

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI
BERBANTUAN EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI A MA NURUL HILAL SENURO**

SKRIPSI

Oleh

Musdalipah

NIM: 06031281722031

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBANTUAN
EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI A MA NURUL HILAL
SENURO

SKRIPSI

Oleh

Musdalipah

NIM: 06031281722031

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



Drs. Iqbal Barlian, M.Pd.
NIP.196004301986031003

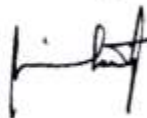
Pembimbing 2,



Edutivia Mardetini, S.Pd.,M.Ak.
NIP.198303132014042001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP.196408221990032005

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI
BERBANTUAN EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI A MA NURUL HILAL SENURO**

SKRIPSI

Oleh

Musdalipah

NIM: 06031281722031

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Juli 2021

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Drs. Ikbal Barlian, M.Pd.

NIP.196004301986031003

Pembimbing 2,

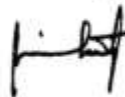


Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak.

NIP.198303132014042001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dra. Dewi Koryati, M.Pd.

NIP.196408221990032005



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI
BERBANTUAN EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI A MA NURUL HILAL SENURO**

SKRIPSI

Oleh
Musdalipah
NIM: 06031281722031
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



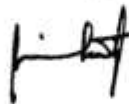
**Drs. Ikbal Barlian, M.Pd.
NIP.196004301986031003**

Pembimbing 2,



**Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak.
NIP.198303132014042001**

**Mengetahui
Koordinator Program Studi,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP.196408221990032005**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI
BERBANTUAN EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI A MA NURUL HILAL SENURO**

SKRIPSI

Oleh
Musdalipah
NIM: 06031281722031
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Drs. Ikbal Barlian, M.Pd.
NIP.196004301986031003

Pembimbing 2,



Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak.
NIP.198303132014042001

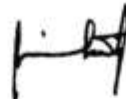
Mengetahui

**Ketua Jurusan
Ilmu Pengetahuan Sosial,**



Dr. Farida, M. Si.
NIP.196009271987032002

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**



Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP.196408221990032005



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Musdalipah

NIM : 06031281722031

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Nurul Hilal Senuro”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Musdalipah

NIM 06031281722031

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaannirrohim

**“Segala puji bagi Allah swt., sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada
Nabi Muhammad saw.,**

Kupersembahkan karya ini kepada:

- Kedua orang tua peneliti yang terkasih Bapak Idris dan Ibu Istiwara, pelita untuk meniti kehidupan yang senantiasa peneliti sayangi. Terima kasih atas kerja keras dan dukungan terbaiknya. Hadiah ini peneliti persembahkan sebagai penawar lelah selama ini, semoga ini bukanlah akhir prestasi yang bisa peneliti berikan.
- Saudara peneliti Tilayani dan keponakan peneliti Zhafiratul Muna yang selalu ada dan selalu kebersamaan peneliti selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segalanya. Semoga kebahagiaan selalu menyertai kalian.
- Seluruh keluarga besar dari ayah dan ibu peneliti. Terima kasih untuk kakek, nenek, paman, bibik, serta sepupu-sepupu sekalian yang selalu memberikan do'a, dukungan, serta semangatnya kepada peneliti.
- Dosen pembimbing skripsi 1 Bapak Drs. Iqbal Barlian, M.Pd dan dosen pembimbing skripsi 2 sekaligus dosen pembimbing akademik Ibu Edutivia Mardetini, S.Pd.,M.Ak. Terima kasih untuk bimbingan, nasihat-nasihat, segala ilmu, serta kesabaran Bapak dan Ibu selama pengerjaan skripsi peneliti. Semoga kelak ketika peneliti menjadi pendidik, peneliti bisa menjadi pendidik yang bijaksana seperti kalian. Kalian begitu luar biasa.
- Dosen koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd dan seluruh dosen Pendidikan Ekonomi FKIP UNSRI. Terima kasih banyak atas bimbingan, didikan, serta ilmu yang telah kalian dedikasikan untuk peneliti. Semoga kebahagiaan selalu menyertai kehidupan kalian.
- Admin Program Studi Pendidikan Ekonomi. Terima kasih sudah membantu peneliti dalam pengadministrasian dan lain sebagainya.

