

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBANTUAN EDMODO TERHADAP KEMANDIRIAN  
BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
MATEMATIS PESERTA DIDIK**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**NABILA SALSABILA  
NPM. 1811050126**

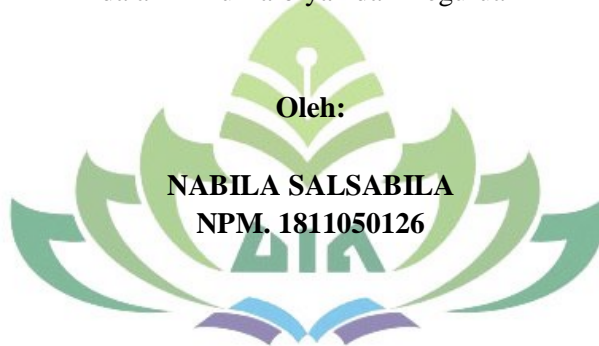
**Jurusan : Pendidikan Matematika**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H / 2022 M**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBANTUAN EDMODO TERHADAP KEMANDIRIAN  
BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
MATEMATIS PESERTA DIDIK**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**Jurusan : Pendidikan Matematika**

**Pembimbing I : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd**

**Pembimbing II : Wawan Gunawan, M.Kom**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1443 H / 2022 M**

## ABSTRAK

Perkembangan dalam media pembelajaran di sekolah sangat membantu khususnya bagi pendidik. Pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran matematika yang merupakan salah satu pelajaran ada di sekolah. Menurut sebagian siswa pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang sulit dan rumit. Pemakaian *E-Learning* pada media belajar online ternyata dapat menyelesaikan masalah penghematan waktu dan tempat yang sering dihadapi oleh peserta didik. Hadi & Rulviana juga menambahkan bahwa *E-Learning* dalam pelaksanaannya diperlukan sebuah media atau yang lebih dikenal dengan sebutan platform untuk menunjang kegiatan *E-Learning* itu sendiri salah satu platform yang digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran *E-Learning* adalah *Edmodo*. Penggunaan *Edmodo* membuat peserta didik secara aktif dapat berpartisipasi lebih aktif dan meningkatkan kemandirian belajar mereka karena belajar dengan penggunaan aplikasi *Edmodo* belajar online yang menyediakan lingkungan belajar yang interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran matematika dengan berbantuan *edmodo* terhadap kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII; (2) Untuk melihat pengaruh media pembelajaran matematika dengan berbantuan *edmodo* terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas VIII; (3) Untuk melihat pengaruh media pembelajaran matematika dengan berbantuan *edmodo* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII.

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan adalah *quasi experimental design* yang dimana subjek penelitian ini adalah peserta didik yang berada pada kelompok dengan suatu tujuan tertentu. Dalam penelitian ini akan digunakan 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dilakukan perlakuan dengan pembelajaran matematika berbantuan *edmodo*. Pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Adanya pengaruh dengan media pembelajaran matematika dengan berbantuan *edmodo* terhadap kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII SMP N 26 Bandar Lampung secara

signifikan. Pengaruh media pembelajaran matematika dengan berbantuan edmodo terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas VIII SMP N 26 Bandar Lampung dengan adanya peningkatan setelah perlakuan treatment dan dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Perlakuan Edmodo pada kelas eksperimen memberikan dampak terhadap nilai rata-rata kelas lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perlakuan Edmodo memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung

**Kata Kunci :** *Edmodo, Kemandirian Belajar, Berpikir Kreatif*



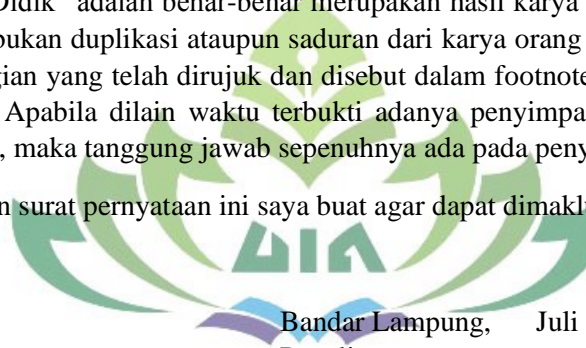
## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nabila Salsabila  
NPM : 1811050126  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Edmodo Terhadap Kemandirian Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.



Bandar Lampung, Juli 2022  
Penulis,

Nabila Salsabila  
NPM. 1811050126



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎ (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBANTUAN EDMODO  
TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR DAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
MATEMATIS PESERTA DIDIK**

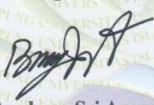
**Nama : NABILA SALSABILA  
NPM : 1811050126  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

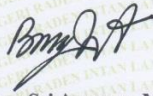
**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd**  
NIP. 198402282006041004

  
**Wawan Gunawan, M. Kom**  
NIP. 199108172018011001

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika**

  
**Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd**  
NIP. 198402282006041004



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let.Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎ (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN EDMODO TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS PESERTA DIDIK”**. Disusun Oleh **NABILA SALSABILA**, NPM : **1811050126**, Jurusan: **Pendidikan Matematika**, Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Pada Hari/Tanggal : **Jum’at / 17 Juni 2022** pukul **10.01 s.d 12.00 WIB**

**TIM MUNAQOSAH**

**Ketua** : **Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd** (.....)

**Sekretaris** : **Ana Risqa JL, M.Si** (.....)

**Penguji Utama** : **Dona Dinda Pratiwi, M.Pd** (.....)

**Penguji Pendamping I** : **Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd** (.....)

**Penguji Pendamping II** : **Wawan Gunawan, M.Kom** (.....)

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
NIP. 196408281988032002

## MOTTO

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ ۗ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ ۗ ۲۸

**(yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka manjadi tentram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah-lah hati menjadi tentram (Ar-Rad : 28)**





## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alaamiin.*

Dengan segala kerendahan hati, serta rasa syukur kepada Allah SWT, atas karunia, hidayah dan kelancaran, penulis persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang paling penulis sayangi dengan setulus hati, yaitu:

1. Kedua orang tua, Ayahanda Drs. Hi. Nurdin Yusuf dan Ibunda Hj. Ernawati, S.Pd yang selalu mendukungku, mendidikku dan memberi semangat, cinta kasih sayang yang serta ketulusan do'a Ayahanda dan Ibunda sehingga dapat menghantarkanku menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung dengan baik. Terima kasih atas bimbingannya, nasihat, do'a yang tiada henti untuk mencapai keberhasilanku. Semoga selalu diberikan hidayah, kesehatan, dan rahmat oleh Allah SWT.
2. Kakakku tersayang, Anugrah Erlandi, S.M yang senantiasa memberi motivasi dan menjadi tempat bercerita dalam menyelesaikan perkuliahan serta penyemangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Matematika, yang mendidikku dengan iman serta ilmu untuk masa depanku.

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Nabila Salsabila, lahir di Bandar Lampung, pada 04 November 2000, anak kedua dari 2 bersaudara dari pasangan Ayahanda Drs. Hi. Nurdin Yusuf dan Ibunda Hj. Ernawati, S.Pd.

