

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
EDMODOWORLD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PRAKARYA BAGI SISWA KELAS XI IPA 1 DI SMA NEGERI 4 JENEPONTO**

Muhammad Rizki Akbar¹, Nasir², Kasman³,
¹²³Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar
¹akbareky454@gmail.com, ²nasir@unismuh.ac.id, ³kasman@unismuh.ac.id

ABSTRACT

Research on the Effectiveness of Using Edmodoworld-based Learning Media in Increasing Craft Learning Motivation for Class XI Science 1 Students at Sma Negeri 4 Jeneponto. This research aims to determine the effectiveness of using Edmodoworld-based learning media in increasing craft learning motivation for class XI Science 1 students at Sma Negeri 4 Jeneponto. The sample in this research was students in class XI Science 1 of Sma Negeri 4 Jeneponto for the 2024/2025 academic year, totaling 34 students. The research design used in this research is One Group Pretest-Posttest, where research is carried out by comparing the conditions before and after learning. The results of research and data analysis regarding comparisons of statistical scores, comparisons of learning motivation categories, and comparisons of levels of completion have proven that there has been an increase in students' learning motivation in the Crafts subject for class XI Science 1 at Sma Negeri 4 Jeneponto.

Keywords: *Learning Media, Edmodoworld, Learning Motivations.*

ABSTRAK

Penelitian Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Edmodoworld Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Prakarya Bagi Siswa Kelas XI Ipa 1 Di Sma Negeri 4 Jeneponto. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Edmodoworld dalam meningkatkan motivasi belajar prakarya bagi siswa kelas XI Ipa 1 di Sma Negeri 4 Jeneponto. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Ipa 1 Sma Negeri 4 Jeneponto tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 34 orang siswa. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest*, dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori moti belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas XI Ipa 1 di Sma Negeri 4 Jeneponto.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, **Edmodoworld**, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara, mengartikan pengertian Pendidikan;

“Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada

pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Menurut Ab Marisyah dkk (2019), pendidikan merupakan proses humanistik yang selanjutnya dikenal dengan humanisasi manusia. Oleh karena itu, kita harus bisa menghormati hak asasi setiap orang.

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Hal ini mendorong seluruh lapisan masyarakat begitu memperhatikan perkembangan dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat membuat dunia pendidikan terdorong mengikuti perkembangan.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kemajuan terhadap teknologi membawa dampak pada beberapa aspek. Hal ini membuat kehidupan manusia pun terasa lebih ringan, sebab informasi dan komunikasi akan lebih mudah untuk diakses.

Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang tujuannya untuk menanamkan kewirausahaan, sikap dan etika. Berwirausaha kepada mahasiswa dengan membekali keterampilan untuk memperkenalkan barang atau jasa. Selain itu melalui magang kewirausahaan, melatih mahasiswa dalam keterampilan berwirausaha dengan mendorong dan menciptakan wirausaha yang baru melalui proses pembelajaran yang didukung dunia dan industri, mitra usaha dan instansi terkait untuk menciptakan lapangan kerja atau usaha baru dengan mengakses lapangan kerja serta peluang usaha yang ada.

Media pembelajaran edmodo merupakan salah satu media pembelajaran berbasis e-learning yang dapat meningkat proses belajar mengajar menjadi aktif dan inovatif dengan pemanfaatan sistem internet. Edmodo adalah salah satu media yang menandakan perkembangan E-learning yang ada didalam global pendidikan. Edmodo yang artinya salah satu jejaring sosial berbasis pendidikan yang diperuntukkan oleh pendidik serta peserta didik (Basori, 2013).