- Kepala sekolah MA Nurul Hilal Senuro Bapak Zumrowi, S.Pd.I, guru Mata Pelajaran Ekonomi di MA Nurul Hilal Senuro Bapak Humaidi, M.Pd, beserta guru dan staf TU. Terima kasih telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di sekolah yang dibinanya, terima kasih juga untuk segala bimbingan, arahan, didikan, serta kesabaran kalian semua selama peneliti melakukan penelitian. Sungguh semua itu sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan masa studi ini. Semoga MA Nurul Hilal Senuro semakin maju kedepannya.
- Peserta didik di MA Nurul Hilal Senuro, terkhusus untuk kelas XI A dan XI B. Untuk kelas XI A, anak-anak yang hebat terima kasih banyak atas kesukarelaannya untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan seksama ketika peneliti melakukan penelitian. Banyak sekali pelajaran yang peneliti dapatkan dari kalian semua. Semoga kita dapat bertemu lagi nantinya dengan kesuksesan masing-masing.
- Untuk Iryadi. Terima kasih banyak karena selama ini sudah kebersama, memberikan dukungan, dan selalu memberikan bantuan serta motivasi kepada peneliti. Semoga kita bisa bertemu dengan indah pada waktunya nanti.
- Sahabat terkasih, Nikma, Muslima, Mufriha, Riani, Risna, Nina Aryani dan yang lainnya yang mungkin akan sangat panjang jika peneliti tuliskan satu per satu. Terima kasih kalian sudah menjadi sahabat yang luar biasa, menjadi tempat berbagi kebahagiaan, kesedihan, dan berbagai cerita indah. Kita pernah berteduh di bawah atap yang sama. Namun, ketika hujan redah kita berada pada matahari yang berbeda dan kita biarkan cinta kita setaba hujan turun di malam hari, tetap turun ke bumi meski tak menjanjikan pelangi. Selamat berjuang dengan jalan kehidupan kita masing-masing.
- Teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi FKIP UNSRI angkatan 2017 Indralaya. Terima kasih atas kebersamaan kalian selama ini. Semoga kelak bisa berjumpa kembali.

- Teman-teman semasa SD, MTs, dan MA yang selalu menjaga tali silaturahmi yang selalu menyemangati satu sama lain terkait skripsi khususnya dan terkait masalah lain pada umumnya. Kalian semua luar biasa.
- Keluarga besar HIMAPENOMI.
- Agama dan almamater yang peneliti banggakan.

Motto:

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Q.S Ar-Rum: 60)

PRAKATA

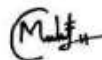
Skripsi dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Nurul Hilal Senuro"** disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Iqbal Barlian, M.Pd. dan Ibu Edutivia Mardetini, S.Pd.,M.Ak. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi, Bapak Deskon, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi, Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh Staff dan Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal pengetahuan selama peneliti menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi. Dan ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak dan Ibu Dosen, sebagai penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Zumrowi, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah MA Nurul Hilal Senuro, Bapak Humaidi, M.Pd, selaku guru Mata Pelajaran Ekonomi di MA Nurul Hilal Senuro, peserta didik kelas XI A dan XI B MA Nurul Hilal Senuro yang telah mendukung selama peneliti melakukan penelitian, serta berbagai pihak lain yang telah memberikan bantuan dan juga dukungan kepada peneliti selama ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Juli 2021
Peneliti,



Musdalipah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Kegunaan atau Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2 Multimedia.....	13
2.2.1 Pengertian Multimedia	13
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	14
2.2.3 Manfaat Multimedia	15
2.3 Media Animasi.....	18

2.3.1	Pengertian Animasi	18
2.3.2	Jenis-Jenis Animasi	19
2.3.3	Merancang dan Memproduksi Animasi dalam Media	21
2.3.4	Kelebihan dan Kekurangan Animasi.....	23
2.4	<i>Learning Management System (LMS)</i>	25
2.5	Edmodo.....	28
2.5.1	Pengertian Edmodo	28
2.5.2	Membuat Akun Edmodo	30
2.5.3	Manfaat atau Kegunaan Edmodo	37
2.6	Hasil Belajar	38
2.6.1	Pengertian Hasil Belajar.....	38
2.6.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	39
2.7	Mata Pelajaran Ekonomi.....	41
2.7.1	Materi Pembelajaran Ekonomi.....	42
2.8	Hasil Penelitian yang Relevan	43
2.9	Hipotesis Penelitian	49
BAB III METODE PENELITIAN		50
3.1	Variabel Penelitian.....	50
3.2	Definisi Operasional Variabel	50
3.2.1	Media Animasi Berbantuan Edmodo	50
3.2.2	Hasil Belajar.....	50
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	51
3.3.1	Populasi	51
3.3.2	Sampel.....	51
3.4	Desain Penelitian	52
3.5	Rancangan Penelitian.....	52
3.6	Teknik Pengumpulan Data	54
3.6.1	Tes	54
3.6.2	Observasi.....	60
3.7	Teknik Analisis Data	61