Penulis mengawali pendidikan di TK Pertiwi Kota Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Rawa Laut dan lulus pada tahun 2012. Setelah itu melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 4 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2018 penulis meneruskan pendidikan Perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung mendaftar pada jenjang Strata Satu (S1) serta terdaftar sebagai mahasiswi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika.

Selama menjadi mahasiswi, penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata-Dari Rumah (KKN-DR) di Kelurahan Sukarame, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung selama 40 hari pada bulan Juni 2021. Setelah mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata, penulis mengikuti kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 1 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Alhamdulillahirobbil'alaamiin. Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya, sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di Yaumul Akhir, sehingga saya (penulis) dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Edmodo Terhadap Kemandirian Belajar dan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik" dengan baik walapun dalam bentuk sederhana.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Selama proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung dan sebagai pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, motivasi serta saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Rizki Wahyu Yunia Putra, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak Wawan Gunawan, M.Kom selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, motivasi serta saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (Khususnya Jurusan Pendidikan Matematika) yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

6. Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Guru dan Staff di SMP Negeri 26 Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Peserta didik SMP Negeri 26 Bandar Lampung yang telah berpartisipasi membantu penulis dalam penelitian.
8. Keluarga tersayang yang selalu mendo'akan, memberikan nasihat dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat terkhususku, Selva Larissa dan Rizal Fauzan yang telah mendukung, menemani serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi dari awal hingga akhir. Terimakasih atas semangat yang telah diberikan.
10. Sahabat seperjuanganku Ahmad Fahmi Rifandi, Sri Wulandari, Kurnia Maulinda, Monalisa, Mulyani, Aldila Melania Putri, Meli Jenisa, Yensi Kumala.
11. Teman-teman PPL kelompok 33 yang terdiri dari Mela Apriani, Bagus Mardani, Nurfitriani Lailatul Jana, Alan Saputra, Raudho Rahmah, Zumrotus Sa'adah.
12. Teman-temanku kelas G tersayang yang telah bersama dalam satu kelas selama 5 semester bersama-sama menuntut ilmu di kelas, terimakasih atas kebersamaanya.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan serta keikhlasan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini. Sehingga penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk penulis. Semoga skripsi ini dapat diterima, bermanfaat bagi pembaca serta dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Bandar Lampung,  
Penulis

2022

**Nabila Salsabila**  
NPM. 1811050126

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iv
<b>PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Penegasan Judul.....	1
1. Media Pembelajaran .....	1
2. Edmodo .....	1
3. Kemandirian Belajar.....	2
4. Berpikir Kreatif Matematis .....	2
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Penelitian .....	15
F. Manfaat Penelitian.....	15
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	16
H. Sistematika Penulisan .....	18
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	21
A. Kajian Teori.....	21
1. Media Pembelajaran.....	21
a) Pengertian Media Pembelajaran .....	21
b) Jenis – Jenis Media Pembelajaran .....	22
c) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	22
2. Media Pembelajaran Matematika .....	24
3. Edmodo.....	25

4. Kemandirian Belajar Siswa.....	30
a) Pengertian Kemandirian Belajar Siswa.....	30
b) Ciri-ciri Kemandirian Belajar Siswa.....	31
5. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis .....	33
a) Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	33
b) Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	33
6. Penerapan Edmodo Pada Pendidikan .....	34
B. Kerangka Berpikir.....	36
C. Hipotesis .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
B. Metode Penelitian.....	40
C. Variabel Penelitian .....	41
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel Penelitian .....	42
E. Metode Pengumpulan Data.....	44
F. Instrumen Penelitian .....	48
G. Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
A. Pelaksanaan Penelitian .....	54
B. Hasil Penelitian .....	54
1. Analisis Data Penelitian.....	55
a. Uji Validitas .....	55
1. Uji Validitas Pada Pretest.....	55
2. Uji Validitas Posttest .....	56
3. Uji Validitas Angket/Kuisoner .....	57
b. Uji Pembeda Soal.....	60
1. Uji Pembeda Soal Pretest Kelas Eksperimen	60
2. Uji Pembeda Soal Kelas Kontrol.....	61
c. Uji Tingkat Kesukaran.....	61
1. Uji Tingkat Kesukaran Kelas Eksperimen .	61
2. Uji Tingkat Kesukaran Kelas Kontrol .....	62
d. Uji Reliabilitas .....	63
1. Uji Reliabilitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63
2. Uji Reliabilitas Angket.....	63

a. Uji Reliabilitas Angket Kelas Eksperimen .....	63
b. Uji Normalitas Angket Kelas Kontrol .....	64
2. Uji Normalitas .....	64
a. Uji Normalitas Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	65
b. Uji Normalitas Angket/Kuisoner .....	65
3. Uji Homogenitas .....	66
a. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	66
b. Uji Homogenitas Angket/Kuesioner Kelas Eksperimen dan Kelas Kelas Kontrol .....	67
4. Uji <i>N-Gain</i> .....	67
5. Uji Hipotesis (T-Test) .....	68
6. Uji Manova .....	69
C. Pembahasan .....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1 Tampilan Fitur <i>Polling</i> Edmodo .....	17
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	22
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian.....	23





## DAFTAR TABEL

### Halaman

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian .....	3
Tabel 3.1 Design dalam Penelitian .....	23
Tabel 3.2 Populasi kelas VIII di SMP Negeri 26 Bandar Lampung. .....	24
Tabel 3.3 Sampel kelas VIII F dan VIII G di SMP Negeri 26 Bandar Lampung .....	24
Tabel 3.4 Nilai Skala Kriteria Uji Daya Pembeda .....	27
Tabel 3.5 Nilai Skala Kriteria Tingkatan Kesukaran .....	27
Tabel 3.6 Kategori N-gain.....	29
Tabel 3.7 Tabel MANOVA.....	31
Tabel 4.1 Pelaksanaan Penelitian .....	36
Tabel 4.2 Uji Validitas Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	37
Tabel 4.3 Uji Validitas Post Test Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. .....	38
Tabel 4.4 Uji Validitas Angket/Kuisoner Kelas Eksperimen.....	39
Tabel 4.5 Uji Validitas Angket/Kuisoner Kelas Kontrol .....	40
Tabel 4.6 Tabel Uji Pembeda Soal Kelas Eksperimen .....	41
Tabel 4.7 Tabel Uji Pembeda Soal Pretest Kelas Kontrol .....	41
Tabel 4.8 Tabel Uji Tingkat Kesukaran Kelas Eksperimen.....	42
Tabel 4.9 Uji Reliabilitas Pretest dan Posttest .....	43
Tabel 4.10 Uji Reliabilitas Angket Kelas Eksperimen .....	43
Tabel 4.11 Uji Reliabilitas Angket Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4.12 Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	44
Tabel 4.14 Uji Normalitas Angket/Kuesioner .....	45
Tabel 4.13 Uji Homogenitas Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	45
Tabel 4.15 Uji Homogenitas Angket/Kuisoner Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	46
Tabel 4.16 Rekapitulasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	46
Tabel 4.17 Uji T-Test Nilai Rata-rata, Score, Angket, dan N-gain	47
Tabel 4.18 Uji Manova.....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil Sekolah
- Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba
- Lampiran 3 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen
- Lampiran 4 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol
- Lampiran 5 Pedoman Wawancara
- Lampiran 6 Daftar Nilai Hasil Ulangan Harian Matematika
- Lampiran 7 Angket Kemandirian Belajar
- Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Kemandirian Belajar
- Lampiran 9 Hasil Nilai Pretest serta Posttest Kelas Eksperimen Kelas Kontrol
- Lampiran 10 Score Angket Kuesioner Kelas Eksperimen
- Lampiran 11 Score Angket Kuesioner Kelas Kontrol
- Lampiran 12 Uji Validitas Soal Pre-Test Post-Test
- Lampiran 13 Uji Reliabilitas Kelas Eksperimen
- Lampiran 14 Uji Reliabilitas Kelas Kontrol
- Lampiran 15 Uji Daya Beda Soal Kelas Eksperimen
- Lampiran 16 Uji Daya Beda Soal Kelas Kontrol
- Lampiran 17 Uji Tingkat Kesukaran Kelas Eksperimen
- Lampiran 18 Uji Tingkat Kesukaran Kelas Kontrol
- Lampiran 19 Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 20 Uji Normalitas Kuesioner
- Lampiran 21 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 22 Uji N-gain
- Lampiran 23 Uji T-Test
- Lampiran 24 Uji Manova
- Lampiran 25 RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 26 Lembar Penilaian Sikap Spiritual
- Lampiran 27 Lembar Penilaian Sikap Sosial
- Lampiran 28 Lembar Penilaian Pengetahuan
- Lampiran 29 Lembar Penilaian Keterampilan
- Lampiran 30 RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 31 Lembar Penilaian Sikap Spiritual
- Lampiran 32 Lembar Penilaian Sikap Sosial

