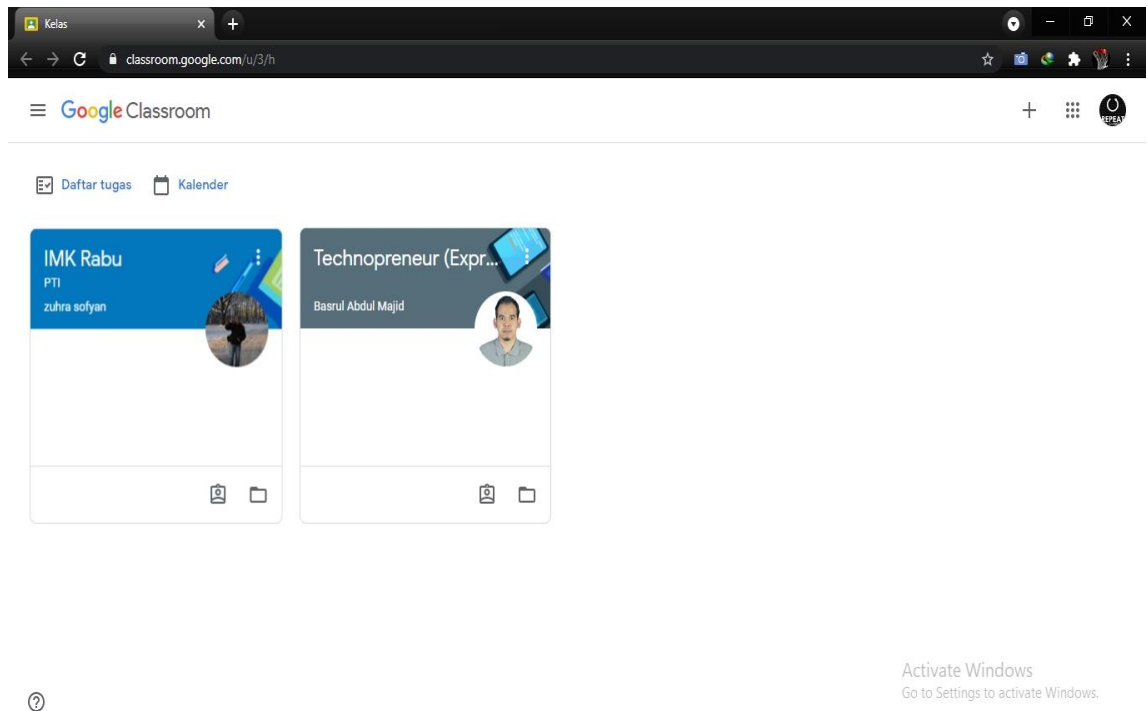
seriayuna29@gmail.com

haikalinyak@gmail.com

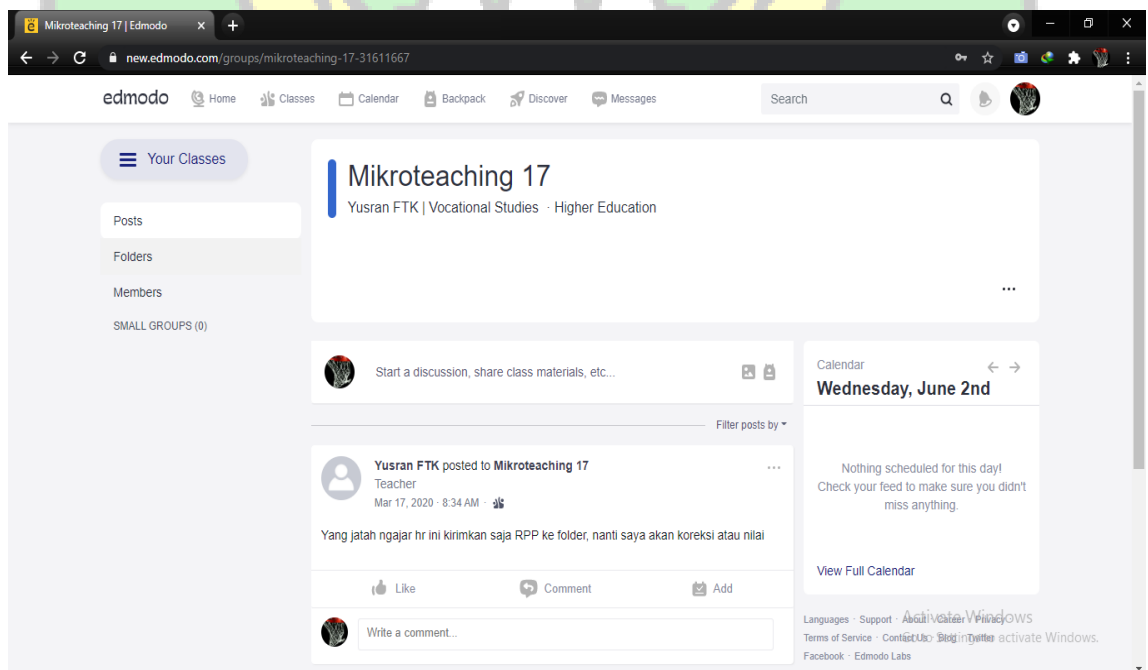
aburijal612@gmail.com

200212001@student.ar-raniry.ac.id

Google Classroom



Edmodo



Lampiran 4 : Bukti Cek Plagiat

Aldy Alva Risky Chek			
ORIGINALITY REPORT			
25%	23%	10%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	2%	
2	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2%	
3	123dok.com Internet Source	1%	
4	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%	
5	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%	
6	www.scribd.com Internet Source	1%	
7	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%	
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%	
9	docobook.com Internet Source	1%	

DAFTAR PUSTAKA

- ⁱ M. S. R. Batita, S. H. Wijoyo, A. D. Herlambang, and A. D. H. Maurish Sofie Rahmi Batita, Satrio Hadi Wijoyo, “Analisis Perbandingan Blended Learning berbasis Edmodo dan Google Classroom ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 3756–3764, 2019.
- ⁱⁱ D. Nurhayati, H. M. Az-zahra, and A. D. Herlambang, “Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 3771–3780, 2019.
- ⁱⁱⁱ M. Asrofi (2008) *E-Learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- ^{iv} O. M. Anwas, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pesantren Rakyat,” *Pendidik. Dan Kebud.*, 2015.
