

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS EDMODO PADA MATA PELAJARAN TEKNIK DASAR OTOMOTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X TEKNIK KENDARAAN RINGAN OTOMOTIF DI SMK NEGERI 6 MALANG

Avista Novi Antikasari, Partono, Andika Bagus Nur Rahma Putra  
Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang (UM)  
Jl. Semarang 5, Malang (65145)  
*E-mail*: avistanovi17@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Edmodo berbasis *e-learning*. Jenis penelitian merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimental semu dengan Randomized Posttest Only Control Design. penelitian dilakukan di SMK Negeri 6 Malang. Analisis data dengan uji Independent Sample T Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo pada peserta didik kelas X TKRO di SMK Negeri 6 Malang.

**Kata Kunci:** Edmodo, *Blended learning*, Hasil Belajar, Dasar *Engine 2 & 4 Langkah*

**Abstract.** *This research aims to improve student learning outcomes by using e-learning Edmodo media. This type of research is a quasi-experimental type of quantitative research with Randomized Posttest Only Control Design. The study was conducted at State Vocational High School 6 Malang. Data analysis with Independent Sample T Test. The results showed that there were differences in learning outcomes between learning by using Edmodo-based e-learning learning media and learning that did not use Edmodo-based e-learning learning media for class X TKRO students at SMK Negeri 6 Malang.*

**Keyword:** *Edmodo, Blended learning, Learning Outcomes, Basic 2 & 4 Step Engine*

Pada generasi milenial seperti sekarang ini teknologi dan komunikasi berkembang sangat pesat keseluruh dunia. Perkembangan yang demikian pesat di dukung oleh ketersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang maju berkembang. Kemajuan internetpun mempengaruhi setiap kehidupan manusia saat ini. Dari bidang ekonomi, politik, hukum, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Salah satu akibat perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah menyebabkan terjadinya transformasi pendidikan metode ceramah menjadi metode digital yang ditulis dalam jurnal oleh (Taslim, dkk., 2017).

Pada kurikulum 2013 terjadi pergeseran pembelajaran dari pembelajaran yang terpusat pada guru (teacher centered) beralih kepada pembelajaran modern yang terpusat pada peserta didik (student centered). Student centered merupakan

pendekatan pembelajaran berdasarkan pada kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013, dimana tertuang secara jelas dalam lampiran IV Permendikbud No. 81A tentang Implementasi Kurikulum. Guru dituntut untuk berfikir kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri. Pemanfaatan media untuk menyampaikan pesan berguna agar pembelajaran lebih mudah dipahami tanpa menimbulkan kesalahpahaman bagi guru dan peserta didik. Oleh karena itu, peran media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

Berdasarkan observasi di kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO) SMK Negeri 6 Malang dengan beberapa guru TKRO, didapatkan beberapa

masalah yang terjadi selama proses pembelajarannya. Observasi ini dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2018. Masalah yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas TKRO umumnya masih memberikan bahan ajar foto copy, mencatat di papan tulis, dan jarang menggunakan laptop sebagai media pembelajaran. Fasilitas yang dimaksud berupa tablet yang wajib dimiliki oleh seluruh siswa. Metode dalam penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan fasilitas berupa papan tulis dan buku pegangan. Akibatnya peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Selain itu juga peserta didik hanya belajar pada lingkungan sekolah saja. Banyak guru yang kurang menguasai metode pembelajaran yang menggunakan internet dalam proses pembelajarannya.

Data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari pendidik mata pelajaran Teknik Dasar Otomotif menunjukkan bahwa peserta didik kelas X TKRO 2 semester genap untuk nilai tugas individu maupun nilai tugas kelompok masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai yang diperoleh peserta didik masih berkisar angka 60-75 dari nilai maksimal 100. Adapun peserta didik yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal hanya 37% dari 36 peserta didik kelas X TKRO 2. Nilai yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diperoleh peserta didik masih berkisar angka 75 – 85 dari nilai maksimal 100. Hasil data yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik masih belum dapat mencapai nilai yang maksimal, bahkan 63% dari 36 peserta didik kelas X TKRO 2 yang belum dapat memenuhi ketuntasan nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sangat diperlukan, salah satunya dengan merubah metode dalam proses pembelajaran. Harapan dengan dirubahnya metode pembelajaran tersebut dapat meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajar peserta didik hingga semua peserta didik dapat mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pada saat ini sudah banyak dikembangkan media pembelajaran *e-learning*. Aplikasi pendukung *e-learning* dapat berupa edmodo, google classroom, ruang guru, quipper school, dan sebagainya. Salah satunya adalah Edmodo. Edmodo dapat diakses menggunakan smartphone, PC/komputer, laptop atau tablet. Melalui Edmodo, guru dapat memantau kegiatan belajar peserta didik, melihat analisa data/grafik perkembangan peserta didik, melihat analisa topik mana yang sudah atau belum dikuasai oleh peserta didik, mengirimkan pesan pribadi atau menanggapi pertanyaan peserta didik, serta membuat pengumuman untuk peserta didik (Pranata, 2017; Agustina & Cahyono, 2017).

