PROPOSAL SKRIPSI

PENGARUH PENERAPAN MEDIA *EDMODO* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS SMAN 1 JORONG

Diajukan untuk memenuhi tugas mata kuliah Metode Penelitian Kualitatif-
Kuantitatif
(AKKP1601)

Dosen Pengampu
Heri Susanto, S.Pd., M.Pd.

Oleh :
Wida Haliza
1710111320011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2020

BAB I

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di sekolah saat ini tidak bisa lepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet di sekolah. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan kreatif seperti yang tercantum di dalam isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 65 tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

Menurut Susanto, H (2019) dalam bukunya menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi membawa dampak yang sangat luas dalam kehidupan kita sehari-hari, tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Sebagai sebuah inovasi teknologi informasi selayaknya direspon secara positif dan dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sejarah. Satu diantaranya dari perkembangan teknologi informasi tersebut adalah penggunaan media berbasis daring dalam pembelajaran sejarah.

SMAN 1 JORONG adalah sekolah yang termasuk dalam standar ISO. ISO adalah singkatan dari *The International Organization for Standardization*, yaitu Organisasi Internasional untuk Standardisasi yang menetapkan standar internasional di bidang industrial dan komersial dunia dimana tujuan pembentukannya untuk meningkatkan perdagangan antar negara-negara di dunia. Yang mana sangat disayangkan jika penggunaan teknologi informasi tidak digunakan secara maksimal di sekolah ini.

.Rendahnya pemahaman konsep sejarah peserta didik SMA Negeri 1 JORONG disebabkan karena peserta didik seringkali masih belajar dengan teknik menghafal tanpa membentuk pengertian terhadap materi yang dipelajari. Tanpa membentuk pengertian terhadap materi akan yang dipelajari akan menyebabkan rendahnya aktivitas peserta didik dalam belajar untuk menemukan sendiri konsep materi sehingga akan lebih cepat lupa. Peserta didik juga dituntut harus selalu aktif dalam

proses pembelajaran, namun hasil pra-penelitian menunjukkan proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan ceramah. Peserta didik akan tetap menganggap pelajaran sejarah sulit ketika pendidik hanya menghafal.

Sebagian besar pelajar, baik itu pelajar sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi mereka. Bahkan, beberapa pelajar menggunakan lebih dari satu *smartphone*. Internet telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak dan remaja yang masih duduk di bangku sekolah, diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan agar tetap menggunakan internet dengan baik dan aman.

E-learning merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi yang diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga perkembangan teknologi pendidikan masa depan dapat didukung secara empiris. Dalam perkembangannya, sistem E-Learning ini digunakan oleh sebagian besar institusi pendidikan di Indonesia. Keterlibatan teknologi informasi dan komunikasi sangat diperlukan dalam membantu proses pembelajaran, karena selain dunia pendidikan yang tidak bisa terlepas hubungannya dengan teknologi, juga berguna dalam menghadapi dunia kerja. Edmodo merupakan salah satu aplikasi pemanfaatan pembelajaran e-learning. Penulis menilai bahwa model pembelajaran e-learning berbasis edmodo cocok untuk diterapkan di SMA Negeri 1 JORONG dikarenakan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di sekolah.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan e-learning. Dalam e-learning, banyak media pembelajaran online yang bisa dipilih oleh guru sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah Edmodo. Edmodo adalah sebuah Learning Management System (LSM) yang menyediakan beragam fitur yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk

mendeskripsikan tentang penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran Sejarah, untuk mengetahui respon warga sekolah ketika menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning, dan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif

Penugasan maupun pengayaan berupa soal latihan, materi ajar yang menarik (video, gambar, dll) dapat disajikan dalam kelas virtual dengan edmodo. Kelas virtual merupakan suatu bentuk pembelajaran berbasis aplikasi/web, dimana materi pembelajaran disampaikan melalui edmodo dengan fungsi seperti kelas pada umumnya, baik dalam waktu bersamaan ataupun tidak. Namun pada umumnya masih banyak guru yang belum memanfaatkan kelas virtual “Edmodo” dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada sekolah SMAN 1 Jorong yang disebabkan masih banyak tenaga pengajar belum memahami bagaimana penggunaan teknologi informasi melalui aplikasi *edmodo*. Pada umumnya guru hanya menggunakan media konvensional (ceramah dan pemberian tugas), bahkan media yang digunakan dominan buku teks, dan *white board* sehingga peserta didik cepat merasa bosan yang mengakibatkan suasana pembelajaran tidak kondusif, ada peserta didik yang bermain game di *smartphone*, dan mencari kesibukan lainnya yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan di atas diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dapat meningkat setelah menggunakan media pembelajaran edmodo.

Edmodo merupakan social network berbasis lingkungan sekolah (school based environment) yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara dengan fitur-fitur pendukung proses belajar mengajar. Edmodo memungkinkan pendidik menaruh bahan ajar bagi peserta didik ketika pendidik berhalangan hadir saat melakukan pembelajaran secara tatap muka. Melalui edmodo pendidik dapat memberikan tugas kepada peserta didik secara online dan tujuan pembelajaran akan tercapai

sesuai dengan target pembelajaran. Edmodo merupakan alat bantu belajar yang bisa menjadi platform online untuk mendorong pembelajaran pendidik atau dapat menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Selain pemberian materi, edmodo bisa digunakan untuk memberikan tugas, kuis, dan penilaian pada peserta didik. Dengan adanya edmodo ini diharapkan dapat terus memantau perkembangan pemahaman peserta didik agar lebih berkembang dan meningkat. Edmodo memiliki kode grup yang memungkinkan pendidik menaruh bahan pembelajaran, memberikan tugas, dan mengadakan ujian. Kemampuan pemahaman peserta didik yang menggunakan edmodo dapat meningkat karena peserta didik bisa belajar lebih mandiri, dapat menciptakan fleksibilitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar dan bisa mendapatkan proses belajar yang lebih baik.

