

KONTRIBUSI PENGGUNAAN APLIKASI EDMODO DAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL (SIMDIG) DI SMK

Dhebi Aditya¹⁾, Denny Kurniadi²⁾

¹⁾Prodi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

²⁾Dosen Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang

e-mail: dhebi184@gmail.com¹⁾, dennykurniadi@ft.unp.ac.id²⁾

ABSTRACT

The purpose of this research was to reveal the magnitude of the contribution of using edmodo applications and the creativity of learning towards the learning results of Digital Simulation (SIMDIG) subjects in SMK. This type of research is descriptive correlation. The research population is 89 people and the sample is 51 students of Software Engineering X class X at SMK N 2 Padang Panjang. The sampling technique is done randomly (Simple Random Sampling). Student learning outcomes data obtained from subject teachers Digital Simulation SMK N 2 Padang Panjang. While the data using edmodo applications and learning creativity are collected through questionnaires using a Likert scale that has been tested validity and reliability. Data were analyzed using statistical correlation method with the help of Microsoft Excel 2007 and SPSS Version 16.0 software. The results of the data analysis showed: (1) The use of edmodo application and learning creativity together contributed 31.7% to the learning outcomes of students of class X Software Engineering SMK N 2 Padang Panjang; (2) The use of edmodo application contributes 17% towards the learning result students class X Software Engineering SMK N 2 Padang Panjang; (3) Learning creativity contributes 9% to students' learning outcomes Class X of Software Engineering SMK N 2 Padang Panjang. So it can be concluded the use of edmodo applications and creativity of learning contributed learning outcomes. The higher creativity of learning and the more optimal the use of edmodo applications, the learning outcomes will be more optimal.

Keyword : Use of Edmodo Application, Learning Creativity, Learning Outcomes, Correlation Descriptive, Simple Random Sampling.

PENDAHULUAN

Prasarana pembelajaran meliputi gedung sekolah, ruang belajar, lapangan olah raga, ruang ibadah, ruang kesenian, dan peralatan olah raga. Sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, buku bacaan, alat dan fasilitas laboratorium sekolah, dan berbagai media pengajaran yang lain. Lengkapnya prasarana dan sarana pembelajaran merupakan kondisi pembelajaran yang baik [1]. Berdasarkan beberapa penelitian, sarana prasarana berkontribusi terhadap hasil belajar. Apabila siswa didukung dengan sarana prasarana yang memadai dan mendukung proses

pembelajaran maka hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan [18].

Ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan memiliki peran besar terhadap penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran. Era teknologi informasi seperti sekarang ini, sangat mendukung untuk pengembangan media pembelajaran. Teknologi perangkat lunak seperti aplikasi Edmodo dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran. Aplikasi edmodo adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic

Borg dan Jeff O'Hara yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana siswa/mahasiswa menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah/kampus, untuk itulah maka Edmodo ada. Edmodo merupakan sebuah platform *e-learning* yang dapat digunakan secara gratis [2]. Pendapat lain menyatakan edmodo merupakan jejaring pembelajaran yang mampu mengubah cara siswa berpartisipasi pada pembelajaran [3].

Edmodo merupakan pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja [4]. Edmodo merupakan platform pembelajaran yang mengagumkan namun sederhana, penelitian menunjukkan tingkat penerimaan dan respon yang baik oleh siswa [5].

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya [6]. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Sesuai dengan yang diungkapkan [7] Siswa kreatif dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

Ciri-ciri kreativitas yaitu dorongan ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan suatu pendapat, menonjol dalam masalah suatu bidang seni, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain, daya imajinasi kuat, orisinalitas tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya serta menggunakan cara-cara orisinal dalam pemecahan masalah), dapat bekerja sendiri, dan senang mencoba hal-hal baru [8].

Suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan

sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya [9]. Perubahan mengenai pertumbuhan dan perkembangan bukan termasuk pada perubahan dalam pengertian belajar. Tujuan belajar yaitu untuk mendapatkan hasil belajar yang ingin dicapai. Perubahan akan sikap yang lebih baik dan prestasi yang dicapai disebut sebagai hasil belajar [9].