- ^v E. Rini, E. Es., Pramana, D., & Ridwan, “). Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Upaya Peningkatan Pelayanan Dalam Pengelolaan Taman Pendidikan Al Quran Di Bali,” *Bali: Semnasteknomedia Online*, 2017, pp. 1–2–13.
- ^{vi} A. Mansur, A., Husaini, A., Mujahidin, E., & Tafsir, “Model Pengajaran Karakter Kejujuran Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Inovasi Pembelajaran di Pondok Pesantren Al-Azhaar Lubuklinggau). Ta’dibuna: Jurnal , 5(1), 1–24.,” *Pendidik. Islam*, 2016.
- ^{vii} M. Sholihuddin, “Pengaruh Kompetensi Individu (Individual Competence) Terhadap Literasi Media Internet di Kalangan Santri.,” *UNAIR*, vol. 3, pp. 593–610, 2014.
- ^{viii} P. J. Ii, B. A. B., & Komputer, “Local area network (LAN),” pp. 5–29., 2013.
- ^{ix} M. Miftah, P. Bidang, P. Pada Bpmp, and P. Kemdikbud, “Studi Kelayakan Media Pembelajaran Online Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) a Feasibility Study Learning Media Online for Vocational School (Smk),” vol. 18, no. April, pp. 84–93, 2014.
- ^x M. J. Fuady, “PENGEMBANGAN APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN ONLINE UNTUK PENDIDIKAN JARAK JAUH Muhammad Jauharul Fuady,” *Tekno*, vol. 26, no. September, pp. 148–154, 2016.
- ^{xi} I. Oktaviani, I. Waspada, and N. Budiwati, “PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS EDMODO PADA

PEMBELAJARAN DARING SAAT PANDEMI COVID-19 (DITINJAU DARI PERSEPSI SISWA),” *pendidikan*, vol. 8, 2020.