Lampiran 33 Lembar Penilaian Pengetahuan  
Lampiran 34 Lembar Penilaian Keterampilan  
Lampiran 35 Silabus  
Lampiran 36 Kisi-kisi Soal Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif  
Matematis  
Lampiran 37 Kisi-kisi Soal Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif  
Matematis  
Lampiran 38 Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif  
Lampiran 39 Soal Uji Coba (Pretest) Kemampuan Berpikir Kreatif  
Lampiran 40 Soal Uji Coba (Posttest) Kemampuan Berpikir Kreatif  
Lampiran 41 Alternatif dan Pedoman Penskoran Soal Uji Coba  
(Pretest) Kemampuan Berpikir Kreatif  
Lampiran 42 Alternatif dan Pedoman Penskoran Soal Uji Coba  
(Posttest) Kemampuan Berpikir Kreatif  
Lampiran 43 Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen (Pertemuan I)  
Lampiran 44 Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen (Pertemuan II)  
Lampiran 45 Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen (Pertemuan III)  
Lampiran 46 Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol (Pertemuan I)  
Lampiran 47 Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol (Pertemuan II)  
Lampiran 48 Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol (Pertemuan III)  
Lampiran 49 Dokumentasi Wawancara  
Lampiran 50 Dokumentasi Kelas Eksperimen  
Lampiran 51 Dokumentasi Kelas Kontrol  
Lampiran 52 Dokumentasi Peserta Didik Media Edmodo

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Peneliti akan menerangkan tentang judul skripsi yang akan diteliti agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam memahami judul dalam penelitian ini. Skripsi yang akan dilakukan berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Edmodo Terhadap Kemandirian Belajar dan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik”**. Adapun istilah yang dimaksud sebagai berikut :

#### 1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran berupa cara dan sarana penyampaian informasi yang diuraikan atau digunakan berdasarkan teori belajar, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan karakter siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang bijaksana, tegas, dan terkendali.<sup>1</sup>

#### 2. Edmodo

Edmodo merupakan platform media sosial yang sering digunakan sebagai *facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan.<sup>2</sup> Edmodo adalah sebuah aplikasi yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial.

---

<sup>1</sup>Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putra, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 5.

<sup>2</sup>Yetti Ariani dan Yullys Helsa, Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology, (Sleman: DEEPUBLISH, 2019), hal. 18.

### 3. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar adalah keingintahuan setiap siswa untuk menemukan hal-hal yang baru, maka pasti membawa murid agar tetap senantiasa mencari penyelesaian masalah sehingga dalam hal ini kemandirian belajar siswa tidak terlepas pada efektivitas model pembelajaran yang diaplikasikan untuk pendidik.<sup>3</sup>

### 4. Berpikir Kreatif Matematis

Berpikir kreatif matematis adalah kemampuan matematis esensial yang harus dipahami dan dikembangkan pada peserta didik yang belajar matematika.<sup>4</sup> Berpikir kreatif secara umum dalam matematika adalah bagian keterampilan hidup yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam menghadapi kemajuan IPTEKS yang semakin pesat.<sup>5</sup>

## B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam media pembelajaran di sekolah sangat membantu khususnya bagi pendidik. Dalam pembelajaran pada era abad 21 para pendidik mengacu sistem pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi guna meningkatkan minat dan kemandirian belajar bagi peserta didik. Media pembelajaran elektronik adalah perangkat yang digunakan yang memiliki tujuan guna meningkatkan motivasi dan pendidikan peserta didik.<sup>6</sup>

Pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran matematika yang merupakan salah satu pelajaran ada di sekolah. Menurut sebagian siswa pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang sulit dan rumit. Hal tersebut membuat pelajaran matematika

---

<sup>3</sup>Sugiono dan Nur Diana Holidah, Meningkatkan Kemampuan Belajar Melalui Strategi PQ4R. (Probolinggo: Pustaka Nurja,2020), hal.40.

<sup>4</sup>Heris Hendriana, Euis Eti Rohaeti, dan Utari Sumarno, *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*, (Bandung: Refika Aditama, 2017), hal.111.

<sup>5</sup>*Ibid*, hal.111.

<sup>6</sup>Rey Mateo dan Hernandez, *Student motivation and cross-curricular development through e-learning applied to cooperation*, (The Future of Global Learning Engineering Education (EDUCON), 2010).

bagi siswa atau peserta didik tidak menyukai mata pelajaran tersebut. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang dimana harus menjelaskan isinya dengan cara berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan serta kreatif. Menurut para ahli pendidikan matematika, matematika adalah ilmu yang menjelaskan pola atau *pattern* (keteraturan) dan *order* (tingkatan). Menurut Siswono arti dari matematika dikelompokkan: (1) matematika sebagai dasar mengenai bilangan dan ruang, (2) matematika sebagai ilmu tentang besaran (kuantitas), (3) matematika sebagai ilmu tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan, (4) matematika sebagai ilmu tentang hubungan (relasi), (5) matematika sebagai ilmu tentang bentuk yang abstrak, dan (6) matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif. Perbedaan pengertian ini juga dipengaruhi terhadap objek-objek keahlian dari matematikawan sendiri.<sup>7</sup>

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Penguasaan materi matematika oleh peserta didik menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini. Pada hakekatnya, matematika sebagai ilmu yang terstruktur dan sistematis mengandung arti bahwa konsep dan prinsip dalam matematika adalah saling berkaitan antara satu dengan lainnya.<sup>8</sup> Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik harus memakai dan memanfaatkan media pembelajaran terutama dalam hal pelajaran matematika salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Salah satu kegunaan media pembelajaran adalah sebagai sarana pembantu dalam meningkatkan motivasi, kondisi,

---

<sup>7</sup>Siswono, T.Y.E, Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini, (*Seminar Pendidikan Anak Usia Dini di Sidoarjo*, Kerjasama Guru PAUD se-kabupaten Sidoarjo. Surabaya, 2012) hal. 59.