Hasil belajar merupakan salah satu cara untuk mengukur sejauh mana siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan, oleh karena itu, hasil belajar merupakan salah satu faktor utama dalam proses belajar mengajar. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Menurut penulis dalam dunia pendidikan saat ini sudah mengalami banyak perubahan terutama dengan diterapkannya kurikulum 2013 revisi 2017 sebagai upaya meningkatkan kualitas belajar siswa yang menuntut pemikiran peserta didik ke tingkat Higher Order Thinking Skill (HOTS), yang lebih sesuai dengan tuntutan zaman.

Dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **"PENGARUH PENERAPAN MEDIA *EDMODO* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS SMAN 1 JORONG"**.

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan media *edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas X IPS SMAN I Jorong?
2. Bagaimana pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas X IPS SMAN I Jorong?

c. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. untuk menganalisis pengaruh penerapan media *edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas X IPS SMAN 1 Jorong;
2. untuk menganalisis pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas X IPS SMAN 1 Jorong.

d. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan serta wawasan dalam bidang yang akan diteliti mengenai pengaruh penerapan media *edmodo*;
2. bagi Peserta didik, sebagai bahan untuk proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media *edmodo* serta untuk menambah motivasi;

3. bagi pendidik, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *edmodo*; bagi peneliti lain, sebagai referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan penerapan media *edmodo*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata dalam bahasa Latin “medius” yang dalam bentuk jamaknya “medium”, diartikan secara harfiah sebagai perantara. Karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media. Menurut Asyhar (2012: 5) yang sepertinya mengutip pendapat Suparman (1977), media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media. Karena begitu luasnya pengertian media, maka diberikan batasan atas pengertian tersebut seperti yang dikemukakan oleh Briggs (1977) dan Hujair AH. Sanaky (2013: 3), mereka mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar. (Susanto. H, 2019: 14)

Oemar Hamalik (1982: 23) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan media pendidikan adalah metode, alat dan teknik yang dipakai guna lebih mengefektifkan komunikasi, interaksi antara murid dan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media atau sering disebut pula dengan alat perantara merupakan dasar yang bersifat melengkapi dan banyak memberikan kelancaran dalam proses belajar mengajar dan berhasilnya pendidikan. AECT (Association of Education and Communication Technology, 1997 dalam Azhar Arsyad, 2011: 3) memaparkan bahwa media merupakan bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan NEA (National Education Association) berpendapat bahwa media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Rusman dan kawan-kawan (2011: 170) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras (Susanto. H, 2019: 15).

Miarso dalam bukunya Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (2007: 458) menyebutkan 12 kegunaan media dalam pembelajaran dari berbagai kajian teoritik maupun empirik, yakni sebagai berikut:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal. Penelitian yang

dilakukan oleh Roger W. Sperry, pemenang hadiah Nobel tahun 1984, (Hergenhahn, 1988: 410) menunjukkan bahwa belahan otak sebelah kiri merupakan tempat kedudukan pikiran yang bersifat verbal, rasional, analitis, dan konseptual. Belahan ini mengontrol wicara. Belahan otak sebelah kanan merupakan tempat kedudukan visual, emosional, holistik, fisik, spasial, dan kreatif. Belahan ini mengontrol tindakan. Pada suatu saat hanya satu belahan yang bersifat dominan; kedua belahan tidak dapat dominan secara serentak. Rangsangan pada salah satu belahan saja secara berkepanjangan akan menyebabkan ketegangan. Karena itu, sebagai salah satu implikasi dalam pembelajaran ialah kedua belahan perlu dirangsang bergantian dengan rangsangan audio dan visual.

2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap-tiap peserta didik itu berbeda. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman macam apa yang dimilikinya. Dua anak yang hidup di dua masyarakat atau lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian, dan sebagainya adalah faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak-anak. Media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan ini. Jika peserta didik tidak mungkin untuk dibawa ke objek yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke peserta didik melalui media.
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas. Banyak hal yang tak mungkin untuk dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik.
4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya. Mereka tidak hanya diajak "membaca tentang" atau "berbicara tentang" gejala-gejala fisik dan sosial, tetapi diajak berkontak secara langsung dengannya.
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Persepsi yang dimiliki A berbeda dengan B, bila A hanya pernah mendengar sedang si B pernah melihat sendiri bahkan pernah memegang, meraba, dan merasakannya. Media memberikan pengalaman dan persepsi yang sama. Pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal penting yang dimaksudkan oleh guru.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar. Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengar rekaman, atau radio merupakan rangsangan yang membangkitkan keinginan untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral dan menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto tentang candi Borobudur misalnya, dapat memberikan imajinasi yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan sebagainya. Kecuali itu dapat

pula mengarah ke generalisasi tentang arti kepercayaan, suatu budaya, dan sebagainya.

9. Media memberikan suatu kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan.
10. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
11. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
12. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun peserta didik.

Sumber buku Susanto.H (2019: 22- 24).

2. Model Pembelajaran E-learning

Istilah e-learning memiliki definisi yang sangat luas. Namun, secara sederhana e-learning dapat diartikan dari huruf “e” yang merupakan singkatan dari elektronik dan kata “learning” yang berarti pembelajaran. Dengan demikian elearning bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer.

Melalui e-learning kita dapat memiliki media untuk berdiskusi dan berbagi ilmu, tidak menyembunyikan ilmu yang kita miliki. E-learning adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Sebuah portal (web atau blog) yang menyediakan informasi tentang suatu topik dapat pula tercakup dalam lingkup elearning. Istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang diembatani oleh teknologi internet. E-learning dapat pula diartikan sebagai sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui network (jaringan komputer), biasanya lewat internet atau intranet. Dengan fasilitas internet, e-learning tidak tergantung pada pengajar, karena akses informasi (knowledge) lebih luas dan lengkap, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

Dalam teknologi e-learning, semua proses pembelajaran yang biasa didapatkan di dalam sebuah kelas dapat dilakukan secara live namun virtual. Artinya pada saat yang sama seorang pengajar mengajar di depan sebuah komputer yang ada di suatu tempat sedangkan peserta didik mengikuti pembelajaran tersebut dari komputer lain di tempat yang berbeda.