## METODE PENELITIAN

Suatu penelitian memiliki tujuan yang hendak dicapai yang membutuhkan suatu rancangan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimental semu dengan The Randomized Posttest Only Control Design. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran Edmodo dengan peserta didik yang diajar tidak menggunakan media pembelajaran Edmodo.

**Tabel 1. Desain The Randomized Posttest Only Control Desain**

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X1	O <sub>1</sub>
Kontrol	X2	O <sub>2</sub>

(Sumber: Syamsuddin, 2015)

Keterangan :

- X1 : Perlakuan Pembelajaran dengan media Edmodo
- X2 : Perlakuan Pembelajaran dengan media slide presentasi
- O1 : Nilai Kelas Eksperimen (post-test)
- O2 : Nilai Kelas Kontrol (post-test)

Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO) tahun ajaran 2018/2019. Teknik pengambilan sampel menggunakan assesment random sampling. Sampel penelitian meliputi kelas X TKRO 1 sejumlah

40 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKRO 2 sejumlah 40 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), aplikasi Edmodo dan instrumen tes (post-test). Pengujian instrumen tes dilakukan dengan cara uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data dilakukan dengan analisis uji *Independent Sample T-Test* menggunakan bantuan SPSS 20.0 untuk menguji hipotesis.

## HASIL

### Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas X TKRO di SMKN 6 Malang tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis Edmodo untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah diperoleh hasil *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil *pre-test* ini kemudian dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai terendah, dan nilai tertinggi dengan bantuan SPSS 20.0.

**Tabel 2. Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-Rata
<i>Pre-test</i> Eksperimen	40	36	80	55,50
<i>Pre-Test</i> Kontrol	40	40	76	56,80

Dari Tabel 2 diperoleh nilai hasil *pre-test* pada kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai *pre-test* diperoleh sebelum peserta didik memperoleh perlakuan pembelajaran yang berbeda. Nilai *pre-test* pada 40 peserta didik dikelas eksperimen diperoleh hasil nilai terendah adalah 36, nilai tertinggi adalah 80, dan nilai rata-rata adalah 55,50. Nilai *pre-test* pada 40 peserta didik dikelas kontrol diperoleh hasil nilai terendah

adalah 40, nilai tertinggi adalah 76, dan nilai rata-rata adalah 56,80. Pada tabel tersebut, tampak bahwa rata-rata nilai *pre-test* pada kelas kontrol hampir sama dengan rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen. Oleh karena itu tidak terdapat perbedaan yang signifikan *pre-test* (kemampuan awal) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

kontrol dan kelas eksperimen pada kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah diperoleh setelah peserta didik mendapat perlakuan. Data ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan berbeda, yaitu dengan Edmodo berbasis *blended learning* dan dengan yang tidak menggunakan Edmodo.

Uji normalitas dilakukan pada nilai *post-test* pada kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah dengan bantuan SPSS 20.0 dengan analisis Kolmogorov-Smirnova. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi *post-test* pada kelas eksperimen adalah 0,084 dan pada kelas kontrol adalah 0,200. Nilai *post-test* pada kedua kelas tersebut mempunyai nilai signifikansi yang lebih dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan pada nilai *post-test* pada kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah dengan bantuan SPSS 20.0 dengan analisis uji Lavene. Hasil uji normalitas *post-test* memiliki nilai signifikan (sig.) based on mean lebih dari 0.05 yaitu sebesar 0,157. Hasil analisis ini menunjukkan data nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah mempunyai varians yang sama atau homogen.

Nilai *post-test* pada kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah menunjukkan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen). Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS 20.0 dengan analisis uji



Independent Sample T Test. Hasil analisis data post-test kelas kontrol dan eksperimen adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji-t Post-Test**

<i>t-test for Equality of Means</i>				
Hasil Belajar Siswa	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
<i>Equal variances assumed</i>	2.461	78	0.016	4.500
<i>Equal variances not assumed</i>	2.461	75.435	0.016	4.500

Pada Tabel 3, diperoleh bahwa nilai signifikansi bernilai 0,016. Nilai signifikansi yang bernilai lebih kecil dari pada  $\alpha = 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar(post-test) peserta didik menggunakan media Edmodo berbasis *e-learning* (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang tidak menggunakan media Edmodo berbasis *e-learning* (kelas kontrol).