3.7.1	Analisis Data Tes	61
3.7.2	Analisis Data Observasi	62
3.8	Uji Prasyarat	63
3.8.1	Uji Normalitas Data	63
3.9	Uji Hipotesis	64
3.9.1	Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	65
3.9.2	Koefisien Determinan	66
3.9.3	Uji-t	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Hasil Penelitian	68
4.1.1	Deskripsi Data Pelaksanaan Penelitian	68
4.1.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian	69
4.1.3	Uji Prasyarat	78
4.1.4	Uji Hipotesis Penelitian	86
4.2	Pembahasan	91
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		99
5.1	Simpulan	99
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN		106

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Populasi Penelitian.....	51
Tabel 2 Sampel Penelitian	52
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes.....	55
Tabel 4 Interpretasi Validitas Instrumen Soal Tes.....	58
Tabel 5 Interpretasi Reliabilitas Instrumen Tes	59
Tabel 6 Kisi-Kisi Observasi Pembelajaran dengan Menggunakan Media Animasi Berbantuan Edmodo.....	60
Tabel 7 Kriteria Penilaian Tes Hasil Belajar	62
Tabel 8 Interpretasi Persentase Pelaksanaan Pembelajaran.....	63
Tabel 9 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r.....	65
Tabel 10 Hasil Belajar Peserta Didik.....	70
Tabel 11 Hasil <i>Pre-Test</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen	71
Tabel 12 Hasil <i>Post-Test</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen	71
Tabel 13 Persentase Hasil Observasi	77
Tabel 14 Distribusi Frekuensi Data <i>Pre-Test</i>	79
Tabel 15 Daftar Frekuensi yang Diharapkan (<i>fe</i>) Data <i>Pre-Test</i>	82
Tabel 16 Distribusi Frekuensi Data <i>Post-Test</i>	83
Tabel 17 Daftar Frekuensi yang Diharapkan (<i>fe</i>) Data <i>Post-Test</i>	85
Tabel 18 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	87
Tabel 19 Nilai Statistik <i>Mean</i> , Simpangan Baku, Varians, dan Korelasi.....	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Tampilan aplikasi edmodo di <i>playstore</i>	30
Gambar 2 Tampilan web edmodo.....	30
Gambar 3 Kotak dialog pemilihan pembuatan akun sebagai guru	31
Gambar 4 Kotak dialog pengisian <i>first name</i> , <i>last name</i> , alamat <i>email</i> dan <i>password</i> akun.....	31
Gambar 5 Halaman depan edmodo untuk guru	32
Gambar 6 Tampilan aplikasi edmodo di <i>playstore</i>	32
Gambar 7 Tampilan web edmodo.....	33
Gambar 8 Kotak dialog pemilihan pembuatan akun sebagai peserta didik	33
Gambar 9 Kotak dialog pengisian <i>first name</i> , <i>last name</i> , <i>group code</i> , <i>username</i> , <i>password</i> akun dan alamat <i>email</i>	33
Gambar 10 Halaman depan edmodo untuk peserta didik	34
Gambar 11 Tampilan <i>login</i> edmodo	35
Gambar 12 Pendaftaran peserta didik pada edmodo	35
Gambar 13 Halaman beranda pada akun peserta didik.....	36
Gambar 14 Diagram Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik.....	70
Gambar 15 Diagram Hasil Observasi	78
Gambar 16 Uji Dua Pihak.....	91
Gambar 17 Tampilan Depan MA Nurul Hilal Senuro.....	205
Gambar 18 Ruang Tata Usaha MA Nurul Hilal Senuro	205
Gambar 19 Ruang Guru MA Nurul Hilal Senuro.....	206
Gambar 20 Penandatanganan Berkas oleh Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran Ekonomi MA Nurul Hilal Senuro	206
Gambar 21 Pembahasan Kembali Hasil dari Penelitian Bersama Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran Ekonomi MA Nurul Hilal Senuro	207
Gambar 22 Suasana Kelas di MA Nurul Hilal Senuro	207
Gambar 23 Peneliti Memulai Kegiatan Pembelajaran.....	208