Secara umum terdapat dua persepsi dasar tentang e-learning yaitu :

- a) Electronic based e-learning yaitu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi terutama perangkat yang berupa elektronik. Artinya, tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, ohp, slide, dan lcd projector.
- b) Internet based, yakni pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrumen utamanya. Dalam hal ini e-learning bukanlah pembelajaran yang dapat dilakukan secara offline (tanpa jaringan internet), tetapi e-learning adalah pembelajaran yang dilakukan secara online yang harus difasilitasi komputer yang terhubung dengan internet. Peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas jarak, ruang dan waktu karena bisa dimana saja dan kapan saja.

E-learning untuk pertama kalinya diperkenalkan oleh Universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (computer-assisted instruction) dan komputer bernama plato. Sejak itu e-learning terus mengalami perkembangan dari masa ke masa. Perkembangan e-learning melalui tahapan-tahapan sebagai berikut.

- a) Tahun 1990 era cbt (computer-based training) dimana mulai bermunculan aplikasi e-learning yang berjalan dalam pc standalone ataupun berbentuk kemasan cd-rom. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (video dan audio) dalam format mov, mpeg-1, dan avi.
- b) Tahun 1994, seiring dengan diterimanya cbt oleh masyarakat sejak tahun 1994 cbt muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi.
- c) Tahun 1997 lms (learning management system). Seiring dengan

perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah penghalang lagi. Perkembangan lms yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar lms yang satu dengan lainnya secara standar.

- d) Tahun 1999 sebagai tahun aplikasi e-learning berbasis web. Perkembangan LMS menuju aplikasi e-learning berbasis web berkembang secara total, baik untuk pembelajar (learner) maupun administrasi belajar mengajar. Lms mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar, dan berukuran kecil.

Sekarang hampir semua pendidikan tinggi memiliki situs, meski tidak semuanya dilengkapi dengan fasilitas e-learning. Mudahnya membuat web atau blog juga membuat banyak sekolah membuatnya. Demikian pula blog-blog yang dibangun oleh pendidik yang sebagian sengaja untuk digunakan sebagai tempat untuk membagikan materi kepada peserta didik, bahkan sebagian lagi sudah digunakan untuk melakukan evaluasi (test) secara online. Di Indonesia sendiri penerapan elearning terus berkembang seiring dengan perkembangan infrastruktur ICT. Kemudahan akses internet dan murahnya perangkat untuk mengakses internet membuat pengguna internet di Indonesia terus bertambah.

Program-program e-learning (baik electronic based learning atau internet based) sudah mulai banyak diselenggarakan oleh lembaga pendidikan dan terus bertambah. Banyak pendidik sudah menciptakan blog pribadi untuk kemudian dimanfaatkan sebagai e-learning. Pemerintah juga telah menyediakan dan membuat beberapa portal yang bisa dimanfaatkan sebagai tempat belajar bagi peserta didik. Semakin bertambahnya pengguna internet dan kesadaran akan penggunaan internet secara sehat, diprediksikan perkembangan e-learning melalui internet dalam pembelajaran

akan semakin meningkat pesat.

Penerapan suatu model pembelajaran memiliki satu komponen yang perlu diperhatikan agar suatu model pembelajaran dapat berkesinambungan dan memberikan pengaruh dalam pelaksanaannya. Komponen tersebut yaitu desain, aplikasi/implementasi, dan manajemen atau maintenance.

Berkaitan dengan pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dalam elearning tidak hanya pendidik yang terampil memanfaatkan teknologi untuk pembuatan bahan ajar akan tetapi diperlukan suatu rancangan agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif. Dalam sebuah rancangan pembelajaran (desain instruksional) terdapat suatu proses untuk memandu pelaku (aktor) untuk mendesain, mengembangkan, menerapkan konten e-learning dengan memanfaatkan infrastruktur dan aplikasi e-learning yang tersedia.

Pada tahap selanjutnya dalam implementasi e-learning terdapat tahap evaluasi yang dimanfaatkan untuk merevisi atau penyesuaian terhadap tahap-tahap sebelumnya. Desain instruksional merupakan proses dinamis yang dapat berubahubah sesuai dengan informasi dan evaluasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung oleh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

E-learning mempunyai ciri-ciri yaitu :

- a) Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran;
- b) Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan soal untuk meningkatkan pembelajaran;
- c) Menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran;
- d) Memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pendidik (synchronous elearning) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (asynchronous elearning);
- e) Membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan

pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

E-learning tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. E-learning memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

Interactivity (interaktivitas), yaitu tersedia jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (synchronous), seperti chatting atau messenger atau tidak langsung (asynchronous), seperti forum, mailing list atau buku tamu.

- f) Independency (kemandirian), yaitu fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pendidik dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada peserta didik (student-centered learning).
- g) Accessibility (aksesibilitas), yaitu sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
- h) Enrichment (pengayaan yaitu kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah, dan materi pelatihan sebagai pengayaan. Memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti video streaming, simulasi dan animasi.

Aspek pengelolaan pembelajaran e-learning yaitu perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan gambaran mengenai beberapa aktivitas dan tindakan yang akan dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi perencanaan pembelajaran berbasis e-learning memuat rencana, perkiraan, dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer, baik intranet maupun internet. Lingkup perencanaan pembelajaran meliputi empat komponen utama, yaitu tujuan, materi atau bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi.

Adapun manfaat e-learning dari perspektif pendidik, diantaranya :

- i) Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran yang sedang dibuat.

- a) Menerapkan strategi konsep pembelajaran baru dan inovatif efisiensi.
- b) Pemanfaatan aktivitas akses pembelajaran.
- c) Menggunakan sumber daya yang terdapat pada internet.
- d) Dapat menerapkan materi pembelajaran dengan multimedia.
- e) Interaksi pembelajaran lebih luas dan multisumber belajar.