## PEMBAHASAN

Media Edmodo berbasis *e-learning* disediakan untuk membantu pembentukan pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik. Pemanfaatan media Edmodo ini menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik untuk belajar. Situasi jelas terlihat saat pelaksanaan penelitian ini dari sikap peserta didik kelas eksperimen (peserta didik yang menggunakan media Edmodo) yang cukup baik, dibandingkan dengan kelas kontrol (peserta didik yang menggunakan media slide presentasi). Peserta didik terlihat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah melalui media Edmodo, sehingga nilai post-test pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan nilai post-test kelas kontrol.

Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Hikmawan dan Sarino (2018), bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis edmodo memiliki pengaruh yang positif, sehingga memiliki timbal balik dalam memberikan motivasi belajar peserta didik. Penelitian lain oleh Haifani (2018), bahwa

penggunaan edmodo dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Keadaan ini terbukti pada penelitian ini bahwa pemanfaatan media Edmodo berbasis *blended learning* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian ini, pembelajaran *blended learning* yang dilakukan menggunakan aplikasi Edmodo. *Blended learning* dilakukan dengan memadukan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online ataupun memadukan antara metode ceramah dengan menampilkan berbagai media pendukung berbasis IT seperti menampilkan video dan gambar melalui media Edmodo. Pembelajaran online dilakukan peserta didik kapanpun dan dimanapun peserta didik berada. Peserta didik dapat belajar secara mandiri seperti yang dilakukan pada penelitian ini peserta didik dapat mengerjakan kuis yang dilakukan diluar jam pelajaran disekolah, dan peserta didik dapat mengulangi pembelajaran dirumah menggunakan materi yang ada pada media pembelajaran Edmodo. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Rulviana (2018), bahwa pemanfaatan media Edmodo dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar. Edmodo efektif dalam proses belajar mengajar dengan metode *Blended Learning*.

Berdasarkan penelitian dilapangan dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Edmodo berbasis *Blended Learning* dapat lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media slide presentasi. Hal ini sesuai dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh B.F Skinner yang beranggapan bahwa, pada dasarnya stimulus-stimulus yang diberikan kepada seseorang akan saling berinteraksi, dan interaksi antara stimulus-stimulus tersebut akan mempengaruhi bentuk respon yang diberikan (Budiningsih,2016). Stimulus yang dimaksud adalah penggunaan media Edmodo berbasis *Blended Learning* dalam proses pembelajaran dikelas eksperimen dan respon yang dimaksud adalah peningkatan

hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Pada media Edmodo berbasis *Blended Learning*, peserta didik dapat membuka materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kapanpun dan dimanapun berada dan ingin belajar selama memiliki akses internet. Peserta didik dapat memanfaatkan laptop maupun handphone yang dimiliki untuk mengakses pembelajaran menggunakan media Edmodo berbasis *Blended Learning*. Peserta didik dapat langsung membuka materi tersebut untuk dipelajari tanpa harus menunggu kehadiran guru dalam proses belajarnya. Pada kelas yang menggunakan media slide presentasi (kelas kontrol), peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru didalam kelas. Peserta didik harus menunggu kehadiran guru dalam proses belajarnya. Selama proses belajar peserta didik terkesan pasif karena hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

Hal ini sesuai dengan penelitian Aslamiyah, Setyosari, dan Praherdhiono (2019) yang menyatakan bahwa media Edmodo berbasis *Blended Learning* terbukti sangat mendukung dalam pembelajaran begitupun dampak dari *Blended Learning* terhadap kemandirian belajar sangat tinggi. Hal itu juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permatasari (2019) membandingkan bahwa menggunakan Edmodo maupun *Quipper School* sama-sama memberikan fasilitas bagi peserta didik untuk bekerja secara mandiri, memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar dan memiliki fitur yang lebih praktis, interaktif, dan menarik.

Hasil temuan yang ada di lapangan juga sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hikmawan dan Sarino (2018) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Edmodo berbasis *Blended Learning* memiliki pengaruh yang positif, sehingga memiliki timbal balik dalam memberikan motivasi belajar siswa. Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa media Edmodo berbasis *Blended Learning* efektif untuk memberikan motivasi belajar

pada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan.

Hal tersebut sejalan dengan Batita, Wijoyo, dan Herlambang (2019) penerapan model *blended learning* berbasis edmodo dan google clasroom memiliki hasil yang berbeda jika meninjau dari hasil belajar dan motivasi. Media pembelajaran Edmodo berbasis *Blended Learning* lebih unggul dalam fitur-fiturnya untuk memfasilitasi kegiatan belajar dimanapun dan kapanpun, sehingga berpengaruh pada hasil belajar kognitif. Hasil akhir dari beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media Edmodo berbasis *Blended Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran slide presentasi atau kelas yang tidak menggunakan media apapun dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Edmodo berbasis *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran teknik dasar otomotif dengan kompetensi memahami dasar engine 2 dan 4 langkah peserta didik kelas X TKRO di SMK Negeri 6 Malang.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo pada peserta didik kelas X TKRO di SMK Negeri 6 Malang.