<sup>8</sup>Muhammad Daud Siagian, Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika, (*Journal of Mathematics Education and Science* (2)1, 2016) hal, 60.

minat belajar untuk peserta didik. Ayat 23 berasal dari surat Al-Mulk yang berisikan :

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
 ۲۳ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dialah yang menciptakan kamu dan menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati”. (Tetapi) amat sedikit kamu bersyukur.

Ayat diatas menjelaskan bahwa setiap manusia diciptakan dengan adanya pendengaran, penglihatan, serta hati, manusia juga harus bersyukur dengan segala yang diberikan oleh penciptanya. Arsyad menerangkan bahwa lebih banyak organ indera untuk menerima dan mengolah informasi dapat dipahami dan dapat disimpan dalam memori. Siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap informasi dalam materi yang ditampilkan dengan mudah dan baik.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil pra-survey yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 26 Bandar Lampung pada tanggal 03 Juni 2021 dan mendapatkan informasi dari hasil wawancara bersama Ibu Komala Desefa, S.Pd. sebagai guru pengampu pelajaran matematika di SMP Negeri 26 Bandar Lampung bahwa kemampuan peserta didik terutama pada mata pelajaran matematika masih sangat jauh dan kurang. Hasil nilai ulangan harian pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar sebagai berikut :

---

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019) hal, 147.

**Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian  
Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar  
Kelas VIII SMP Negeri 26 Bandar Lampung Semester Ganjil  
TA 2021/2022**

Kelas	Nilai KKM Matematika Peserta Didik (X)		Jumlah Peserta Didik
	< 72	≥72	
F	27	3	30
G	22	7	29
Jumlah	49	10	59

Sumber : Dokumentasi Pra-Survey Penelitian, 2021.

Hasil tabel diatas menjelaskan bahwa dengan nilai KKM 72 banyak peserta didik yang belum mencapainya pada mata pelajaran matematika. Pada kelas VIII F yang lulus hanya 3 peserta didik dari 30 peserta didik dan pada kelas VIII G hanya 7 peserta didik dari jumlah 29 peserta didik. Pada tabel tersebut menerangkan bahwa hal tersebut sejalan dengan pernyataan guru pengampu mata pelajaran matematika di SMP Negeri 26 Bandar Lampung. Permasalahan yang dihadapi pada hasil pra-survey ada 3 macam kendala yakni pertama adalah dimana peserta didik yang kurang antusias dalam mempelajari matematika khususnya pada materi bangun ruang sisi datar menurut bu Komala Desefa, S.Pd perlu adanya motivasi dalam belajar agar peserta didik semangat dalam belajar. Kedua kemandirian belajar pada peserta didik dalam pelajaran matematika terutama pada materi bangun ruang sisi datar masih rendah, serta belum adanya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta minat peserta didik terutama pada pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang sisi datar. Ketiga penggunaan media pembelajaran menjadi bahan pendukung untuk menciptakan semangat belajar peserta didik pada materi yang akan disampaikan. Semakin besar semangat peserta didik untuk belajar



matematika sehingga semakin besar peluang peserta didik mencapai prestasi pada bidang matematika.

Pada umumnya pendidik memberikan materi secara langsung mengenai bangun ruang sisi datar menggunakan media pembelajaran pada umumnya sehingga membuat peserta didik mudah merasa bosan, karena hal ini peserta didik sudah mengetahui dan memahami dasar-dasar bentuk dari pelajaran bangun ruang dari jenjang pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD). Meskipun begitu peserta didik harus bisa memahami elemen penting dari materi bangun ruang sisi datar baik dari titik sudut, sisi, rusuk, bidang diagonal, dan diagonal bidang. Pendidik harus memerlukan konsentrasi dan konsep serta imajinasi dari peserta didik agar terciptanya suasana belajar yang tenang, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk menciptakan suasana lingkungan pembelajaran yang tenang dan efektif.<sup>10</sup> Salah satu cara untuk itu ialah dalam penggunaan metode-metode dan bahan ajar ataupun dengan pendekatan pada penyampaian materi ajar.<sup>11</sup>

Media pembelajaran merupakan salah satu menjadi sarana pendukung untuk menciptakan suasana dan lingkungan semangat belajar bagi peserta didik pada materi mata pelajaran yang akan disampaikan. Semakin besar semangat yang dimiliki peserta didik untuk belajar matematika maka makin besar peluang peserta didik mencapai prestasi khusus pada bidang matematika. Guna adanya pembaharuan dalam media pembelajaran yang sesuai demi menciptakan semangat belajar peserta didik tadi, karena itu peserta didik akan melihat apa hal yang akan dipelajari terlebih dahulu sebelum mendalami materi yang akan dipelajari.

---

<sup>10</sup>Affix Mareta, "Implementasi Media Ajar Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pada SMPN 2 Selomerto Kabupaten Wonosobo" (UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG, 2015), hal.3..

<sup>11</sup>Rahmat Diyanto Fitri Dwi Kusuma, Sri Purwanti Nasution, dan Bambang Sri Anggoro, "Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer" Desimal: Jurnal Matematika,1(2), 2018), hal.192.

Seiring dalam perkembangan teknologi, baik secara langsung maupun tidak langsung dapat merubah seseorang ataupun kelompok dalam berkomunikasi, bersosialisasi, dan belajar.<sup>12</sup> Hal ini menjadi tantangan untuk para pendidik agar dapat menggunakan teknologi secara optimal dan dapat memudahkan interaksi dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar baik secara tatap muka langsung maupun secara tidak langsung (*online/daring*), sehingga dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>13</sup> Selain itu, Dharmawati mengatakan bahwa penggunaan teknologi informasi juga digunakan sebagai wadah pembelajaran pendamping proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang diterapkan di sekolah diharapkan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk bisa lebih aktif dalam kegiatan belajar-mengajar.<sup>14</sup> Menurut Nuryati, dkk mengatakan bahwa pendidikan saat ini, sangat erat berkaitannya seiring pertumbuhan teknologi baik komunikasi maupun informasi.<sup>15</sup> Pembelajaran teknologi merupakan salah satu support untuk perkembangan pembelajaran menjadi lebih baik, dan langkahnya dengan penggunaan teknologi bermacam-macam media.<sup>16</sup>

Pemakaian *E-Learning* pada media belajar online ternyata dapat menyelesaikan masalah penghematan waktu dan tempat yang sering dihadapi oleh peserta didik. *E-Learning* adalah

---

<sup>12</sup> R. Kurniawati & Djuniadi, Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan. (*Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 2015) , 3 (1), 16- 24.