Gambar 24 Peserta Didik Mengerjakan Tes Diperhatikan oleh Peneliti	208
Gambar 25 Proses Pembelajaran Berlangsung Dibimbing oleh Peneliti.....	209
Gambar 26 Peserta Didik Mempelajari Media Animasi Di dalam Edmodo Diperhatikan oleh Peneliti	209
Gambar 27 Peserta Didik Mengerjakan Kuis Menjodohkan Diperhatikan oleh Peneliti.....	210
Gambar 28 Peneliti Bersama Peserta Didik Membuat Kesimpulan Pembelajaran	210
Gambar 29 Peneliti Menutup Kegiatan Pembelajaran.....	211
Gambar 30 Tampilan Pada Edmodo Ketika Peneliti Membuka Pelajaran dan Mengabsen Peserta Didik.....	211
Gambar 31 Tampilan Pada Edmodo Ketika Peneliti Memberikan Motivasi dan Melakukan Apersepsi.....	212
Gambar 32 Tampilan Pada Edmodo Ketika Peneliti Menyampaikan Cakupan Materi, Tujuan Pembelajaran, dan Mengarahkan Peserta Didik Untuk Membuka Buku	213
Gambar 33 Tampilan Pada Edmodo Ketika Peneliti Menampilkan Media Animasi dan Memberikan Kuis Menjodohkan	214
Gambar 34 Tampilan Pada Edmodo Ketika Peserta Didik Selesai Mengerjakan Kuis Menjodohkan	215
Gambar 35 Tampilan Pada Edmodo Ketika Peneliti Bersama Peserta Didik Membuat Kesimpulan dan Ketika Peneliti Menutup Kegiatan Pembelajaran	215
Gambar 36 Tampilan Pada Edmodo Ringkasan Hasil Kuis Menjodohkan Peserta Didik	216
Gambar 37 Tampilan Pada Edmodo Ringkasan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Peserta Didik	216

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Tampilan Media Animasi Berbantuan Edmodo.....	107
Lampiran 2 Silabus Pembelajaran	108
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2.....	110
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3.....	117
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 4.....	126
Lampiran 6 Kisi–Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar.....	134
Lampiran 7 Instrumen Penelitian.....	136
Lampiran 8 Kunci Jawaban Instrumen Penelitian	146
Lampiran 9 Uji Validitas Instrumen Penelitian	147
Lampiran 10 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	148
Lampiran 11 Instrumen <i>Pre-Test</i>	149
Lampiran 12 Kunci Jawaban Instrumen <i>Pre-Test</i>	156
Lampiran 13 Instrumen <i>Post-Test</i>	157
Lampiran 14 Kunci Jawaban Instrumen <i>Post-Test</i>	164
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	165
Lampiran 16 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> <i>Test</i>	167
Lampiran 17 Lembar Jawaban Tes Peserta Didik	168
Lampiran 18 Lembar Observasi Pembelajaran dengan Menggunakan Media Animasi Berbantuan Edmodo	172
Lampiran 19 Hasil Cek Plagiasi	175
Lampiran 20 Usul Judul Skripsi	178
Lampiran 21 Surat Keputusan Pembimbing	179
Lampiran 22 Lembar Validasi Ahli Tes Hasil Belajar	181
Lampiran 23 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	185
Lampiran 24 Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran	186
Lampiran 25 Surat Izin Penelitian Dekan	193

Lampiran 26 Surat Izin Penelitian Kementerian Agama	194
Lampiran 27 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	195
Lampiran 28 Buku Pembimbingan Skripsi.....	196
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian.....	205