Ketersediaan sumber belajar mendorong siswa bisa lebih mudah dan terarah serta diharapkan bisa membantu siswa untuk bisa lebih memahami pelajaran, sehingga bisa lebih meningkatkan hasil belajar siswa [10]. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya [11].

Karena masih terdapat dari sebagian siswa yang belum menguasai materi dan banyak yang belum mencapai kompetensi yang ditentukan sehingga nilai yang diperoleh belum memenuhi KKM yang sudah ditetapkan. Data hasil belajar siswa pada nilai ujian akhir semester ganjil kelas X rekayasa perangkat lunak SMK N 2 Padang Panjang mata pelajaran SIMDIG dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Belajar Ujian Akhir Semester Ganjil Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak SMK N 2 Padang Panjang Mata Pelajaran SIMDIG Tahun Ajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai yang diperoleh		Rata-Rata Kelas
			< 75	≥ 75	
1	X RPL 1	31	15	16	78,35
2	X RPL 2	28	18	10	75,22
3	X RPL 3	30	16	14	75,25
Total		89	49	40	
Persentase ketuntasan belajar			55,05 %	44,95 %	

Sumber: Guru mata pelajaran SIMDIG kelas X rekayasa perangkat lunak SMK N 2 Padang Panjang

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah keseluruhan siswa RPL 1,2 dan 3 adalah sebanyak 89 orang. Siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 40 orang sebesar 44,95 %, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 49

orang sebesar 55,05 %. Dengan menggunakan aplikasi edmodo, diharapkan nilai tugas dan rata-rata hasil belajar siswa pada akhir semester dapat meningkat dan memenuhi standar KKM yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah.

METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan pada penelitian, metode yang penulis gunakan yaitu metode penelitian deskriptif korelasional yang bertujuan untuk menjelaskan fakta yang ada tentang hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, yakni untuk mengetahui seberapa besar kontribusi penggunaan edmodo dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran SIMDIG.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif jenis studi korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Metode deskriptif digunakan untuk meneliti masalah yang sedang terjadi dan mendeskripsikan data yang valid sebagai jawaban terhadap masalah yang diteliti.

Menurut [12] “Deskriptif korelasional merupakan suatu penelitian yang dirancang untuk menentukan tingkat hubungan variabel-variabel yang berbeda dalam suatu populasi”. [13] Penelitian terdiri dari beberapa variabel, dimana variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

Jadi, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besarkah kontribusi penggunaan aplikasi edmodo (X1) dan kreativitas belajar (X2) terhadap hasil belajar mata pelajaran SIMDIG (Y) siswa RPL kelas X SMK N 2 Padang Panjang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa wawancara (*Interview*) yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung. Observasi dilakukan untuk pengumpulan data dengan mengamati langsung dilapangan. Proses ini berlangsung dengan pengamatan yang meliputi: melihat, merekam, menghitung, mengukur, dan mencatat kejadian. Menurut [13] Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Untuk mengetahui validitas instrumen dapat diukur dengan menggunakan rumus

Kolerasi Pearson (*Pearson Product Moment*) sebagai berikut [13]:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} = Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor setiap item

$\sum Y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

$\sum XY$ = Jumlah skor hasil kali skor X dan Y

$\sum (X)^2$ = Jumlah kuadrat jumlah skor X

$\sum (Y)^2$ = Jumlah kuadrat jumlah skor Y

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan

t = Nilai thitung

r = Koefisien korelasi hasil t_{hitung}

n = Jumlah responden

Distribusi (Tabel t) u

ntuk taraf signifikansi 0.05 dan derajat kebebasan (dk=n-2)

Kaidah keputusan adalah Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti valid sebaliknya $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen itu baik. Apabila datanya sesuai dengan kenyataan maka beberapa kalipun diambil, tetap akan sama. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini menurut [14] adalah rumus cronbach's alpha yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

$$\text{Dimana: } S_i = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$S_t = \frac{\sum Xt^2 - \frac{(\sum Xt)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

r_{11} = nilai reabilitas

k = jumlah item

$\sum Si$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

St = varians total

Jika nilai koefisien korelasi (r alpha) lebih besar dan sama dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi ($\alpha=0.05$), maka hasil butir instrument dinyatakan reliabel. Jika nilai koefisien korelasi (r alpha) lebih kecil dari r tabel pada taraf signifikansi ($\alpha=0.05$) maka butir instrument dinyatakan tidak reliabel.