<sup>13</sup> A. Nasrullah, Ende, & Suryadi, Efektivitas Penggunaan Media Edmodo pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematis. (*Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 2017), 2 (1), 1-10.

<sup>14</sup> Dharmawati, Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business. (*QUERY: Jurnal Sistem Informasi* , 1 (1), 2017), 43-49.

<sup>15</sup> Nuryati, Bambang Sri Anggoro, Rizki Wahyu Yunian Putra, PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BILANGAN BULAT DAN PECAHAN BERBASIS ALQURAN TEACHING MODEL. (*Jurnal Pendidikan Matematika (AL KHAWARIZMI)*, 1 (2), 2021), hal.51.

<sup>16</sup> Ibid..

metode model pembelajaran berbasis pemanfaatan media teknologi komunikasi serta informasi yang mengakibatkan pada perubahan budaya belajar mengajar dalam konteks pembelajarannya.<sup>17</sup> Platform *E-Learning* yang sering digunakan khususnya pada dunia pendidikan Indonesia antara lain *SEVIMA Edlink, Moodle, Google Classroom, Schoology*. Pada masa kini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, secara nyata dengan adanya pengembangan implementasi *e-Learning* pada setiap lembaga pendidikan (baik di universitas, training maupun di sekolah).<sup>18</sup> *E-Learning* atau proses pembelajaran melalui media elektronik, terutama internet, saat ini dianggap dapat menjadi solusi pendidikan bagi peserta didik yang tidak dapat hadir secara fisik ke kegiatan pembelajaran belajar-mengajar di sekolah dikarenakan faktor hal lain seperti halnya sakit, namun mempunyai niat untuk memperoleh pengetahuan ataupun keinginan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.<sup>19</sup>

Hadi & Rulviana juga menambahkan bahwa *E-Learning* dalam pelaksanaannya diperlukan sebuah media atau yang lebih dikenal dengan sebutan platform untuk menunjang kegiatan *E-Learning* itu sendiri salah satu platform yang digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran *E-Learning* adalah *Edmodo*.<sup>20</sup> *Edmodo* dapat menjadi salah satu alternatif yang membantu pendidik dalam membuat sebuah kelas virtual berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana disaat dalam kelas tersebut terdapat penugasan, kuis, dan pemberian nilai pada setiap akhir

---

<sup>17</sup>Anshori, S, Pemanfaatan Teknologi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. (*Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya* , 1 (1), 2017)

<sup>18</sup> Fachri Ridho, Bambang Sri Anggoro, dan Siska Andriani, Aplikasi Android Construct 2 untuk Media E-Learning pada Materi Peluang. (*Jurnal Matematika*, 2 (2), 2019), hal.166

<sup>19</sup>B. Lena Nuryanti, Model Pembelajaran E-Learning Melalui Homepage Sebagai Media Pembelajaran Sehingga Diharapkan Dapat Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Siswa, (*Jurnal UPI*, 2003, hal.3

<sup>20</sup>Hadi, F. R., & Rulviana, V, Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Geometri, (*Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* , 2 (1), 2018), hal. 63-68.

pembelajaran.<sup>21</sup>Penggunaan *Edmodo* membuat peserta didik secara aktif dapat berpartisipasi lebih aktif dan meningkatkan kemandirian belajar mereka karena belajar dengan penggunaan aplikasi *Edmodo* belajar online yang menyediakan lingkungan belajar yang interaktif.<sup>22</sup>Peserta didik mampu berpikir dan melakukan usaha sendiri ketika mengalami berbagai macam keadaan di lingkungannya dan akhirnya siswa bisa belajar secara mandiri. Sikap kemandirian belajar peserta didik ini mampu melakukan sesuatu tanpa bantuan teman maupun orang di sekelilingnya sampai peserta didik bebas melakukan apapun yang diinginkan akan tetapi fokus akan penyelesaian masalah yang dihadapi.

Aspek kepribadian kemandirian belajar peserta didik sangat berarti, sebab pada saat menjalankan aktivitas setiap hari tidak pernah lepas melalui tantangan maupun cobaan. Kemandirian belajar memerlukan tanggung jawab, memiliki inisiatif berpikir, mempunyai tekad yang kuat dan mampu menerima akibat yang ditimbulkan. Peserta didik dijadikan sebagai pembelajar bagi dirinya sendiri agar siswa mampu berusaha dengan tekun pada saat kegiatan belajar sekolah. Tujuan dari kemandirian belajar adalah keingintahuan setiap siswa untuk menemukan hal-hal yang baru, maka pasti membawa murid agar tetap senantiasa mencari penyelesaian masalah sehingga dalam hal ini kemandirian belajar siswa tidak terlepas pada efektivitas model pembelajaran yang diaplikasikan untuk pendidik.<sup>23</sup> Selain dalam kemandirian belajar peserta didik juga harus memiliki dalam berpikir kreatif karena hal tersebut sebagai kemampuan untuk

---

<sup>21</sup>Trisniawati, Muanifah, M. T., & Ardiyaningrum, Penerapan E-Learning Edmodo Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, (*Trihayu: Jurnal Pendidikan KeSDan*, 5 (1), 2018), hal.509-514.

<sup>22</sup>Ryan Angga Pratama Dan Nur Ismiyati, Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Teori Bilangan, (*Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 2019), Hal 300.

<sup>23</sup>Irfan Sugianto, Savitri Suryandari, dan Laras Diyas Age, Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Di Rumah, (*Jurnal Inovasi Pendidikan* 1(3), 2020), hal 159.

menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur-unsur yang ada sebelumnya.<sup>24</sup> Munculah *treatment* berpikir kreatif berdasarkan dalam mengerjakan soal pretest dan posttest di *E-learning* yaitu *Edmodo*. *Edmodo* juga lebih baik digunakan dikarenakan *Edmodo*

Melihat hasil pra-survey di SMPN 26 Bandar Lampung proses pembelajaran bersifat informatif dari guru ke peserta didik sehingga keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran masih kurang. Pemaparan materi matematika dilakukan dengan menayangkan materi dan latihan soal dengan menerangkan di papan tulis. Hal tersebut menyebabkan kurang meningkatnya keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Selain itu, penguasaan materi peserta didik terhadap materi dalam pelajaran matematika yang diajarkan masih kurang. Oleh karena itu, diperlukan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar dan berpikir kreatif matematis peserta didik, salah satunya perangkat pembelajaran yang berbasis *E-Learning platform Edmodo*

Melihat berpotensi pembelajaran berbasis web (*E-Learning*), khususnya melalui penggunaan platform *Edmodo*, diterapkan pembelajaran berbasis *Edmodo* di lingkungan sekolah maupun kampus, khususnya pada peserta didik yang memiliki minat rendah dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun ruang sisi datar agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi dari sebelumnya, lebih aktif, interaktif, dan mandiri serta dapat meningkatkan akan sikap kemandirian belajar dari setiap peserta didik itu sendiri. Sebagaimana diketahui, selama ini disekolah, pendidik lebih banyak memberikan tugas atau latihan serta melakukan

---

<sup>24</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal 25.