- ^{xii} A. Bustomi, “Implikasi Covid 19 Terhadap Pembelajaran di Perguruan Tinggi,” *J. Tawadhu*, vol. 4, no. 1, pp. 1007–1017, 2020. A. Bustomi, “Implikasi Covid 19 Terhadap Pembelajaran di Perguruan Tinggi,” *J. Tawadhu*, vol. 4, no. 1, pp. 1007–1017, 2020.
- ^{xiii} K. Khanchandani, S. D. Chachra, and A. Naiksatam, “A Comparative Study on Interactive Digital Classrooms: Edmodo and Google,” *Proc. - IEEE 10th Int. Conf. Technol. Educ. T4E 2019*, pp. 205–209, 2019.
- ^{xiv} R. J. M. Ventayen, K. L. A. Estira, M. J. De Guzman, C. M. Cabaluna, and N. N. Espinosa, “Usability Evaluation of Google Classroom: Basis for the Adaptation of GSuite E-Learning Platform Software Management View project Data Analysis View project,” *Asia Pacific J. Educ. Arts Sci.*, vol. 5, no. 1, pp. 47–51, 2018.
- ^{xv} S. Sutrisno, “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar melalui Pembelajaran Online dengan Google Classroom di Masa Pandemi Covid-19,” *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 5, no. 1, pp. 95–106, 2020.
- ^{xvi} E. Windhiyana, “Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia,” *Perspekt. Ilmu Pendidik.*, vol. 34, no. 1, pp. 1–8, 2020.
- ^{xvii} A. Rusdiana, M. Sulhan, I. Z. Arifin, and U. A. Kamludin, “Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19,” *Karya Tulis Ilm. UIN Bandung 2020*, pp. 1–10, 2020.
- ^{xviii} Muhajir, “Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Negeri Al Mubarkaya Aceh Besar”, UIN-Ar-Raniry, 2019.
- ^{xix} N. Hidayah “ANALISIS RESPON MAHASISWA TERHADAP MEDIA,” vol. 6, no. 1, pp. 17–20, 2018
- ^{xx} R. Ekayati, U. Muhammadiyah, S. Utara, and A. Edmodo, “Implementasi Metode Blended Learning Berbasis,” *J. EduTech Vol.*, vol. 4, no. 2, pp. 50–56, 2018.
- ^{xxi} W. Darmalaksana, R. Y. A. Hambali, A. Masrur, and F. Ushuluddin, “Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21,” pp. 1–12, 2020.

- xxii S. Hemrungrote, P. Jakkaew, and S. Assawaboonmee, "Deployment of Google Classroom to enhance SDL cognitive skills: A case study of introduction to information technology course," *2nd Jt. Int. Conf. Digit. Arts, Media Technol. 2017 Digit. Econ. Sustain. Growth, ICDAMT 2017*, pp. 200–204, 2017.
- xxiii S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 39.
- xxiv Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung: Alfabeta , 2017), 13.
- xxv Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. 2009. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif,dan R&D. Bandung: Alfabeta. hal 61
- xxvi Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm.93
- xxvii Muhammad Teguh, *Metode Penelitian Ekonomi, Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 117.
- xxviii Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm.102
- xxix Fatchur Rochman 2011. *Efektifitas Pembelajaran Sains dengan Pendekatan Keterampilan proses Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII MTs N 1 semarang pada Materi Pokok Kalor*. semarang
- xxx Fatchur Rochman 2011. *Efektifitas Pembelajaran Sains dengan Pendekatan Keterampilan proses Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII MTs N 1 semarang pada Materi Pokok Kalor*. semarang hal 10.
- xxxi Muhajir, "Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Negeri Al Mubarkeya Aceh Besar," Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2019
- xxxii Margono S., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 118
- xxxiii S. Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia, 2000.
- xxxiv Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat*. Jakarta: Raja Grafindo, 1997.
- xxxv A. T. Akbar, "POLA ASUH MANTAN SUAMI TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR PASCA PERCERAIAN," UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, 2013.

- ^{xxxvi} Wanti ade. 2019. Analisis Tingkat Pemahaman Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Informasi Di Smk Kabupaten Aceh Besar. Aceh. Hlm 44.
- ^{xxxvii} Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 85.
- ^{xxxviii} Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- ^{xxxix} G.Imam,”Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS”. Semarang.2009.
- ^{xl} J.Sarwono,”Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif”. Yogyakarta. 2006.
- ^{xli} J.Sarwono,”Metode Riset Skrasi Pendekatan Kuantitatif”. Jakarta. 2012.

