

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
E-LEARNING ANTARA MEDIA EDMODO DAN GOOGLE
CLASSROOM PADA PEMBELAJARAN KUG-DPIB DI SMKN 2 KOTA
SERANG-BANTEN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat mengikuti Sidang
Skripsi Sarjana**

Pendidikan Teknik Arsitektur



Oleh:

Ginajar Wiguna T

1606809

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
DEPARTEMEN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

GINANJAR WIGUNA T
PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
***E-LEARNING* ANTARA MEDIA EDMODO DAN GOOGLE**
CLASSROOM PADA PEMBELAJARAN KUG-DPIB DI SMKN 2 KOTA
SERANG-BANTEN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Ir. Nuryanto, S.Pd., M.T.
NIP. 19760513 200604 1 010

Pembimbing II



Restu Minggra, S.Pd., M.T.
NIP. 19880731 201504 1 001

Mengetahui,

**Ketua Departemen Pendidikan
Teknik Arsitektur**

**Ketua Program Studi Pendidikan
Teknik Arsitektur**

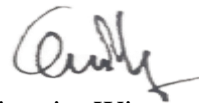
Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T.
NIP. 19711022 199802 2 001

Dr. Johar Maknun, M.Si.
NIP. 19680308 199303 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul " Perbandingan Hasil Belajar pada Pembelajaran *e-learning* antara media *Edmodo* dan *Google Classroom* pada pembelajaran KUG-DPIB di SMKN 2 Kota Serang-Banten" beserta seluruh isi adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 22 Juli 2022
Yang membuat pernyataan,



Ginanjar Wiguna T
NIM. 1606809

PRAKATA

Puji dan rasa syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Perbandingan Hasil belajar pada Pembelajaran E-Learning antara Media Edmodo dan Google Classroom pada Pembelajaran KUG DPIB di SMKN 2 Kota Serang-Banten”*. Penulisan Skripsi ini tentunya diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknik Arsitektur. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian serta penulisan dari tugas akhir ini, oleh karena ini peneliti meminta maaf atas segala kekurangan dari Skripsi ini. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu peneliti selama masa perkuliahan dan penelitian hingga penulisan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat Bapak/Ibu :

1. Dr. Ir. Nuryanto, S.Pd., M.T. Selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing peneliti selama mengerjakan skripsi ini.
2. Restu Minggra, S.Pd., M.T. Selaku Dosen Pembimbing 2 yang juga turut membantu peneliti dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Dr. H. Johar Maknun, M.Si Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur dan Dosen wali yang telah mengampu peneliti selama berkuliah.
4. Ketua dan Sekertaris Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur, Dr. Lilis Widaningsih, S.T., M.T. dan Ilhamdaniah, S.T., M.T., M.Sc., Ph.D
5. Dekan dan Wakil Dekan Dr. Iwa Kuntadi, M.Pd., dan Dr. Dedi Rohandi, M.T., yang telah memberi surat izin melakukan PPLSP dan penelitian di SMKN 2 Kota Serang-Banten.
6. Kepala Sekolah dan Ketua Jurusan Sekolah SMKN 2 Kota Serang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan pengambilan data serta penelitian.

Bandung, 22 Juli 2022

Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis ingin sampaikan khusus kepada :

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Drs. Tono yang selalu memberi dukungan moral dan material serta doa kepada Allah SWT untuk penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Juga Ibu Dewi utari Nelawati, S, Pd. yang juga memberikan dorongan doa dan moral kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
2. Kepada adik penulis, Haruman Wiguna yang memberikan dukungan serta masukan kepada penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini.
3. Kepada siswa-siswa responden penelitian yang telah bersedia membantu penelitian ini.
4. Kepada ibu Titi Muftiati, S.Pd. Selaku guru mata pelajaran KUG di SMKN 2 Kota Serang-Banten.
5. Para sahabat Pendidikan Biologi 2016 dan Pendidikan Arsitektur 2018 yang memberikan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi secara cepat.

Bandung, 22 Juli 2022

Peneliti

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
E-LEARNING ANTARA MEDIA EDMODO DAN GOOGLE
CLASSROOM PADA PEMBELAJARAN KUG-DPIB
DI SMKN 2 KOTA SERANG-BANTEN**

ABSTRAK

Masa Pandemi ini tentunya mempengaruhi dunia pendidikan sehingga mengakibatkan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara luring/tatap muka. Oleh karena itu, perlu adanya media sebagai pelaksana pembelajaran agar sekolah tetap dapat melaksanakan pembelajaran walaupun tidak datang secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar melalui penggunaan media *Edmodo* dan *Google Classroom* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) pada siswa SMKN 2 Kota Serang-Banten. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Quasi-Experimental* melalui pendekatan *non-equivalent control design*. Penelitian ini dilakukan di kelas XI Desain Pemodelan (DP) 4 sebagai kelas Kontrol dan XI Desain Pemodelan (DP) 3 sebagai kelas Eksperimennya. Kelas XI DP 4 akan mendapatkan perlakuan yang sama dengan kelas lainnya yaitu pembelajaran menggunakan media *Google Classroom*. Namun, kelas XI DP 3 akan dijadikan sebagai kelas Eksperimen yang memanfaatkan media *Edmodo*. Instrumen yang digunakan adalah soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa, dan angket respon sebagai pengukur hasil belajar afektif. Kelas XI DP 3 yang menggunakan media *Edmodo* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dengan skor 77,5 dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Namun, kelas XI DP 4 yang menggunakan media *Google Classroom* mendapatkan skor 72,19 dan tidak memenuhi KKM (skor 75) di SMKN 2 Kota Serang-Banten. Selanjutnya untuk hasil dari keaktifan siswa pada kelas XI DP 3 mendapatkan nilai 68%, untuk XI DP 4 mendapatkan nilai 67% dan termasuk ke dalam kategori cukup aktif.