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 19 agustus 2023 siswa kelas XI Ipa 1 di Sma Negeri 4

Jeneponto masih menerapkan kurikulum 2013 dan dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya mendukung siswa untuk aktif, kreatif dan inovatif untuk memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran Prakarya. Setelah melakukan analisis ternyata media yang digunakan belum cukup mendukung untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang baik. Terutama dalam mata pelajaran Prakarya ada beberapa siswa yang belum mencapai standar penilaian atau nilai KKM (75) sehingga peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar tercapai standar penilaian. Karena guru hanya menggunakan media cetak berupa buku paket yang hanya berisi materi, gambar, contoh soal, serta latihan. Hal ini dirasa cukup membosankan karena media yang digunakan belum dapat menyesuaikan kebutuhan belajar siswa dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Edmodoworld Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Prakarya Bagi Siswa Kelas XI Ipa 1 Di Sma Negeri 4 Jeneponto”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah sebuah metode

penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019). Penelitian eksperimen dilaksanakan dalam bentuk Pre-Experimental Design, sehingga penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol.

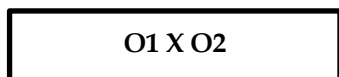
Lokasi yang dijadikan sebagai tempat dalam melaksanakan penelitian yaitu Sma Negeri 4 Jeneponto terletak di jalan poros banrimanurung, Kec. Bangkala Barat, Kab. Jeneponto, Sulawesi Selatan 92352. Dengan waktu penelitian di laksanakan 23 Juli 2024 – 23 September 2024.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Ipa 1 Sma Negeri 4 Jeneponto yaitu laki-laki 13 orang dan perempuan 21 orang dan jumlah keseluruhan yaitu 34 orang.

Sugiyono (2018) menyatakan bahwa “sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*, yang dimana penelitian dilakukan dengan

membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Edmodoworld* (variabel yang mempengaruhi). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa (variabel yang dipengaruhi).

Dalam penelitian ini diperlukan definisi operasional yang dapat mempermudah peneliti dalam mengukur suatu variabel. Media *edmodo* adalah media yang menyerupai aplikasi facebook, *edmodo* diciptakan buat memberikan kemudahan bagi peserta didik dan pendidik pada melakukan kegiatan memakai internet (Yaumi, 2018). Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang datang baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang dapat menimbulkan semangat dan kegembiraan belajar serta mengarahkan kegiatan belajar sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan sebagai alat dalam pengumpulan data serta menjawab pertanyaan-

pertanyaan dalam sebuah penelitian. Prosedur penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tahap Observasi
 - a. Mengurus surat perizinan pelaksanaan penelitian
 - b. Melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai penelitian yang akan dilakukan
 - c. Melakukan konsultasi dengan guru bidang studi Prakarya kelas XI mengenai proses pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam penelitian,
 - d. Mengamati keadaan siswa serta materi yang akan diteliti.

2. Tahap Persiapan
 - a. Menyusun instrument dan alat evaluasi
 - b. Menyusun langkah-langkah pelaksanaan penelitian

3. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2024 di Sma Negeri 4 Jeneponto kelas XI Ipa 1 dengan mata pelajaran Prakarya. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dimana pertemuan pertama dilakukan pretest yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Kegiatan pretest ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Edmodoworld*.

Pertemuan selanjutnya setelah pretest dilakukan, penulis

menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran Edmodoworld kemudian melanjutkan pembelajaran mengenai kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar selama dua kali pertemuan. Setelah dilaksanakan pembelajaran, pada pertemuan minggu terakhir dilaksanakan posttest yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Edmodoworld.

4. Evaluasi

- a. Evaluasi pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu:
 - 1) Pada saat awal penelitian sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Edmodoworld dilakukan pretest dengan menggunakan 20 soal pilihan ganda.
 - 2) Pada saat akhir penelitian dilakukan posttest dengan menggunakan 20 soal pilihan ganda.
- b. Setelah data hasil evaluasi penelitian diperoleh, selanjutnya melakukan analisis data.
- c. Menyusun laporan hasil penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes yang terdiri dari tes awal (*pretest*) dan

tes akhir (*posttest*). Lembar observasi dalam penelian ini yakni berupa lembar observasi kegiatan belajar siswa selama menggunakan media pembelajaran berbasis Edmodoworld.. Adapun lembar tes digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah siswa melalui proses pembelajaran dan perlakuan. Untuk mengumpulkan data yang akurat, pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan inferensial. Untuk menggambarkan bagaimana efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Jumlah skor perolehan

n = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Analisis data observasi aktivitas siswa dilakukan untuk melihat motivasi belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria penilaian motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategori Aktivitas siswa