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media animasi berbantuan edmodo terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MA Nurul Hilal Senuro. Teknik pengambilan sampel *cluster random sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh kelas XI A sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data dari hasil belajar peserta didik diperoleh melalui hasil *pre-test* dan *post-test*, sedangkan analisis data observasi diperoleh dari hasil observasi observer ketika proses pembelajaran berlangsung. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas data dengan rumus *chi kuadrat*. Perolehan uji-t menggunakan *test sampel related* yaitu $t_{hitung} = 51,15$ dan $t_{tabel} = 2,0063$, dengan kriteria Jika: $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Didapatlah $-2,0063 \leq 51,15 \geq 2,0063$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media animasi berbantuan edmodo terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro. Disarankan ketika pembelajaran menggunakan media animasi berbantuan edmodo guru harus memperhatikan pembuatan media animasi dengan baik, pembuatan akun edmodo peserta didik dan bimbingan penggunaannya, serta pengkondisian peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Kata-kata kunci: Media Animasi Berbantuan Edmodo, Hasil Belajar

ABSTRACT

The research aimed to prove the effect used of edmodo-assisted animation media on the students learning results in economic subject at the students class A in eleventh grade of the Nurul Hilal Senuro Islamic High School. This was experimental study that used pre-experimental design in one group pretest-posttest design. The population of this study were all of the eleventh grade students of the Nurul Hilal Senuro Islamic High School. The sampling technique used cluster random sampling by drawing so it's obtained students class A in eleventh grade as experimental grade. Collected data used by test and observation. The data analysis techniques from students learning results data were obtained through the pre-test and post-test results, while the data observation analyses were taken by observer's observation during the learning process. Prerequisite tests used data normality with the chi squared formula. Acquisition of the t-test used test sample related that is $t_{counted} = 51,15$ and $t_{table} = 2,0063$ with if criteria: $-t_{table} \leq t_{counted} \leq +t_{table}$, so null hypothesis (H_o) was accepted and alternative hypothesis (H_a) was rejected. Get it $-2,0063 \leq 51,15 \geq 2,0063$, so null hypothesis (H_o) was rejected and alternative hypothesis (H_a) was accepted. Thus, it could be concluded that there was the effect used of edmodo-assisted animation media on the students learning results in economic subject at the students class A in eleventh grade of the Nurul Hilal Senuro Islamic High School. It is recommended when learning using edmodo-assisted animation media teachers should pay attention to the creation of animation media well, the creation of edmodo accounts of learners and the guidance of their use, as well as conditioning of learners during learning.

Keywords: *Edmodo-Assisted Animation Media, Learning Results*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kualitas pendidikan di suatu Negara menjadi salah satu indikasi majunya Negara tersebut. Untuk memajukan suatu Negara, pendidikan perlu diprioritaskan oleh warga Negaranya. Warga Negara dikatakan semakin berkualitas ketika pendidikan mengalami perkembangan yang baik. Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas adalah menjadikan sekolah sebagai hal yang utama bagi masyarakat supaya generasi anak bangsa dapat mempersiapkan diri untuk bersaing secara global pada era globalisasi.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menyentuh semua aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Kemajuan ini berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya, namun masih belum sering digunakan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan sudah menjadi hal yang penting untuk meningkatkan kualitas output dari proses pembelajaran. Teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berbentuk sebagai media pembelajaran. Menurut Wibawanto (2017:2) dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya guru, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media/alat pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Menurut Nurdyansyah (2019:54) media mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena keberhasilan pembelajaran dapat ditunjang oleh media pembelajaran. bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya berfungsi sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam menyajikan

materi pelajaran. Dengan optimalisasi penggunaan media, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil yang optimal.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat.

Pemilihan media dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik media tersebut. Kondisi lingkungan belajar, peserta didik, serta materi pembelajaran juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan ketika media pembelajaran dipilih. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena lebih memahami isi materi yang disampaikan oleh guru. Internet dan perangkat lunak memungkinkan penggunaannya yaitu guru untuk melakukan presentasi berbentuk media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu yang bisa dipilih adalah layanan media animasi yang memungkinkan guru untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Guru menjadi salah satu komponen yang memiliki peran sangat penting dalam hal berkembangnya pembelajaran peserta didik. Pembelajaran yang terus diperbaharui oleh guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Salah satu yang dapat dilakukan oleh guru untuk memperbaharui proses pembelajaran antara lain menggunakan serta memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dan dapat melakukan pembelajaran secara lebih optimal. Kualitas hasil belajar tidak akan optimal jika peran guru dalam proses pembelajaran kurang menarik dan inovatif.