Untuk prasyarat uji hipotesis dilakukan beberapa pengujian:

Uji Normalitas

Digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini digunakan rumus uji *Liliefors*. Menurut [15] dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

Data $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ yang diperoleh dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.

Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku

$Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan rumus $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$

Keterangan:

z_i = Bilangan baku

x_1 = Skor yang diperoleh siswa ke- i

\bar{x} = Skor rata-rata

s = Simpangan baku

Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$ Dengan menggunakan distribusi proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i , jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(z_i)$, maka cara mendapatkan nilai $S(z_i)$ maka:

$$S(z_i) = \left(\frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n} \right)$$

Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ yang kemudian tentukan harga mutlaknya. Diambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut yang kemudian disebut dengan L_0 Membandingkan nilai L_0 nilai kritis L yang terdapat pada taraf nyata $\alpha = 0,05$

Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

Jika $L_0 < L$, maka data berdistribusi normal

Jika $L_0 > L$, maka data tidak berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. [17] Uji ini dilakukan sebagai pra syarat dalam analisis varian. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian adalah bahwa varian dari populasi adalah sama. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan Uji *Levene* menggunakan *SPSS 16.0* . Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama.

Uji Hipotesis

Dilakukan pengujian signifikansi pengaruh variabel bebas (X_1) dan (X_2) terhadap variabel terikat (Y) dengan uji F dan uji t.

Uji F untuk melihat pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat.

$$F_{\text{hitung}} = \frac{(R_{X_1.X_2.Y})^2 (n - m - 1)}{m (1 - (R_{X_1.X_2.Y})^2)}$$

Keterangan:

m = Jumlah Variabel bebas

n = Jumlah Sampel

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dan melihat hasil $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Uji t untuk melihat pengaruh secara parsial setiap variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk menghitung t_{hitung} dengan rumus:

$$t_0 = \frac{b_i}{S_{b_i}}$$

Keterangan:

t_0 = Koefisien Nilai Test

b_i = Koefisien Regresi

S_{b_i} = Standar Kesalahan Koefisien Regresi

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dan melihat hasil $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan seberapa

besar kontribusi penggunaan aplikasi edmodo dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi digital (SIMDIG) di SMK N 2 Padang Panjang dari jumlah sampel 51 orang siswa.

Deskripsi Data

Data penelitian ini meliputi tiga variabel yaitu penggunaan aplikasi edmodo (X1), kreativitas belajar (X2), dan hasil belajar (Y). Hasil penelitian diperoleh dari penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan angket yang telah diuji kevalidannya, angket diujikan kepada 30 responden yang di pilih secara acak di Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak SMK N 2 Padang Panjang.

Hasil penelitian dianalisis dengan cara analisis data deskriptif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan data apa adanya yang dikumpulkan dari sampel yang disajikan dalam tabel distribusi frekuensi. Menurut [16] Yang termasuk dalam analisis data deskriptif antara lain penyajian bentuk tabel, grafik/diagram, persentase, menghitung mean, median, varian, standar deviasi. Variabel yang dideskripsikan adalah penggunaan aplikasi edmodo (X1), kreativitas belajar (X2) terhadap hasil belajar (Y).

Analisis Data

Pendeskripsian data dilakukan untuk menentukan kedudukan data dalam suatu kelompok. Pendeskripsian bertujuan untuk mengungkapkan mean, modus, median, dan standar deviasi guna mengetahui gambaran tentang sebaran data serta tingkat pencapaian. Untuk pendeskripsian data digunakan teknik analisa statistik deskriptif.