No.	Interval	Kategori
1.	75-100	Baik
2.	50-74	Cukup
3.	25-49	Kurang
4.	0-24	Tidak Baik

Analisis data dari motivasi belajar siswa digunakan untuk melihat motivasi belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Motivasi Belajar Siswa

No.	Interval	Kategori
1.	0-39	Sangat Rendah
2.	40-69	Rendah
3.	70-80	Sedang
4.	81-90	Tinggi
5.	91-100	Sangat Tinggi

Statistik inferensial adalah metode yang menggunakan rumus statistik dan hasil perhitungannya dijadikan sebagai pedoman dalam membuat kesimpulan secara umum atau mengeneralisasikannya. Statistik inferensial memungkinkan kita untuk membuat prediksi dari data tersebut. Dengan menggunakan statistik inferensial kita dapat mengambil data sampel untuk mengamati atau memprediksi kasus dalam suatu populasi. Oleh karena itu perlu di uji

normalitas dengan menggunakan program SPSS (Statiscal Package for Social Science) versi 25 dan uji hipotesis untuk melihat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara dua sampel atau variabel yang dibandingkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Motivasi

Motivasi belajar siswa

Pretest

Nilai statistik hasil dari motivasi belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan di peroleh nilai maksimum belajar 0 dengan nilai terendah 0. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata pretest siswa dan standar deviasi lebih. Lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Nilai Statistik Motivasi Belajar Prakarya

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	80
2	Nilai Terendah	20
3	Nilai Rata-rata	47,05
4	Standar Deviasi	13,09
5	Sampel	34

(pretest)

Posttest

Nilai statistik motivasi belajar terlihat bahwa sesudah di berikan perlakuan di peroleh nilai maksimum motivasi belajar 100 dan skor terendah 70. Nilai rata-rata hasil posttest dan standar devinisi . Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Nilai Statistik Motivasi Belajar Prakarya (posttest)

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	70
3	Nilai Rata-rata	87,94
4	Nilai Deviasi	6,04
5	Sampel	34

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil dari motivasi belajar. Penguji hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan yaitu keputusan dalam penerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(df) = (n-1)$. Kriteria pengujian adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_1 di tolak artinya penggunaan media pembelajaran edmodoworld tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut

dengan menggunakan spss 26 for windows sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Uji-t One Group pretest-posttest

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre Test - Post Test	-11.4	11.508	2.046	-45.290	-36.917	-3.238	33	.000

Berdasarkan hasil perhitungan program komputer spss 26 for windows pada tabel 14.7 yang telah dilakukan di peroleh thitung =, selanjutnya untuk membandingkan ttabel maka perlu terlebih dahulu durasikan derajat kebebasan (dk) seperti berikut;

$$Dk = n - 1$$

$$= 34 - 1$$

$$= 33$$

Setelah menentukan harga thitung yaitu 20.048 dan ttabel 2.034, thitung > ttabel = 20.048 > 2.034, perbedaan hasil pretest dan posttest signifikan dan dapat disampaikan bahwa H1 di terima dan H0 di tolak. yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini di terima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran berbasis edmodoworld terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas XI Ipa 1 di Sma Negeri 4 Jeneponto.

Pembahasan

Hasil analisis yang telah di uraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis edmodoworld pada mata pelajaran Prakarya kelas XI Ipa 1 di Sma Negeri 4 Jeneponto berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran prakarya.

Hasil pengamatan aktivitas dalam pembelajaran prakarya menggunakan media pembelajaran edmodoworld pada siswa kelas XI Ipa 1 di Sma Negeri 4 Jeneponto menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria baik dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa rata rata presentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran prakarya pertemuan pertama 86,13% dan pada pertemuan kedua yaitu 89,91% dan pertemuan ketiga yaitu 92,85% berdasarkn kriteria yang ditetapkan maka dapat di simpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran ketiga pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75%-100%, ini berarti indikator

aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

Hasil analisis data motivasi belajar siswa sebelum di terapkan pembelajaran Prakarya menggunakan media pembelajaran berbasis edmodoworld menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan (KKM 75) dengan kata lain motivasi belajar sebelum di terapkan pembelajaran Prakarya menggunakan media pembelajaran berbasis edmodoworld sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa di akibatkan oleh kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih terbatas. Sebaliknya hasil analisis data terhadap motivasi belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Prakarya menggunakan media pembelajaran edmodoworld tercapai dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan motivasi belajar.

Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran edmodoworld karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran karena di akibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis edmodoworld dalam pembelajaran Prakarya menunjukkan bahwa adanya

pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada tes awal, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, setelah menerapkan pembelajaran. Prakarya menggunakan media pembelajaran berbasis edmodoworld dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 47,05% dan nilai rata-rata posttest sebesar 87,94%. Dimana nilai rata-rata posttest lebih besar dibandingkan nilai rata-rata pretest. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata pretest-posttest yaitu sebesar 40,89%.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis edmodoworld efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Ipa 1 di Sma Negeri 4 Jeneponto.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan data yang telah ada, penulis memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis edmodoworld efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas XI Ipa 1 di Sma Negeri 4 Jeneponto. Dilihat dari perbedaan pretest dan posttest signifikan yang berarti H1 di terima dan H0 di tolak, maka hipotesis dalam penelitian ini di terima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran

berbasis edmodoworld terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas XI Ipa 1 di Sma Negeri 4 Jeneponto.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Zamrotul. 2015. *Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-learning pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran* di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal UNESA JPAP*, Vol. 3 No. 3.
- Alfian, A. M., Nasir, N., & Akram, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMPN 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. *Jurnal Literasi Digital*, 2(3), 159-167.
- Alifia, Z., & Pradipta, T. R. (2021). *Analisis motivasi belajar matematika siswa dalam penerapan Edmodo di masa pandemi covid-19*. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 1062-1070.
- Angraini, Oni, Ilyas Idris, and Sri Yulia Sari. 2021. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video Berbasis Kinemaster Di Madrasah Ibtidayah Nurul Ittihad Kota Jambi."
- Anwar, M. (2013). *Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan* di SMK Negeri 1 Majalengka. UPI.

- Arifin, Muhammad dkk. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis ITC*. Medan: Umsu Press.
- Aulia, N., & Soemitra, A. (2021). *Efektivitas Penyaluran Dana Zakat Program Pesantren Tahfidz Quran (PTQ) Pada Masa Pandemi Covid-19 di Laznas Nurul Hayat Cabang Medan*. *ACTIVA: Jurnal Ekonomi Syariah*, 4(2), 171-179.
- Baharuddin, B. (2017). *Pembentukan Karakter Siswa dan Profesionalisme Guru Melalui Budaya Literasi Sekolah*. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 21–40.
- Balasubramanian, K. & Jaykumar, L.N.K. (2014). *Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Creat Responsible Learning Environment*. *Prosiding, Asia Euro Conference*. Selangor: School of Hospitality, Tourism and Culinary Arts, Taylor's University.
- Basori. 2013. *Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIPUNS*. *JIPTEK*, Vol. 6 No. 2: 99-105.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogya-karta: Gava Media.
- Dharmawati. 2017. *Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Business*. *Jurnal Query*, Vol. 1 No. 1: 43-49.
- Efferndi, Empty. 2005. *E-Learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Ekayati, R. (2018). *Implementasi metode blended learning berbasis aplikasi edmodo*. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
- Fitriatussa'diyah, Nurlaili & Harmanto. 2016. *Strategi Guru Prakarya dan Kewirausahaan dalam Pembentukan Karakter Kreatif Peserta Didik di SMA Negeri 2 Kota Mojokerto*. *Jurnal. Universitas Negeri Surabaya*. Volume 01. No 04.
- Ghofary. 2015. *Pengertian, Fungsi, Kegunaan, Kelebihan dan Kekurangan Edmodo*. Tersedia: <https://aboutgirlsite.wordpress.com/2015/11/02/> diakses 3 November 2018.