Manfaat dari perspektif peserta didik, yaitu :

- f) Meningkatkan komunikasi dengan pendidik dan peserta didik lainnya.
- a) Lebih banyak materi pembelajaran yang tersedia yang dapat diakses tanpa memperhatikan ruang dan waktu.
- b) Berbagai informasi dan materi terorganisasi dalam satu wadah materi pembelajaran online.

Kemudahan yang didapat dari e-learning untuk tenaga pendidik, yaitu:

- c) Melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir.
- a) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya.
- b) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik.
- c) Proses pembelajaran memiliki konten yang memegang peranan penting karena langsung berhubungan dengan proses pembelajaran peserta didik. Konten merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan e-learning melalui jenis, isi, dan bobot konten.

Pembelajaran dengan e-learning merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan cakupan yang luas. E-learning merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

Ada tiga fungsi e-learning terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (classroom instruction) :

d) Suplemen

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

a) Komplemen

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi penguatan (reinforcement) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai pengayaan (enrichment), apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan pendidik secara tatap muka (fast learners) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan pendidik di dalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik secara tatap muka di kelas (slow learners) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka.

Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami

materi pelajaran yang disajikan pendidik di kelas.

b) Pengganti (substitusi)

Beberapa perpustakaan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswa. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

Apabila e-learning dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran. Ada tiga model yang dapat dipilih, yakni:

- a. Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional),
- b. Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau
- c. Sepenuhnya melalui internet. E-learning memiliki potensi yang cukup besar untuk mendukung keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut ini kelebihan e-learning :

c. Mengatasi persoalan jarak dan waktu

E-learning membantu pembuatan koneksi yang memungkinkan peserta didik masuk dan menjelajahi lingkungan belajar yang baru, mengatasi hambatan jarak jauh dan waktu. Hal ini memungkinkan pembelajaran bisa diakses dengan jangkauan yang lebih luas atau bisa diakses dimana saja dan tanpa terkendala waktu.

a. Mendorong sikap belajar aktif

E-learning memfasilitasi pembelajaran bersama dengan memungkinkan peserta didik untuk bergabung atau menciptakan komunitas belajar yang memperpanjang kegiatan belajar secara lebih baik di luar kelas baik secara individu maupun kelompok. Situasi ini dapat membuat pembelajaran lebih konstruktif, kolaboratif, serta terjadi dialog baik antar pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik yang lainnya.

b. Membangun suasana belajar baru

Dengan belajar secara online, peserta didik menemukan lingkungan yang

menunjang pembelajaran dengan menawarkan suasana baru sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar.

c. Meningkatkan kesempatan belajar lebih

E-learning meningkatkan kesempatan untuk belajar bagi peserta didik dengan menawarkan pengalaman virtual dan alat-alat yang menghemat waktu mereka, sehingga memungkinkan mereka belajar lebih lama.

d. Mengontrol proses belajar

Baik pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai bagaimana bahan ajar dipelajari. E-learning juga menawarkan kemudahan pendidik untuk mengecek apakah peserta didik mempelajari materi yang diunggah, mengerjakan soal-soal latihan dan tugasnya secara online.

Kekurangan e-learning antara lain:

- a. Penggunaan e-learning sebagai pembelajaran jarak jauh membuat peserta didik dan pendidik terpisah secara fisik, demikian juga antara peserta didik satu dengan lainnya. Keterpisahan secara fisik ini bisa mengurangi atau bahkan meniadakan interaksi secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Kondisi itu bisa mengakibatkan pendidik dan peserta didik kurang dekat sehingga bisa mengganggu keberhasilan proses pembelajaran. Kurangnya interaksi ini juga dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (value), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan peserta didik.
- c. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang

lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.

- d. Pendidik dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis tik (teknologi informasi dan komunikasi). Jika tidak mampu menguasai, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
- e. Proses pembelajaran melalui e-learning menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pendidik. Jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran.
- f. Kelemahan secara teknis yaitu tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet. Belum semua lembaga pendidikan bisa menyediakan fasilitas listrik dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran dengan e-learning.
- g. Jika tidak menggunakan perangkat lunak sumber terbuka, bisa mendapatkan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya relatif mahal.
- h. Kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet secara lebih optimal.

Jadi e-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang diembatani teknologi internet. Penerapan e-learning untuk pembelajaran online pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul learning management system yang mudah untuk diinstal dan dikelola seperti edmodo.

5. Edmodo

Edmodo didirikan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'hara, dua orang yang bekerja di sekolah terpisah di daerah Chicago. Edmodo sendiri adalah media social network microblogging yang aman bagi peserta didik dan pendidik. Pada situs ini orangtua pun dapat bergabung serta berkomunikasi dengan pendidik dan orangtua peserta didik lain, tentu saja dengan putra atau putri mereka sendiri. Sekarang edmodo sudah berkembang pesat dan sudah memiliki kurang lebih 7 juta akun yang terdiri dari pendidik dan peserta didik.

Menurut jurnal Ainiyah, Z. (2015: 6) Perkembangan e-learning yang pesat di dunia pendidikan Indonesia sampai pada penggunaan Learning Management System (LSM) di sekolah-sekolah. Saat ini banyak jenis LSM yang ditawarkan, setiap jenis LSM memiliki keunggulan tersendiri. Edmodo merupakan salah satu jenis LSM yang sering digunakan saat ini. Dalam penelitiannya, Basori (2013) menyebutkan bahwa edmodo merupakan aplikasi yang menyerupai facebook tapi dengan nilai edukasi yang tinggi, sehingga menarik bagi guru dan siswa. Suriadhi (2014) mendefinisikan Edmodo sebagai platform media sosial yang sering digambarkan seperti facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Dari beberapa pendapat diatas, terdapat kesamaan dalam mendefinisikan Edmodo, yakni Edmodo memiliki kemiripan dengan facebook hanya saja Edmodo lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua mata pelajaran kecuali mata pelajaran yang membutuhkan aktivitas dan pengamatan langsung, untuk mata pelajaran ini Edmodo digunakan sebagai pengantar teori sebelum siswa terjun pada aktivitas dan pengamatan langsung. hal.6

Seorang teacher dapat memanfaatkan berbagai macam fasilitas yang ada pada edmodo, mulai dari membuat grup mata pelajaran, membuat kuis, membuat tugastugas, memberikan pengumuman, membuat voting, memulai sebuah forum diskusi, hingga memberikan nilai pada kuis maupun tugas-

tugas yang dikumpulkan oleh peserta didik. Seorang student yang sudah melakukan sign up maka dapat langsung melengkapi identitas profil diri yang dibutuhkan. Student juga dapat langsung memasuki halaman grup mata pelajaran yang sudah ia ikuti. Ia juga bisa menambahkan grup mata pelajaran dengan memasukkan group code mata pelajaran lain yang ingin diikuti yang didapat dari pendidik.