ceramah dan diskusi. Pendidik perlu melakukan sistem pembelajaran yang bervariasi, sehingga hal ini perlu dilakukan sebagai langkah awal dan pembiasaan diri bagi para pendidik agar terus berinovasi dalam teknologi informasi dan komunikasi. Adapun alasan memilih *Edmodo* sebagai aplikasi *E-Learning* karena penggunaan aplikasi ini yang mudah, serta setiap peserta didik telah terbiasa menggunakan sosial media seperti *Facebook* sehingga dipastikan peserta didik mampu menggunakan dan mengoperasikan aplikasi *E-learning* seperti *Edmodo*. Sihotang mengatakan bahwa *Edmodo* memudahkan untuk melacak kemajuan siswa. Semua nilai dan rencana belajar ditugaskan atau diberikan melalui *edmodo* disimpan dan mudah diakses. Guru bisa mendapatkan masukan dari ruang kelas melalui reaksi siswa untuk kuis, tugas dan postingan diskusi yang menyangkut pemahaman, kebingungan, atau kefrustasian siswa.<sup>25</sup>

Penggunaan *edmodo* yang dapat meningkatkan kemandirian belajar dengan sistem *polling* yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik pada saat pendidik memberikan materi di postingan *Edmodo* terutama materi bangun ruang sisi datar, mahasiswa juga dapat melihat *polling*, tugas maupun kuis yang diberikan dosen dengan tenggat waktu pengumpulan yang ditetapkan sehingga mahasiswa lebih memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin akan tugas yang mana merupakan salah satu indikator dari kemandirian belajar. Penggunaan *E-Learning* yang didukung *Edmodo* untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dapat dipertimbangkan oleh peneliti sebagai alternatif platform *E-Learning* untuk penyediaan materi pembelajaran.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Sahat Parulian Sihotang, Pengaruh Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pelajaran Ekonomi Materi Ajar Koperasi Kelas X IPS 4 SMAN 1 Soreang Tahun Ajaran 2017/2018, *Skripsi*. (Bandung: Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan, 2018), hal 20.

<sup>26</sup> Rafika Dewi Satriani, Muhammad Nur Wangid, and Purwono PA, "Pengaruh Edmodo Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 4 (2020): 1137.

Saat menerapkan pembelajaran dengan Edmodo, peserta didik cenderung memiliki kemandirian belajar yang lebih besar berdasarkan ketertarikan dengan metode ajar yang belum pernah digunakan. Model pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi pemahaman konsep dan juga selain itu peserta didik harus memiliki kemampuan kemandirian belajar guna tujuan untuk memahami materi sehingga pemahaman konsep baik pelajaran matematika ataupun lainnya didapatkan secara maksimal.<sup>27</sup> Karena di SMP Negeri 26 Bandar Lampung belum ada nya alternatif media pembelajaran dan tingkat kemandirian belajarnya masih rendah, sumber berasal dari hasil wawancara bersama pendidik matematika Ibu Komala Desefa S.Pd., sehingga peneliti menggunakan Edmodo untuk menunjang pembelajaran yang baik, akan jelas terlihat peserta didik mandiri atau tidaknya dalam proses pembelajaran. Fitur tersebut dapat meningkatkan kemandirian belajar, terutama di fitur *polling*, pendidik bisa mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu, apakah peserta didik sudah memahaminya atau belum, dan terlihat berapa persentasenya yang menjawab benar. Serta beberapa fitur edmodo lainnya juga mendukung untuk kemandirian belajar antaranya *Quiz, File and Links, Library, Assignment, Award Badge, Parent Code*<sup>28</sup>.

Desain Edmodo menggunakan desain yang hampir sama dengan Facebook, sehingga dapat mempermudah menggunakan Edmodo dan memberikan fasilitas kepada pendidik dan peserta didik tempat yang aman untuk saling berinteraksi, berkolaborasi dan berbagi konten informasi yang lain. Pendidik juga dapat mengoreksi, mengirim nilai, tugas dan kuis untuk peserta didik. Peserta didik dapat mengajukan

---

<sup>27</sup> Rafika Dewi Satriani, Muhammad Nur Wangid, and Purwono PA, "Pengaruh Edmodo Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 4 (2020): 1138.

<sup>28</sup> Yetti Ariani dan Yullys Helsa, *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology*, (Sleman: DEEPUBLISH, 2019), hal. 20-21.

pertanyaan dan meminta suatu tugas yang bisa dikerjakan sebagai pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka serta menanggapi apa bila pendidik telah memposting suatu tugas atau materi pelajaran.

Aulia, Susilo, & Subali menerangkan bahwa hasil penelitian berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan menggunakan media belajar *Edmodo* peserta didik dapat mengetahui tujuan belajar yang akan dicapai, membantu mencari sumber belajar, dan menyimpan hasil evaluasi yang mereka kerjakan.<sup>29</sup> Aulia, Susilo, & Subali menambahkan selain menunjang untuk mempersiapkan kegiatan belajar, menurut siswa dengan kategori pemahaman konsep tinggi menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran *Edmodo*, kegiatan belajar menjadi lebih menarik.<sup>30</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti akan membantu pendidik dengan membuat dan menyediakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi bangun datar dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Edmodo* Terhadap Kemandirian Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik”.

### C. Identifikasi Masalah

Identifikasi berdasarkan latar belakang masalah peneliti mendapat beberapa permasalahan antara lain :

1. Peserta didik yang kurang antusias dalam mempelajari matematika khususnya pada materi bangun ruang sisi datar.
2. Kemandirian belajar peserta didik dalam pelajaran matematika terutama pada materi bangun ruang sisi datar masih rendah.

---

<sup>29</sup>Lisa Nur Aulia, Susilo Susilo, Bambang Subali, Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem based learning berbantuan media *Edmodo*, (*Jurnal Inovasi Pendidikan* 5(1), 2019), hal 74.

<sup>30</sup>*Ibid*, hal 74.



3. Pendidik di SMP Negeri 26 Bandar Lampung belum menggunakan media pembelajaran alternatif pada pembelajaran matematika.

Adapun batasan dalam penelitian ini antara lain :

1. Peneliti hanya meneliti dan terfokuskan pada media pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar berbantu edmodo.
2. Peneliti menguji kelayakan dan tingkat keefektifan produk dengan melihat respon pada peserta didik.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini hanya pada bangun ruang sisi datar.
4. Subjek penelitian hanya pada kelas VIII F dan VIII G di SMP Negeri 26 Bandar Lampung.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini antara lain :

1. Apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran matematika berbantuan edmodo terhadap kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik secara simultan pada kelas VIII di SMP Negeri 26 Bandar Lampung?
2. Apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran matematika berbantuan edmodo terhadap kemandirian belajar peserta didik pada kelas VIII di SMP Negeri 26 Bandar Lampung ?
3. Apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran matematika berbantuan edmodo terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik pada kelas VIII di SMP Negeri 26 Bandar Lampung?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah bertujuan untuk sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran matematika dengan berbantuan edmodo terhadap kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII.
2. Untuk melihat pengaruh media pembelajaran matematika dengan berbantuan edmodo terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas VIII.
3. Untuk melihat pengaruh media pembelajaran matematika dengan berbantuan edmodo terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah dalam proses pembelajaran memberikan dampak untuk pencapaian khususnya kurikulum yang digunakan sekolah dan guna membantu dalam pengembangan serta dapat meningkatkan pemanfaatan sarana prasarana di sekolah untuk penunjang dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Peserta didik

Manfaat peserta didik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran guna mendapatkan nilai dan prestasi yang baik selama proses belajar mengajar di sekolah.