Hasil belajar baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang optimal dapat diperoleh dengan cara membuat peserta didik tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran, ini dapat diciptakan jika guru dapat mengemas pembelajaran

dengan baik dan menarik bagi peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan membuat peserta didik dapat belajar dengan semangat sehingga dapat menunjang tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis multimedia dengan animasi.

Djahir, (2015:101) mengemukakan bahwa pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar, film dan audio yang semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Sementara itu menurut Barbara Schroeder (Dikutip Arifin dkk, 2015:7) ada sejumlah alasan menggunakan multimedia dalam kelas pengajaran, yaitu diantaranya adalah pengajar dapat menarik perhatian pelajar, menjelaskan materi yang sulit dengan lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Multimedia pembelajaran hendaknya dipilih secara tepat karena dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi guru dan peserta didik. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi kepada guru ekonomi di MA Nurul Hilal Senuro yaitu bapak Humaidi, M.Pd. pada hari sabtu, 26 September 2020 yang dilakukan di MA Nurul Hilal Senuro diketahui dalam proses pembelajaran seringkali ada hambatan komunikasi yang terjadi, salah satu contohnya sikap pasif peserta didik yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Hambatan yang terdapat dalam proses pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar nantinya. Untuk itu perlu dicari solusi supaya hambatan dalam pembelajaran tersebut dapat diatasi. Selanjutnya hasil dari wawancara dan observasi itu diketahui juga bahwa LCD sebagai salah satu alat penunjang pembelajaran khususnya untuk presentasi di kelas belum sering dimanfaatkan, guru dalam proses pembelajaran lebih sering memanfaatkan media buku dan papan tulis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media animasi yang outputnya berbentuk video dan bukan berbentuk *slide* sebagaimana pada *microsoft powerpoint*.

Peserta didik kelas XI di MA Nurul Hilal Senuro umumnya lebih suka menonton film kartun dengan animasi yang tayang di stasiun televisi. Hal ini dibuktikan berdasarkan tanya jawab dengan peserta didik kelas XI pada hari minggu, 20 September 2020 dan hari senin, 21 September 2020 yang dilakukan melalui media sosial *whatsapp* diketahui bahwa mayoritas menjawab lebih sering menonton film kartun dengan animasi. Hal ini diketahui dari tanya jawab dengan peserta didik kelas XI A, dari 28 orang peserta didik sebanyak 19 orang yang suka menonton film kartun seperti doraemon, upin dan ipin, spongebob, dan lain-lain, 7 orang lebih suka menonton sinetron, dan sisanya 2 orang tidak merespon. Dan untuk kelas XI B, dari 24 orang peserta didik sebanyak 15 orang yang suka menonton film kartun, 5 orang lebih suka menonton film sinetron, dan sisanya 4 orang tidak merespon. Dan media edmodo merupakan salah satu media animasi sehingga dapat menarik minat belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Di masa pandemi seperti sekarang, membuat kegiatan banyak terhambat dan dituntut untuk mencari solusi terbaik supaya kegiatan tersebut tetap bisa dilaksanakan. Tidak terkecuali di dalam dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh atau belajar dari rumah. Di MA Nurul Hilal Senuro juga diterapkan pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil tanya jawab dengan 5 orang peserta didik pada hari selasa, 22 September 2020 yaitu Ifan Apriadi (XI A), Fitri Kurnia (XI A), Padhli Ramadhan (XI A), Ihdan Silpiadi (XI B), dan Ari Triadi (XI B), khususnya di mata pelajaran ekonomi diketahui pembelajaran lebih dominan dengan pemberian tugas dari guru melalui media sosial *whatsapp* untuk dikerjakan para peserta didik di rumah. Sehingga keadaan ini membuat para peserta didik kurang dapat menyerap pembelajaran yang dilakukan. Dan diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media edmodo belum pernah diterapkan di MA Nurul Hilal Senuro.

Edmodo merupakan sebuah media yang digambarkan seperti *facebook*. Media ini akan dapat memudahkan guru dan peserta didik sebagai penunjang pembelajaran secara elektronik seiring dengan perkembangan zaman dan juga mengingat kondisi di masa pandemi sekarang ini. *Platform* yang disajikan hampir

sama dengan fitur-fitur *facebook*, tetapi edmodo menampilkan fitur yang didesain untuk penunjang pembelajaran berbasis internet.