Dalam sebuah grup, student dapat melakukan diskusi baik sesama student maupun dengan teacher. Selain itu, juga dapat melakukan pengumpulan tugas yang sudah diberikan dengan batasan waktu yang diberikan. Seorang parent dapat melakukan pengawasan terhadap anak-anak mereka melalui edmodo. Mereka dapat memantau perkembangan anak-anak mereka di dalam grup sebuah mata pelajaran. Mereka juga dapat memperoleh info langsung dari pendidik maupun pengumuman yang ada pada grup.

Seperti dalam pembelajaran tatap muka, edmodo juga mendukung model pembelajaran "team teaching". Pendidik dengan dapat mudah mengajak pendidik lain untuk menjadi co-teacher. Code parent sama dengan kode yang diberikan kepada para peserta didik. Orang tua mempunyai hak akses untuk memantau perkembangan anak – anaknya dan bisa juga berdiskusi dengan pendidik.

Fitur yang ditawarkan dalam edmodo adalah :

- . Assignment

Assignment digunakan oleh pendidik untuk memberikan penugasan kepada peserta didik secara online. Fitur ini dilengkapi dengan waktu deadline dan fitur attach file sehingga peserta didik dapat mengirimkan tugas dalam bentuk file secara langsung kepada pendidik. Selain itu, kiriman assignment juga terdapat tombol "turn in" yang menandakan bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugas mereka. Pendidik dapat secara langsung memberikan penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan peserta didik. Skor yang diberikan secara otomatis akan tersimpan dalam fitur gradbook.

a. File and links

Pada fitur ini pendidik dan peserta didik dapat mengirimkan pesan dengan melampirkan file dan link pada grup kelas, peserta didik atau pendidik lainnya. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti .doc, .pdf, .ppt, .xls, dll.

b. Quiz

Quiz digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. Quiz hanya dapat dibuat oleh pendidik, sedangkan peserta didik hanya mengerjakannya saja. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis. Perhitungan skor pada setiap butir soal quiz dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat, sedangkan untuk penskoran soal uraian harus diperiksa oleh pendidik terlebih dahulu.

Cara mengerjakan soal ulangan (quiz) :

1. Sign ke akun edmodo kita
2. Klik tombol quiz
3. Selanjutnya kerjakan quiz (ulangan) sampai selesai. Harap diingat bahwa pengerjaan kuis ini ada tenggang waktunya. Jadi begitu sekali buka sudah dihitung waktunya. Oleh karena itu siapkan diri anda dengan baik sebelum membuka kuis.
4. Klik pilihan pendapatmu tentang quiz tersebut lalu klik view result, maka nilai kamu akan muncul

. Polling

Polling hanya dapat dibuat oleh pendidik untuk dibagikan kepada peserta didik. Biasanya pendidik menggunakan polling untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran. Berikut di bawah ini adalah tampilan polling mengenai tanggapan peserta didik terhadap materi fungsi logika sebelum pembelajaran diberikan.

a. Gradebook

Fitur gradebook digunakan sebagai catatan nilai peserta didik. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh pendidik dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian nilai secara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor assignment dan quiz. Penilaian pada gradebook dapat diexport menjadi file.csv. Dalam fitur ini, pendidik mengatur penilaian hasil belajar seluruh peserta didik. Pendidik dapat mengatur nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai. Nilai total adalah persentase dari nilai keseluruhan setiap peserta didik secara otomatis oleh sistem. Penilaian quiz diisi secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil quiz setiap peserta didik. Pada peserta didik, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

b. Library

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur library, pendidik dapat meng-upload bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. Link dan file yang terdapat di library dapat dibagikan baik kepada peserta didik maupun grup. Peserta didik juga dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh pendidik ke dalam librarynya. Fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk menampung berbagai sumber dari dalam dan luar¹⁹. Sehingga peserta didik dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui edmodo.

c. Award badges

Merupakan standar pengukuran keberhasilan peserta didik

d. Parent code

Dengan fitur ini, orang tua peserta didik dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka. Untuk mendapatkan kode tersebut, orang tua peserta didik dapat mendapatkannya dengan mengklik nama kelas grup anaknya di edmodo atau dapat memperolehnya langsung dari pendidik yang bersangkutan.

Dilihat dari manfaat dan juga fitur-fiturnya, edmodo merupakan pilihan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran online. Selain itu, edmodo juga mempermudah kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Nilai plus lain dari edmodo adalah orang tua peserta didik dapat memantau perkembangan kegiatan belajar putra-putri mereka. Pada awal desember 2012, edmodo mengalami perubahan²⁰. Sekarang edmodo lebih memudahkan untuk browsing, tanggapan emoticon untuk tugas, dan penambahan dua aplikasi, editor foto dan schooltube, situs video pendidikan.

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan Edmodo. Menurut Umaroh (dalam Basori, 2013) kelebihan dari Edmodo antara lain: 1) Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat, 2) Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa, 3) Memberikan kesempatan kepada orang tua atau wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra-putrinya, 4) Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dalam hal pelajaran maupun tugas, 5) Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin, 6) Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses.