Mean Menghitung Mean Penggunaan Aplikasi Edmodo

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{4023}{51} = 78,8823529\end{aligned}$$

Menghitung Mean Kreativitas Belajar

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{4020}{51} = 78,8235294\end{aligned}$$

Menghitung Mean Hasil Belajar

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{4041}{51} = 79,2352941\end{aligned}$$

Median Menghitung Median Penggunaan Aplikasi Edmodo

$$\begin{aligned}Me &= \frac{1}{2} (n + 1) \\ &= \frac{1}{2} (51 + 1) \\ &= 26 \text{ (data ke-26) yaitu } 79\end{aligned}$$

Menghitung Median Kreativitas Belajar

$$\begin{aligned}Me &= \frac{1}{2} (n + 1) \\ &= \frac{1}{2} (32 + 1) \\ &= 26 \text{ (data ke-26) yaitu } 79\end{aligned}$$

Menghitung Median Hasil Belajar

$$\begin{aligned}Me &= \frac{1}{2} (n + 1) \\ &= \frac{1}{2} (51 + 1) \\ &= 26 \text{ (data ke-26) yaitu } 79\end{aligned}$$

Menghitung Varians Penggunaan Aplikasi Edmodo

$$\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1} = \frac{913,29}{51-1} = 18,26$$

Menghitung Varians Kreativitas Belajar

$$\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1} = \frac{1097,41}{50} = 21,9482$$

Menghitung Varians Hasil Belajar

$$\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1} = \frac{1086,53}{50} = 21,73$$

Uji Normalitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas diketahui bahwa nilai L_0 untuk penggunaan aplikasi edmodo sebesar -0,022 sedangkan L_t sebesar 0,124. Uji normalitas untuk kreativitas belajar nilai L_0 sebesar -0,024 dan L_t sebesar 0,124. Uji normalitas hasil belajar sebesar -0,021 sedangkan L_t sebesar 0,124 dengan kriteria pengujian diperoleh bahwa $L_0 < L_t$.

Maka dapat disimpulkan bahwa data penggunaan aplikasi edmodo, kreativitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital (SIMDIG) kelas X Rekayasa

Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Padang Panjang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak.

Tabel 2. Uji Homogenitas Aplikasi Edmodo

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.087	11	32	.402

Tabel 3. Uji Homogenitas Kreativitas Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.236	13	33	.031

Dari Tabel di atas didapatkan skor signifikansi pada penggunaan aplikasi edmodo sebesar 0,402 dan skor signifikansi kreativitas belajar sebesar 0,031 , karena kedua nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa varian populasi data siswa pada mata pelajaran matematika di SIMDIG SMK N 2 Padang Panjang homogen.

Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan pengujian signifikansi pengaruh variabel bebas (X_1) dan (X_2) terhadap variabel terikat (Y) dengan uji F dan uji t.

Tabel 4 Uji F ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	337.522	2	168.761	11.132	.000 ^a
Residual	727.654	48	15.159		
Total	1065.176	50			

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai $F_{hitung} = 11.132$ dengan signifikan 0.000, sedangkan $F_{tabel} = n-k-1 = 51-2-1=48$, didapatkan $F_{tabel} (5.10)$. $F_{hitung} > F_{tabel} (11.132 > 5.10)$, dan signifikan $<0.05 (0.000 < 0.05)$, maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Tabel 5 Uji t

Tabel 5 Uji t Correlations		
Zero-order	Partial	Part
.409	.499	.476
.300	.424	.387

Berdasarkan Tabel 5 didapat persentase kontribusi penggunaan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar adalah $r^2 \times 100\% = (0,409)^2 \times 100\% = 16.72\%$. Berdasarkan tabel 29 didapat persentase kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar adalah $r^2 \times 100\% = (0,300)^2 \times 100\% = 9\%$.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis didapatkan persamaan $Y = 8.162 + 0.525 X_1 + 0,376 X_2$, artinya apabila variabel aplikasi edmodo (X_1) mengalami naik satu satuan, maka hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0.525. Begitu juga dengan variabel sarana prasarana belajar (X_2), apabila terjadi kenaikan satu satuan, maka hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0.376. Hal ini berarti penggunaan aplikasi edmodo (X_1) dan kreativitas belajar (X_2) secara bersama-sama berkontribusi terhadap hasil belajar (Y) yaitu sebesar 31.7%. Data tersebut menunjukkan bahwa hipotesis pertama yang dikemukakan pada bab II adalah benar. Jadi dianjurkan kepada siswa kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang supaya meningkatkan penggunaan aplikasi edmodo serta didorong dengan kreativitas belajar supaya hasil belajar siswa lebih baik.