Usaha peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi pada aspek hasil belajar dan komunikasi antara peserta didik dengan guru sehingga peserta didik tidak lagi pasif, dan juga pembelajaran di masa pandemi sekarang ini dapat berjalan dengan optimal maka penelitian ini menjadi penting karena dapat menjadi masukan bagi guru ekonomi dalam memilih media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran inovatif dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di MA Nurul Hilal Senuro.

Penelitian tentang media animasi pernah dilakukan oleh Sitti Fatimah (2019) Universitas Muslim Maros dengan judul penelitian Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas VIII MTsN 1 Maros Kecamatan Lau Kabupaten Maros. Hasil penelitiannya menunjukkan diperoleh deskriptif rata-rata hasil belajar biologi peserta didik yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi yaitu 87,71 lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional yang 77,62. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji-t sampel diperoleh nilai Sig (2-tailed) 0,000. Karena Sig (2-tailed) < α menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan media animasi lebih baik dibandingkan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi system pernapasan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar biologi pada konsep system pernapasan peserta didik di kelas VIII MTsN 1 Maros.

Perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada sasaran yang dituju. Penelitian di atas ditujukan untuk peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran biologi sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan ini ditujukan untuk peserta didik kelas XI A pada mata pelajaran ekonomi.

Selain itu penelitian tentang *Learning Management System* (LMS) dan Edmodo pernah dilakukan oleh Lorna Ichnatun, Muhammad Qaddafi dan Andi Ferawati (2019) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar dengan

judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan *Learning Management System* (LMS) Edmodo Terhadap Hasil Belajar. Hasil penelitiannya diperoleh, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,464 > 1,67$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari kesimpulan tersebut maka terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan *Learning Management System* (LMS) Edmodo dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model konvensional. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar fisika peserta didik kelas X IPA SMA TRI Tunggal 45 Makassar yang diajar dan tidak diajar dengan model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan *Learning Management System* (LMS) Edmodo dan model konvensional pada pokok bahasan momentum dan impuls, dimana dapat dilihat dari uji t-2 sampel independen dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,464 > 1,67$).

Perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada variabel bebasnya. Penelitian di atas variabel bebasnya adalah Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan *Learning Management System* (LMS) Edmodo sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan ini, variabel bebasnya adalah Media Animasi Berbantuan Edmodo.

Bertitik tolak dari latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro”**.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi permasalahan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah ada pengaruh penggunaan media animasi berbantuan edmodo terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan media animasi berbantuan edmodo terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan media animasi berbantuan edmodo, serta dapat mendukung teori tentang media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti: memberikan wawasan pengalaman dan bekal sebagai calon guru ekonomi yang profesional dalam merancang kegiatan pembelajaran di masa depan.
- b. Bagi guru/calon guru: memberikan masukan/informasi dalam mendesain pembelajaran yang dapat memotivasi sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan sebagai salah satu alternatif desain yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik: memberikan suasana belajar yang berbeda, melatih peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik lebih termotivasi, serta dapat meningkatkan hasil belajar.
- d. Bagi sekolah: memberikan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan di tingkat SMA/MA.
- e. Bagi peneliti lainnya: Sebagai tambahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai media animasi berbantuan edmodo.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Yulyani. Michael Yosep Ricky. Violitta Yesmaya. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: Bina Nusantara PT. Widia Inovasi Nusantara.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Belawati, Tian. (2019). *Pembelajaran Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dinar, Muhammad. Muhammad Hasan. (2018). *Pengantar Ekonomi: Teori dan Aplikasi*. Makassar: CV. Nur Lina dan Pustaka Taman Ilmu.
- Djahir, Yulia HB. (2015). *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.
- Eko. (2013). *Simulasi Digital untuk SMK/MAK X*. Jakarta: Katalog Dalam Terbitan (KDT) Teknik Komunikasi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Fahyuni, Eni Fariyatul. (2017). *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam)*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Fatimah, Sitti. (2019). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas VIII MTsN 1 Maros Kecamatan Lau Kabupaten Maros. *Jurnal Binomial Pendidikan Biologi*. P-ISSN: 2623-0143. Vol. 2. No. 2.
- Harsadi, Paulus. (2015). *Animasi*. Surakarta.
- Helminsyah. Zaki Al-Fuad. Aprian Subhananto. Melva Agustina. (2020). Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. *Jurnal Tunas Bangsa*. P-ISSN: 2355-0066. E-ISSN: 2502-681X. Vol. 7. No. 2.
- Husamah, dkk. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Ichnatun, Lorna. Muhammad Qaddafi dan Andi Ferawati. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan *Learning Manajemen*