Sedangkan kekurangan dari Edmodo sebagai berikut: 1) Penggunaan bahasa program yang masih menggunakan Bahasa Inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa, 2) Belum tersedianya sintaks online secara langsung pada Edmodo. (Ainiyah, Z., 2015: 6-7)

4. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara pendidik pada pesertadidik pada lingkungan belajar supaya terjadi perubahan tingkah laku pada pesertadidik. Pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkup untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Hamalik (2013: 57)

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Suranto, 2015:125). Pendidik dapat melibatkan dua pihak yaitu peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan pendidik dan peserta didik dalam suatu proses belajar, dimana pendidik dan peserta didik saling berhunungan dan mempunyai pengaruh untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Terkait dengan hal tersebut, I Gde Widja (1989), mengungkapkan bahwa bertolak dari pikiran tiga dimensi sejarah maka proses pendidikan, khususnya pengajaran sejarah, ibarat mengajak peserta didik menengok ke belakang dengan tujuan melihat ke depan. Makna yang tertuang dari pendapat ahli tersebut adalah dengan mempelajari nilai-nilai kehidupan masyarakat di masa lampau, diharapkan peserta didik mencari atau mengadakan seleksi terhadap nilai-nilai itu, mana yang relevan atau dapat dikembangkan dalam menghadapi tantangan zaman yang kompleks di masa kini maupun yang akan datang. Proses mencari atau proses seleksi jelas menekankan pada pendekatan proses, serta menuntut untuk lebih diciptakan aktivitas fisik-mental dan kreativitas siswa dalam belajar sejarah (I Gde Widja dalam Ahmad Turmuzi, 2011). Pembelajaran sejarah yang baik akan membentuk pemahaman sejarah. Pemahaman sejarah merupakan kecenderungan berfikir yang merefleksikan nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kita menjadi lebih bijak dalam melihat dan memberikan respon terhadap berbagai masalah kehidupan. Pemahaman sejarah memberi petunjuk kepada kita untuk melihat serangkaian peristiwa masa lalu sebagai sistem tindakan masa lalu sesuai dengan jiwa jaman, akan tetapi memiliki sekumpulan nilai edukatif terhadap kehidupan sekarang dan akan datang. Sehubungan

dengan pendidikan karakter maka pembelajaran sejarah harus diarahkan untuk memahami dan menghayati nilai-nilai karakter yang tercermin dalam setiap cerita sejarah. Bukankah “membentuk watak” seperti yang telah dipaparkan dalam berbagai fakta historis di atas merupakan karakter yang terbentuk di dalam dinamika sejarah bangsa Indonesia (Heri, S. 2014: 36)

Secara etimologis sejarah mempunyai arti yang sama dengan kata *history* dalam bahasa Inggris yang berasal dari kata benda Yunani *istory* yang berarti ilmu (Sugiyanto, 2009:1). Sejarah adalah pengetahuan yang mandiri dan memiliki ilmu filsafat sendiri serta bersifat diakronis. Sejarah adalah rekonstruksi masa lalu yang telah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan dan dialami oleh seseorang (Kuntowijoyo, 2013:14). Sejarah mempelajari berbagai kejadian yang berhubungan dengan kemanusiaan di masa lalu. Masa lampau dalam sejarah sebagai aktualisasi merupakan refleksi dari masa kini atau sering di ibaratkan sebagai cerminan dari masa lampau.

Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitanya dengan masa kini (Widja, 1989:23). Pembelajaran sejarah berusaha menampilkan fakta sejarah secara obyektif meskipun tetap dalam kerangka sejarah yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 mewajibkan mata pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran wajib yang di berikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Mata pelajaran sejarah memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Menurut Kochhar (2008:51-55) tujuan instruksional pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas sebagai berikut:

1. pengetahuan: siswa harus mendapatkan pengetahuan tentang istilah, konsep, fakta, peristiwa, simbol, gagasan, perjanjian, problem, tren, kepribadian, kronologi, generalisasi, dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah;
2. pemahaman: siswa harus menembangkan pemahaman tentang istilah,

- fakta, peristiwa yang penting, tren, dan lain lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah;
3. pemikiran kritis: pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan pemikiran yang kritis;
 4. ketrampilan praktis: pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan ketrampilan praktis dalam studinya dan memahami faktafakta sejarah;
 5. minat: pelajaran sejarah harus membuat para siswa mampu mengembangkan minatnya dalam studi tentang sejarah; perilaku: pelajaran sejarah harus membuat para siswa mampu mengembangkan perilaku sosial yang sehat.

Menurut Heri S. (2014:37-38) Inovasi pembelajaran sejarah sangat diperlukan untuk menjadikan mata pelajaran sejarah sebagai media yang efektif dalam membentuk karakter peserta didik. Inovasi harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu, dimulai dari perencanaan, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Inovasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Pada tahap perencanaan, pengorganisasian materi harus lebih ditekankan untuk penanaman nilai-nilai karakter sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Pemilihan materi ini akan menentukan seberapa banyak peserta didik memperoleh informasi. Sesuai dengan semangat KTSP, guru mempunyai kebebasan untuk mengatur materi ajar yang diperlukan asalkan tidak bertentangan dengan standar isi. Dengan demikian guru dapat memodifikasi materi dengan memasukkan unsur-unsur lokal dan nasional dalam sejarah yang mempunyai nilai karakter. Guru sebaiknya mengurangi keterpakuan pada buku pelajaran yang dijual di pasaran. Seringkali buku yang dijual luas di pasaran hanya menyajikan informasi faktual yang kering nilai.
- Dalam strategi pembelajaran, sesuai dengan semangat Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang dijiwai oleh filsafat konstruktivisme, maka pembelajaran sebaiknya lebih diarahkan untuk rekonstruksi nilai-nilai

karakter melalui cerita sejarah. Dalam kegiatan pembelajaran fokus utama kegiatan pembelajaran bukanlah ekspositori oleh guru akan tetapi sebisa mungkin lebih ditekankan untuk inquiri. Peserta didik harus diarahkan untuk menemukan nilai-nilai karakter, dan selanjutnya mengaplikasikannya dalam konteks kekinian.

- Evaluasi pembelajaran sejarah menurut Aman (2012: 132- 133) menekankan pada penilaian proses dan hasil belajar siswa. Hasil pembelajaran mencakup kecakapan akademik, kesadaran sejarah, dan nasionalisme. Dengan demikian evaluasi tidak hanya mencakup aspek kognitif, akan tetapi juga afektif.