3. Bagi pendidik

Manfaat untuk pendidik sebagai salah satu bahan pembelajaran alternatif dalam peningkatan serta kreativitas bagi peserta didik pada saat proses pembelajaran.

#### 4. Bagi Peneliti lain

Manfaat peneliti lain sebagai bahan rujukan dalam pengaruh media-media pembelajaran lainnya yang akan diteliti

### G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan peneliti yang terdahulu dan relevan, kajian teori yang terkait dalam penelitian yang akan dilakukan antara lain :

1. Ryan Angga Pratama dan Nur Ismiyati, “Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Teori Bilangan”, Penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis Edmodo berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari capaian hasil belajar mahasiswa yang menunjukkan secara rata-rata dari 12 mahasiswa memperoleh skor atau ketercapaian 82,53. Selain itu, mahasiswa juga merasa memperoleh pengalaman belajar yang baru melalui Edmodo, dapat lebih berekspresi, suasana belajar (chat) sangat santai, serta dapat diakses dimana saja jika mahasiswa lupa materi yang telah dipelajarinya. Hal ini dikarenakan materi yang disajikan telah diunggah di Edmodo maupun kanal Youtube.<sup>31</sup>

Berdasarkan penelitian Ryan Angga Pramana dan Nur Ismiyati bahwa kesamaan dari penelitian ini terletak pada pembelajaran matematika berbasis edmodo. Perbedaan materi penelitian ini adalah peneliti menggunakan bangun datar sedangkan penelitian di atas menggunakan teori bilangan. Dalam subjek yang diteliti pada tingkat SMP, sedangkan pada penelitian Ryan dan Nur subjeknya pada mahasiswa.

---

<sup>31</sup>Ryan Angga Pratama dan Nur Ismiari, Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Teori Bilangan, (Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 8(2), 2019, hal 298-309).

2. Try Hikmawan dan Alit Sarino, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”, penelitian Try dan Alit menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi belajar siswa baik secara simultan maupun parsial. Artikel ini menekankan pentingnya variabel tersebut dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>32</sup>

Berdasarkan penelitian Try Hikmawan dan Alit Sarino bahwa kesamaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis edmodo. Perbedaan materi penelitian ini terletak pelajaran matematika sedangkan penelitian diatas dilakukan pada pelajaran simulasi digital. Dalam subjek yang diteliti pada tingkat SMP, sedangkan pada penelitian Try Hikmawan dan Alit Sarino subjeknya pada peserta didik SMK.

3. Meilani Safitri, “Penerapan Edmodo Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa”, penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan edmodo dalam pembelajaran matematika efektif dalam melatih kemandirian belajar siswa hingga angka 83.7%.<sup>33</sup>
4. Sri Hastuti Noer, “Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah *Open-Ended*”, Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis data yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir

---

<sup>32</sup>Try Hikmawan dan Alit Sarino, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 3(1) 2018, Hal 79-68).

<sup>33</sup>Meilani Safitri, Penerapan Edmodo Dalam Pembelajaran Matematika untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa, (Seminar Nasional Pendidikan Pps Universitas PGRI Palembang, 2020:hal 103-110).

kreatif antara siswa yang mengikuti pembelajaran pada kedua kelompok sampel.<sup>34</sup>

5. Eka Febriana, “Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Sikap Sosial Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 6 Bandar Lampung”, Penelitian ini menunjukkan bahwa analisis data menggunakan MANOVA, ditemukan hasil-hasil penelitian sebagai berikut. Pertama, model pembelajaran Brain Based Learning berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung ( $F = 7,934$ ;  $\text{sig.} < 0,05$ ).<sup>35</sup>

Berdasarkan penelitian Meilani Safitri bahwa kesamaan penggunaan edmodo dalam pembelajaran matematika untuk melatih kemandirian belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada pelajaran matematika materi bangun datar dan penambahan variabel berpikir kreatif matematis sedangkan pada penelitian Meilani pada keseluruhan pelajaran matematika. Subjek kelas VIII sedangkan pada penelitian Meilani Safitri pada kelas VII.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini, peneliti menyusun menjadi beberapa bab guna skripsi ini lebih mudah dimengerti. Adapun sistematika penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Edmodo Terhadap Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar “ terdiri dari:

---

<sup>34</sup>Sri Hastuti Noer, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah *Open-Ended (Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 5(1). Januari 2011)*. Hal,104.

<sup>35</sup>Eka Febriana, Pengaruh Model Pembelajaran *Brain Bassed Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Sikap Sosial Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung, (*Skripsi, Pendidikan Biologi, FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN RIL, 2019*).

Pada bagian awal berisikan sampul depan (cover) skripsi, daftar halaman sampul, halaman abstrak, halaman pernyataan orisinalitas, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar.

Bagian inti terdiri dari BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV DAN BAB V dengan penjelasan sebagai berikut:

#### **BAB I Pendahuluan**

1. Penegasan Judul
2. Latar Belakang Masalah
3. Identifikasi Masalah
4. Rumusan Masalah
5. Tujuan Penelitian
6. Manfaat Penelitian
7. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan
8. Sistematika Penulisan

#### **BAB II Landasan Teori**

1. Kajian Teori
2. Kerangka Berpikir.

#### **BAB III Metode Penelitian**

1. Tempat dan Waktu Penelitian
2. Metode Penelitian
3. Variabel Penelitian
4. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel Penelitian
5. Metode Pengumpulan Data
6. Instrumen Penelitian
7. Teknik Analisis Data.

#### **BAB IV Hasil Penelitian**

1. Deskripsi Data
2. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis

BAB V Penutup

1. Simpulan
2. Rekomendasi



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan Hasil Penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Adanya pengaruh dengan media pembelajaran matematika dengan berbantuan edmodo terhadap kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII SMP N 26 Bandar Lampung secara signifikan.
2. Pengaruh media pembelajaran matematika dengan berbantuan edmodo terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas VIII SMP N 26 Bandar Lampung dengan adanya peningkatan setelah perlakuan treatment dan dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.
3. Perlakuan Edmodo pada kelas eksperimen memberikan dampak terhadap nilai rata-rata kelas lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perlakuan Edmodo memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang terdapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain :

##### **1. Peserta Didik**

Sebaiknya dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa, meningkatkan rasa tanggung jawab dalam diri serta sehingga seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif.



**2. Guru**

Sebaiknya media pembelajaran matematika dengan berbantuan edmodo dapat dijadikan sebagai alternatif dalam membuat variasi pembelajaran di kelas.

**3. Sekolah**

Hendaknya menyediakan fasilitas penunjang yang mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang aktif, efektif, menarik, dan menyenangkan. Serta hendaknya untuk bisa memotivasi para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan sistem pembelajaran yang baik.