Kata Kunci : *Edmodo*, *Google Classroom*, Kognitif, Afektif, KKM

**COMPARISON OF E-LEARNING RESULT
BETWEEN EDMODO AND GOOGLE CLASSROOM MEDIA
ON KUG-DPIB LEARNING AT SMKN 2 CITY OF SERANG-BANTEN**

ABSTRACT

Education has been impacted by the Pandemic, which has resulted in learning processes taking place online/virtual rather than offline (face to face). Consequently teachers require learning media in order for learning processes to continue in this pandemic situation. This research aimed to compare students' learning outcomes by two different learning media LMS Edmodo and Google Classroom on Konstruksi dan Utilitas Gedung subject. The sample was students at SMKN 2 Serang . This Study was Quasy Experimental Research method with non-equivalent control group design. Students from XI DP 4 grade served as the control group, while students from XI DP 3 grade served as the experiment group. The control group used LMS Google Classroom as the learning media, while the experiment group used LMS Edmodo. The instrument was pre/post-test question to quantify the Students' learning outcomes. The experiment group that used Edmodo scored higher on learning outcomes (77,5) than the control group (72,19).The experimental group met the minimum requirement of 75, whereas the control group did not. The experimental group outperformed the control group by 68 percent and 67 percent, respectively.

Keywords : Edmodo, Google classroom, cognitive, Affective, KKM

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Struktur Organisasi Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Media.....	8
2.2 Mata Pelajaran.....	8
2.3 Perbandingan.....	8
2.4 Hasil Belajar	9
2.5 Pembelajaran <i>E learning</i>	12
2.6 <i>Learning Management System</i>	12
2.7 <i>Google Classroom</i>	13
2.8 <i>Edmodo</i>	16
2.9 Perbandingan Fitur-Fitur Meda LMS dan <i>Google Classroom</i>	19
2.10 Kajian Penelitian Relevan	21
2.11 Kerangka Berfikir.....	23
2.12 Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian.....	25

3.2	Variabel Penelitian	26
3.3	Populasi dan Sampel	27
3.4	Skenario Kelas Penelitian	27
3.5	Teknik Pengumpulan Data	29
3.6	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	30
3.7	Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1	Deskripsi Umum	39
4.2	Hasil Analisis Instrumen	40
4.3	Data Hasil Penelitian.....	45
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	59
5.1	Simpulan	59
5.2	Implikasi.....	59
5.3	Rekomendasi	60
	DAFTAR PUSTAKA	ix
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	xi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman <i>Website Google Classroom</i>	13
Gambar 2.2 Fitur-fitur <i>Google Classroom (2022)</i>	14
Gambar 2.3 Halaman <i>Website Edmodo (2022)</i>	16
Gambar 2.4 Fitur-fitur <i>Website Edmodo (2022)</i>	18
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	25
Gambar 4.1 Hasil uji Reliabilitas Kognitif	44
Gambar 4.2 Hasil uji Reliabilitas Afektif	44
Gambar 4.3 Diagram persentase <i>Pre-test XI DP 3</i>	47
Gambar 4.4 Diagram persentase <i>Pre-test XI DP 4</i>	47
Gambar 4.5 Diagram persentase <i>Post-test XI DP 3</i>	48
Gambar 4.6 Diagram persentase <i>Post-test XI DP 4</i>	48
Gambar 4.7 Hasil uji Normalitas	51
Gambar 4.8 Hasil uji Homogenitas.....	52
Gambar 4.9 Hasil uji <i>Mann Whitney</i>	53
Gambar 4.10 Proses ketika Pembelajaran.....	57
Gambar 4.11 Kelas Edmodo dan Google classroom	57
Gambar 4.12 Jadwal Pembelajaran KUG di SMKN 2 Serang-Banten.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kognitif	10
Tabel 2.2 perbandingan Fitur aplikasi <i>Edmodo</i> dan <i>Google Classroom</i>	20
Tabel 2.3 Penelitian terdahulu.....	21
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Skenario Kelas Penelitian	28
Tabel 3.3 Instrumen penelitian Kognitif	30
Tabel 3.4 Instrumen penelitian Afektif	31
Tabel 3.5 Kategori Reliabilitas	33
Tabel 3.6 Komentar <i>Expert judgment</i>	34
Tabel 3.7 Konstruksi dan utilitas SMKN 2 Kota Serang.....	35
Tabel 3.8 Kategori Hasil Belajar.....	35
Tabel 3.9 Interval kategori keaktifan siswa	36
Tabel 4.1 Hasil uji Validitas Soal Kognitif.....	40
Tabel 4.2 Hasil uji <i>Expert judgement</i> Kognitif.....	41
Tabel 4.3 Hasil uji Validitas Soal Kognitif.....	41
Tabel 4.4 Hasil uji <i>Expert judgement</i> Afektif	43
Tabel 4.5 Tingkat Reliabilitas	44
Tabel 4.6 Hasil Eksperimen.	45
Tabel 4.7 Hasil Eksperimen Pretest	49
Tabel 4.8 Hasil eksperimen Posttest.	50
Tabel 4.9 Interval kategori Afektif.....	53
Tabel 4.10 Hasil eksperimen Afektif	54