Cara tersebut diharapkan menjadikan pembelajaran sejarah dapat lebih memberikan makna dan kesan bagi peserta didik. Dengan demikian pembelajaran yang dilakukan dapat berperan optimal sebagai upaya penyadaran terhadap jati diri bangsa dan pada akhirnya membentuk karakter peserta didik.

Menurut Moh. Ali (2005: 351) pembelajaran sejarah nasional mempunyai tujuan :

- Membangkitkan, mengembangkan serta memelihara semangat kebangsaan
- Membangkitkan hasrat mewujudkan cita-cita kebangsaan dalam segala lapangan;
- Membangkitkan hasrat-mempelajari sejarah kebangsaan dan mempelajarinya sebagai bagian dari sejarah dunia;
- Menyadarkan anak tentang cita-cita nasional (Pancasila dan Undang-undang Pendidikan) serta perjuangan tersebut untuk mewujudkan cita-cita itu sepanjang masa. (Sumber dari artikel Heri, S. (2014: 57))

5. Urgensi Media Edmodo dalam Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan suatu proses antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkup pembelajaran untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Hal yang paling penting dalam suatu pembelajaran adalah proses. Proses dalam sebuah pembelajaran dapat menentukan ketercapaian dari tujuan belajar. Tercapai atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari perubahan tingkah laku peserta didik. Perubahan tingkah laku yang dialami oleh peserta didik bermacam-macam, ada yang berupa perubahan sifat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif) peserta didik. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tujuan pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran, antara lain yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan dan juga media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peran sebagai alat bantu pendidik maupun peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mempermudah pemahaman pembelajaran, sedangkan bagi pendidik media pembelajaran dapat membantu pendidik memperjelas pemahamannya kepada peserta didik. Media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah sangatlah penting, karena dengan adanya media pembelajaran, pendidik maupun peserta didik merasa terbantu. Peserta didik banyak yang menganggap bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran paling membosankan diantara pelajaran-pelajaran yang lainnya, pembelajarannya juga monoton dan tidak menarik, dengan adanya media pembelajaran, peserta didik dapat termotivasi untuk belajar lebih rajin lagi.

Media pembelajaran edmodo merupakan laman web yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar online yang aman dan nyaman dalam berbagai data, informasi, tugas dan juga konten-konten pendidikan. Media edmodo hampir mirip dengan sosial media facebook, dimana edmodo dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam berkolaborasi maupun berbagi konten.

Media edmodo juga cocok digunakan dalam pembelajaran sejarah, edmodo dapat membantu pendidik dan peserta didik apabila dalam pembelajaran tidak bisa bertatap muka, dengan edmodo pendidik bisa

mengirim materi, tugas, kuis, dan bisa memberi tugas diskusi di dalam media edmodo sedangkan peserta didik dapat melihat tugas yang diberikan pendidik di akun edmodo masing-masing peserta didik. Peserta didik juga bisa mengumpulkan tugas, mengerjakan kuis lewat edmodo, sehingga pendidik dan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran meskipun tidak bertatap muka. Selain itu media edmodo dapat menumbuhkan motivasi dan semangat peserta didik untuk mempelajari isi yang dibuat di media edmodo. Edmodo dapat menunjang aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih rajin dan peserta didik dapat belajar kapanpun dan dimanapun asalkan terhubung dengan koneksi internet.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam mencapai suatu hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu tingkat kecerdasan yang baik, pelajaran yang sesuai dengan bakat yang dimiliki oleh peserta didik, terdapat minat yang tinggi dalam pembelajaran, motivasi dan strategi mengajar yang baik dari guru.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2013:22). Hasil belajar digunakan untuk mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran yang dikuasai peserta didik dan menjadi unsur penting sebagai dasar serta acuan penilaian. Susilo (2004:82) berpendapat bahwa kondisi kemampuan berpikir juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kondisi kemampuan berpikir ini menyangkut tentang tingkat kecerdasan, bakat-bakat baik bakat di sekolah maupun bakat di luar sekolah. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan belajar yang ditandai dengan adanya suatu perubahan pada peserta didik, dimana hal ini dapat diukur dengan melalui suatu penilaian atau evaluasi hasil belajar.

Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:200). Tujuan dari evaluasi hasil belajar yaitu untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dari proses interaksi pada proses pembelajaran, khususnya pada ketuntasan belajarnya. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2014:62). Kemampuan yang harus dicapai peserta didik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan oleh masing-masing pendidik mata pelajaran.

7. Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang berkaitan dengan masa lampau. Pembelajaran sejarah mengajarkan peristiwa-peristiwa yang dianggap penting bagi kehidupan bangsa, baik itu peristiwa di masa lampau maupun di masa sekarang. Menurut Widja (1989:23) pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa sekarang. Pembelajaran sejarah berusaha menampilkan fakta sejarah secara objektif meskipun tetap dalam kerangka sejarah yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Penyampaian materi dalam pembelajaran sejarah dibutuhkan media pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh dengan pembelajaran konvensional yang sering diterapkan oleh pendidik dan dengan pembelajaran menggunakan media peserta didik bisa termotivasi dengan bantuan media yang digunakan.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran (Rusman, 2012: 160). Media pembelajaran sebagai perantara atau pengantar pesan

dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar, sedangkan bentuknya bisa berbentuk cetak maupun non cetak (Mudlofir dan Rusyidiyah, 2016:124). Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan dapat lebih banyak lagi sesuai kebutuhan (Rismayanti. 2012:1). Menurut Redman dan Trapani (dalam Mokhtar, 2016:23) menjelaskan bahwa edmodo adalah portal informasi yang menyajikan dengan cara yang menarik dan memotivasi, yang pada gilirannya menjadi lingkungan yang terkendali cocok untuk teman sebaya. Media pembelajaran edmodo adalah media pembelajaran online untuk mendorong pembelajaran guru atau dapat menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan para siswa dalam pembelajaran sejarah secara kolaboratif. Penggunaan media edmodo dalam pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar sejarah.