### **Saran**

Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Pertama, Disarankan dalam proses kegiatan belajar mengajar sebaiknya guru dapat memanfaatkan media Edmodo, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan hasil belajar yang dicapai peserta didik lebih maksimal. Guru juga dapat mengembangkan media Edmodo pada kompetensi lain yang memiliki karakteristik

yang sama pada mata pelajaran teknik dasar otomotif (TDO).

Kedua, Sekolah dapat lebih memperhatikan kegiatan belajar mengajar diatas dengan cara memaksimalkan berbagai jenis fasilitas yang ada berupa komputer dan internet untuk meningkatkan hasil belajar. Edmodo dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran, sehingga dapat memperkaya media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo pada Sekolah Menengah Kejuruan

Ketiga, peneliti perlu menyiapkan koneksi internet cadangan diluar jaringan internet yang disediakan oleh sekolah untuk

menghindari gangguan koneksi internet selama proses pembelajaran dikelas. Dari segi soal penilaian kompetensi, perlu adanya variasi soal agar meminimalisir peserta didik mencontek. Selain itu, media Edmodo juga dapat dikembangkan pada kompetensi lain maupun mata pelajaran lain untuk lebih mengetahui keefektifan pemanfaatan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar. Peneliti selanjutnya juga dapat menambah variabel baru, sehingga dapat diperluas cakupan penelitian yang akan dilaksanakan, seperti motivasi belajar peserta didik dan profesionalisme guru.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, D. 2018. *Komponen Pengembangan E-learning*. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 1(1), 58-65. DOI: 10.21009/JPI.011.09.
- Arifin, Johar. 2017. *SPSS untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Aslamiyah, T.A., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. 2019. *Blended Learning dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. JKTP. 2(2), 109-114.
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Buntoro, G. A. 2018. *Sosialisasi dan Workshop Pemanfaatan Quipper School untuk Optimalisasi Jam Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo*. E-DIMAS. 9(1): 40-47. DOI: 10.26877/e-dimas.v9i1.1583
- Batita, A. F. R., Wijoyo, G., Herlambang, D. 2019. *Pengembangan Model Blended Learning dengan Pendekatan Cooperative Mata Kuliah Ilmu Lingkungan*. JIIP. 6(1). 42-55.
- Budiningsih, Astri. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. 2015. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dharmawati. 2017. *Penggunaan E-learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Bussines*. Jurnal Query: Jurnal Sistem Informasi, 1(1), 43.
- Ekici, D. I., 2017. *The use of Edmodo in Creating an Online Learning Community of Practice for Learning to Teach Science*. Malaysian Online Journal of Educational Science, 5(2), 91-106.
- Fauzi, A., 2017, *The effect of Edmodo on Students' Writing Skill in Recount Text*. Internasional Journal of Pedagogy and Teacher Education, 1(2), 73-79.
- Giovany. 2017. *Ragam Model Penelitian dan Pengolahannya dengan SPSS*. Semarang: Wahana Komputer.
- Hartatik, Cahyaningsih, I.J, Purnomo, A, Hartono, R, Bawono, S.A.T. 2017. *Pengembangan Aplikasi E-learning Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Simetris, 8(2), 619-628.
- Hursen, C., 2018, *The Impact of Edmodo Assisted Project-Based Learning Applications on the Inquiry Skills and Academic Achievement of Prospective Teachers*, TEM Journal, 7(2), 446-455.
- Miftah, M. Z., 2018. *Utilization of Edmodo as an Online Tool in EFL Writing Class to in Crease Students' Writing Ability*. Register Journal, 11(1), 37-58.
- Mukhadis, A. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Bidang Pendidikan dan Contoh Aplikasinya*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Permatasari, D. 2019. *The Effect Of Using "Edmodo And Quipper School" In Blended Learning Method Towards Students' Writing Skill At The Second Year Students Of Sman 1 Bengkulu Tengah*. JOALL (Journal of Applied Linguistics and Literature).

- 6(11): 13-33. DOI:  
doi.org/10.33369/joall.v3i1.6150.
- Rulviana, V. 2018. *Implementasi Media Edmodo dalam Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 206-208.
- Sudjana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Statika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuddin. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Taslim, Dafwen. T, Syahtriatna. 2017. *Pengaruh Pengaplikasian E-learning terhadap Hasil Belajar (Studi Kasus: Mahasiswa Keamanan Komputer Fasilkom Umlak)*. *Jurnal Inovtek Polbeng*, 2(2), 182-188.
- Universitas Negeri Malang, 2019. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: UM press.