**4. Peneliti Lain**

Sebaiknya penelitian ini sebagai salah satu standar acuan saat melakukan penelitian lanjutan. Perdalamlah ilmu yang sudah didapatkan dengan melihat dan memperhatikan alokasi waktu, fasilitas penunjang termasuk media untuk pembelajaran, serta karakteristik peserta didik yang ada di sekolah tempat peneliti dan sistem pembelajar diterapkan. Kemudian dapat diterapkan materi yang berbeda-beda.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & T.S, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 70. [https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT\\_JURNAL\\_SITI\\_\(05-09-13-03-29-59\).pdf](https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT_JURNAL_SITI_(05-09-13-03-29-59).pdf)
- Ahmadi, Abu, & Cholidin. (2015). *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara.
- Aini, P. N., & Taman, A. (2012). Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 48–65. <https://doi.org/10.21831/jpai.v10i1.921>
- Amiroh. (2013). *Antara Moodle, Edmodo dan schoology*. <http://amiroh.web.id/antaramoodleedmodo-dan-schoology/>.
- Andriani, S. (2015). Evaluasi Cse-Ucla Pada Studi Proses Pembelajaran Matematika. *AlJabar : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i2.46>
- Anshor, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya*, 1(1). <http://194.59.165.171/index.php/CC/article/download/70/114>
- Ariani, Y., & Helsa, Y. (2019). *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology*. DEEPUBLISH.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem-based learning berbantuan media Edmodo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 74. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.18707>

- Azies, H. Al. (n.d.). Analisis MANOVA (Multivariate Analysis Of Variance) pada Data Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Jumlah Benzoic Acid (BA) Dan Phthalide (PL). *INA-Rxiv*, 5. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780199381135.013.2820>
- Basori, B. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk Fkip Uns. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 6(2). <https://doi.org/10.20961/jiptek.v6i2.12562>
- Daud Siagian, M. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circ Dengan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematik. *Journal of Mathematics Education and Science*, 1(2), 60.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Business QUERY. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 43–49.
- Fauziah, I., Maarif, S., & Pradipta, T. R. (2018). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Self Regulated Learning Siswa Melalui Model Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Analisa*, 4(2), 90–98. <https://doi.org/10.15575/ja.v4i2.3916>
- Febriana, E. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Sikap Sosial Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung*. UIN RL.
- Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Geometri. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 63–68. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2200>
- Haris, H. M. (2006). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Pustaka Pelajar.
- Hendriana, H., Eti Rohaeti, E., & Sumarno, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Refika Aditama.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarno, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Refika Aditama.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pemanfaatan Media

- Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 68–79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9459>
- Kadir, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo Di Man Lhokseumawe. *Numeracy*, 7(2), 230. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1198>
- Kurniawan, A. P., & Luhan, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. Buku Perkuliahan Program S1 Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel.
- Kurniawati, R., & Djuniadi. (2015). Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 16–24. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v3i2.10924>
- Kuryanti, S. J. (2016). Rancangan Bangun Sistem E-Learning sebagai Sarana Pembelajaran. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(1), 85. <https://doi.org/10.1089/pho.2010.2784>
- Kusuma, R. D. F. D., Nasution, S. P., & Anggoro, B. S. (2018). Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 192. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2557>
- L.O, B. (2010). *Kemandirian Belajar atau Belajar Mandiri*. <http://www.smadwiwarna.net/website/data/artikel/kemandirian.htm>.
- Mareta, A., & Semarang, U. N. (2015). *Implementasi Media Ajar Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pada Smpn 2*.
- Mateo, J. M., Rey, D. P. Del, & Hernández, S. M. (2010). Student motivation and cross-curricular development through e-learning applied to cooperation. *The Future of Global Learning Engineering Education (EDUCON)*. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2010.5492481>
- Meningkatkan, U., Dan, A., Belajar, H., & Di, I. P. A. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Di SD. *Journal of*

- Primary Education*, 75. <https://doi.org/10.15294/jpe.v1i2.785>
- Munandar, Utami. 2014. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. (Jakarta:Rineka cipta).
- Nasrullah, A., Ende, & Suryadi. (n.d.). Efektivitas Penggunaan Media Edmodo pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematis. *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 2(1), 1–10.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Noer, S. H. (n.d.). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Open-Ended. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 104.
- Novalia, & Syazali, M. (2014). *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Aura.
- Nunuk, S., Achmad, S., & Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nuryanti, L. B. (2003). Model Pembelajaran E-Learning Melalui Homepage Sebagai Media Pembelajaran Sehingga Diharapkan Dapat Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Siswa. *Jurnal UPI*, 3.
- Nuryati, Anggoro, B. S., Wahyu, R., & Putra, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bilangan Bulat Dan Pecahan Berbasis ALQURAN Teaching Model. *Jurnal Pendidikan Matematika (AL KHAWARIZMI)*, 1(2), 51.
- Pengaruh Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pelajaran Ekonomi Materi Ajar Koperasi Kelas X IPS 4 SMAN 1 Soreang Tahun Ajaran 2017/2018*. (2018). Universitas Pasundan.
- Pratama, R.A., & Ismiyati, N. (2019). Pembelajaran Matematika berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Teori Bilangan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 300.
- Pratama, Ryan Angga, & Ismiari, N. (2019). Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Teori Bilangan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 298–309.
- Ridho, F., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Aplikasi Android

- Construct 2 untuk Media E-Learning pada Materi Peluang. *Jurnal Matematika*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i2.4037>
- Sadiman, A. S., & dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, M. (2020). Penerapan Edmodo Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Pps Universitas Pgri Palembang*, 105.
- Sary, Yessy Nur Endah. 2018. *Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan*. (Yogyakarta: DeePublish).
- Satriani, Rafika Dewi, Muhammad Nur Wangid, and Purwono PA. "Pengaruh Edmodo Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 4 (2020): 1137.
- Sholihah, D. A., & Mahmudi, A. (2015). Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 176. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i2.7332>
- Soesilo, Tritjahjo Danny. 2014. *Pengembangan Kreativitas Melalui Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ombak).
- Sudarmanto, R. G. (2005). *Analisis Regresi Linear Ganda Dengan SPSS*. Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Statistika Pendelikon*. Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.63>
- Sugiono, & Diana Holiday, N. (2020). *Meningkatkan Kemandirian Belajar Melalui Strategi PQ4R*. Pustaka Nurja.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhendri, H., & Mahdalena, T. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Formatif*, 3(2), 105–114. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.117>
- Sujarweni, W. (2014). *Metode Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Pustaka Baru Pres.
- T.Y.E, S. (2012). Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini. *Seminar Pendidikan Anak Usia Dini Di Sidoarjo, Kerjasama Guru PAUD Se-Kabupaten Sidoarjo*, 59.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trisniawati, & Titi Muanifah, Mahmudah Ardiyaningrum, M. (2018). Penerapan E-Learning Edmodo Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. *Trihayu: Jurnal Pendidikan KeSDan*, 5(1), 509–514.
- U, M. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Grasindo.
- U, M. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Yamin, M. (2008). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Gaung Persada Press.
- Zulaiha, Rahmah. 2008. *Analisis Soal Secara Manual*. (Jakarta: PUSPENDIK, 2008).