- System Edmodo Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Fisika. P-ISSN: 2355-5785. E-ISSN: 2550-0325. Vol. 7. No. 2.*
- Ichnatun, Lorna. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan *Learning Managemen System (LMS)* Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum dan Impuls di Kelas X SMA Tria Tunggal 45 Makassar. *Skripsi*. Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Tahun 2018/2019.
- Japar, Muhammad. (2018). *Teknologi dan Informasi Pendidikan*. Jakarta: Laboratorium Sosial Politik Press.
- Japar, Muhammad. Dini Nur Fadhillah. Ganang Lakshita H.P. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Jumaeroh, Siti. Anggun Zuhaida. (2019). Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Tekanan dengan Model *Discovery Learning*. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*. P-ISSN: 2580-8974. E-ISSN: 2655-898X. Vol. 02. No. 02.
- Khomaidah, Siti. Nyoto Harjono. (2019). Meta-analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal of Education Research and Review*. P-ISSN: 2621-4792. E-ISSN: 2621-8984. Vol. 2. No. 2.
- Maghfiroh, Nuril Wilda. Askhabul Kirom. Munif. (2019). Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. *Jurnal Mu'allim*. E-ISSN: 2655-8912. P-ISSN: 2655-8939. Vol. 1. No. 1.
- Maunah, Binti. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press dan Lentera Kreasindo.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Novita, Lina. Entis Sutisna. Khansa Rohadatul'Aisy Rabbani. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. E-ISSN: 2597-4440. P-ISSN: 2597-4424. Vol. 4. No. 3.

- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurhidayah, Azizah Putri. (2020). Keefektifan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal. *Skripsi*. Tegal: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang 2020.
- Patmanthara, Syaad. (2014). *Pembelajaran Online*. Malang: Lembaga Pengembangan Pendidikan Pembelajaran.
- Pertiwi, Faradina Tresinda. Meini Sondong Sumbawati. (2018). Pengaruh Penggunaan *Learning Management System* Berbasis *Chamilo* dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMK Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Jurnal IT-EDU*. Vol. 3. No. 2.
- Priyadi, Ilham Penta, dkk. (2013). *Simulasi Digital Jilid 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, Endah Pebriani, dkk. (2019). Pengaruh Media Animasi Pada Pembelajaran Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 14 Waigama. *Jurnal Pendidikan*. ISSN: 2337-7607. E-ISSN: 2337-7593. Vol. 7. No. 2.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta cv.
- Rochman, Faizal. dkk. (2015). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. :PT. Republik Solusi.
- S, Alam. (2016). *Ekonomi Untuk SMA dan MA Kelas X Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safri, Hendra. (2018). *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

- Sobron, dkk. (2020). *Panduan Daring Learning (Penerapan Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar)*. Jawa Tengah: Oase Pustaka.
- Suantari, Ni Wayan Eka Putri. (2016). *Dunia Animasi*. Bali: Miia Art.
- Sudijono, Anas. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugini, Eliya Hakiki Nur. Abdul Basit. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Alimuddin Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*. E-ISSN: 2597-4513. P-ISSN: 1412-1875. Vol. 19. No. 2. Hal. 28-31.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. (2017). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Suprayitno, Totok. (2011). *Panduan Implementasi Pembelajaran Berbasis TIK di SMA*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widjayanti, Wigita Rezky. Titin Masfingatin. Reza Kusuma Setyansah. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Peserta Didik Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. ISSN: 1978-0044. E-ISSN: 2549-1040. Vol. 13. No. 1. PP. 101-112.
- Zai, Julius. Suji Ardianti. Franciska Ayuningsih Ratnawati. Suci Nujul Hayati. (2020). Implementasi *Learning Management System (LMS)* Berbantuan Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Fluida Dinamis. *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*. P-ISSN: 2302-6111. E-ISSN: 2549-0826. Vol. 13. No. 01.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.