Pada hipotesis kedua persentase kontribusi penggunaan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar adalah $r^2 \times 100\% = (0,409)^2 \times 100\% = 17\%$. Hal ini berarti bahwa penggunaan aplikasi edmodo (X_1) secara parsial berkontribusi terhadap hasil belajar (Y) sebesar 17%. Data tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kedua yang dikemukakan pada bab II adalah benar. Dari hasil persentase yang didapat pada kontribusi penggunaan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar siswa yaitu sebesar 17%, maka dianjurkan kepada siswa kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang agar meningkatkan penggunaan aplikasi edmodo supaya hasil belajar menjadi lebih baik.

Pada hipotesis ketiga persentase kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar adalah $r^2 \times 100\% = (0,300)^2 \times 100\% = 9\%$.

Hal ini membuktikan bahwa Kreativitas Belajar (X2) secara parsial berkontribusi terhadap hasil belajar (Y) sebesar 9%. Data tersebut menunjukkan bahwa hipotesis ketiga yang dikemukakan pada bab II adalah benar. Dari hasil persentase yang didapat pada kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa yaitu sebesar 9%, maka dianjurkan kepada siswa kelas X RPL SMK N 2 Padang Panjang agar meningkatkan kreativitas belajar supaya hasil belajar menjadi lebih baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa terdapat kontribusi penggunaan aplikasi edmodo dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran simulasi digital kelas X SMK N 2 Padang Panjang sebesar 31,7%. Kontribusi penggunaan aplikasi edmodo secara parsial sebesar 17% dan kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa sebesar 9%. Hal ini menunjukkan bahwa semakin optimal penggunaan aplikasi edmodo dan kreativitas belajar maka semakin baik pula hasil belajar simulasi digital yang dicapai.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan yang telah dikemukakan diatas, ada beberapa saran yang diajukan penulis sebagai berikut:

Penggunaan aplikasi edmodo oleh siswa pada mata pelajaran cenderung positif. Hal ini dapat dilihat dari persentase TCR dengan persentase minimal 85,31% pada item pernyataan menggunakan aplikasi edmodo memberikan tampilan yang menarik dan tata letak yang baik. Kreativitas belajar pada item pernyataan malas mencari tugas SIMDIG sebesar 70.20%, ragu mengemukakan ide karena takut tidak diterima teman 70.61%, dan menghetikan pekerjaan apabila menemukan kesulitan 71.84%. Oleh karena itu, lebih baik item pernyataan tersebut diminimalkan persentasenya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yumiarti, D. S., Efrizon, E., & Huda, A. (2018). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN EXPLICIT INSTRUCTION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB DINAMIS KELAS XI JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK (RPL) DI SMK NEGERI 1 SINTUK TOBOH GADANG. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 6(1).
- [2] C. Kongchan, "How a Non-Digital-Native Teacher Makes Use of Edmodo," 2008.
- [3] B. K. Gushiken, "Integrating Edmodo into a High School Service Club : To Promote Interactive Online Communication," pp. 1–6, 2013.
- [4] K. Balasubramanian, V. Jaykumar, and L. Nitin, "A study on ' Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment'" *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 144, pp. 416–422, 2014.
- [5] M. A. S. Enriquez, "Students Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning," pp. 6–11, 2014.
- [6] T. Eslaminejad, M. Masood, and N. A. Ngah, "Assessment of instructors' readiness for implementing e-learning in continuing medical education in Iran.," *Med. Teach.*, vol. 32, no. 10, pp. e407–e412, 2010.
- [7] Utami Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [8] Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [9] Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka cipta.
- [10] Delianti, V., Hendriyani, Y., & Marta, R. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH PEMROGRAMAN VISUAL DENGAN MENGGUNAKAN PROJECT BASED LEARNING. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 49-54.

- [11] _____ 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya
- [12] Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [13] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Riduwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian, untuk karyawan, Guru & Peneliti Pemula*. Bandung: ALFABETHA
- [15] Nana Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsirto.
- [16] Priyatno. 2008. *Paham Analisis Statistik Data Dengan SPSS*. Yogyakarta : Mediakom.
- [17] Sambas dan Maman. 2007. *Analisis Korelasi Regresi dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- [18] Ray, S. E., Almasri, A., & Faiza, D. (2018). KONTRIBUSI SARANA PRASARANA DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA DIKLAT DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA KELAS X DAN XI AUDIO VIDEO DI SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 6(1).