Penerapan media edmodo ini diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, karena dengan penggunaan media edmododalam pembelajaran sejarah peserta didik dilibatkan untuk mencari dan menyelesaikan masalah dari beberapa persoalan tentang materi pembelajaran sejarah yang telah di share di edmodo oleh pendidik.

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai macam faktor yang akan diidentifikasi sebagai masalah. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel dimana variabel bebasnya adalah model pembelajaran e-learning berbasis edmodo sedangkan variabel terikatnya adalah pemahaman konsep sejarah. Model pembelajaran e-learning berbasis edmodo sebagai variable X dan pemahaman konsep sejarah sebagai variabel Y.

Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat ditunjukkan pada gambar di bawah ini :

Y

Keterangan :

X : Model Pembelajaran E- Learning Berbasis Edmodo.

Y : Pemahaman Konsep Sejarah.

C. Hipotesis

Berdasarkan pemaparan kerangka berfikir tersebut, peneliti dapat memunculkan hipotesis sebagai berikut:

0. Hipotesis penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah “terdapat pengaruh model pembelajaran e-learning berbasis edmodo untuk meningkatkan pemahaman konsep Sejarah pada peserta didik di SMA Negeri1 Jorong.

0. Hipotesis statistik

$H_0 : m_1 \leq m_2$

$H_1 : m_1 > m_2$

Keterangan :

m_1 : rata-rata peningkatan kemampuan pemahaman konsep sejarah peserta didik dengan model pembelajaran konvensional.

m_2 : rata-rata peningkatan kemampuan pemahaman konsep sejarahpeserta didik dengan model pembelajaran e-learning berbasis edmodo.

Maksud dari hipotesis diatas, yaitu :

H_0 : tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang diberi model pembelajaran e-learning berbasis edmodo dengan model pembelajaran konvensional.

H_1 : terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang diberi model pembelajaran e-learning berbasis edmodo dengan model pembelajaran konvensional.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen yang sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang digunakan peneliti yaitu mengetahui pengaruh penerapan media edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar, untuk memperoleh data apakah media edmodo berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar peserta didik, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen.

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu (Sugiyono, 2012: 14). Pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian eksperimen adalah metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (Sukardi, 2003: 179). Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk menilai sebab akibat yang dilakukan oleh peneliti dari suatu perlakuan untuk mengurangi faktor-faktor yang mengganggu.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian dibagi menjadi 4, yaitu Pre Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design, dan Quasi Experimental (Sugiyono, 2012: 108). Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian True Experimental Design dengan model Pretest-Posttest Control Group Design. Peneliti menggunakan 2 kelompok atau 2 kelas, dimana 1 kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas lagi digunakan sebagai kelas kontrol. Sebelum melakukan tindakan peneliti melakukan observasi terlebih dahulu

terhadap 3 kelas untuk menentukan subjek untuk dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen, peneliti menggunakan desain True Experimental Design karena dalam penelitian ini masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel dependen.

a. True Experimental Design

True eksperimental design atau sering disebut dengan eksperimen yang sebenarnya ini merupakan design yang paling sederhana, namun design ini merupakan design yang sangat berpengaruh diantara design eksperimen yang lainnya. Menurut Arikunto (2013:125) True Experimental design adalah jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena memenuhi persyaratan, persyaratan yang dimaksud adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberlakukan sama dalam hal yang lain. Terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian sebelum pembelajaran diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2012:112). setelah diketahui hasil dari pretest pada dua kelompok tersebut, maka pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (X), dan di kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (X). Setelah dilakukan perlakuan atau treatment pada salah satu kelas eksperimen selanjutnya dilakukan posttest pada kedua kelas atau kedua kelompok sampel yang digunakan.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Pretest - Posttest Control Group Design dengan pola sebagai berikut:

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber: Sugiyono (2015:112)

Keterangan:

O1: *Pretest* kelas eksperimen

O2: *Posttest* kelas eksperimen

O3: *Pretest* kelas kontrol

O4: *Posttest* kelas kontrol

X: Perlakuan menggunakan media edmodo di kelas eksperimen.

Tahap-tahap yang akan ditempuh dalam penelitian ini sesuai dengan metode eksperimen dengan model “ *Pretest-Posttest Control Group Design*” yaitu:

1. menentukan populasi, yang digunakan oleh peneliti disini adalah menggunakan dua kelas, yaitu menggunakan kelas X IPS di SMAN 1 Jorong .
2. menentukan sampel, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS. Kelompok A yang akan diberikan treatment (perlakuan) menggunakan media pembelajaran *edmodo*, dan kelompok B adalah kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional;
3. melaksanakan tes awal (*pre-test*), peneliti memberikan *pre-test* pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol dengan membagikan angket dan soal;
4. memberikan perlakuan (treatment), peneliti memberikan perlakuan yang berbeda pada dua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) yaitu pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *edmodo* dan pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional;
5. melaksanakan tes akhir (*post-test*), peneliti memberikan *post-test* pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol dengan membagikan angket dan soal. Soal *posttest* yang diberikan kepada peserta didik yaitu menggunakan soal pilihan ganda. *Posttest* dilakukan untuk melihat adanya perbedaan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah dilakukan treatment. Sehingga dapat diketahui ada pengaruh tidaknya dalam penggunaan media pembelajaran *edmodo*.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian (Arikunto, 2013; 169). Variabel penelitian menjadi titik perhatian suatu penelitian. Terdapat dua variabel dalam penelitian yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Peneliti dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Kedua variabel tersebut dibutuhkan dalam penelitian ini.

Variabel bebas digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh atau perlakuan menggunakan media *edmodo* (X) yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen. Sedangkan variabel terikat untuk mengetahui motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2) peserta didik. Untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar peserta didik digunakan tes sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran, yaitu *pre-test* dan *post-test*.

D. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2012: 117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Soepeno (2002: 82) populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Cluster Random Sampling* yaitu dimana terbagi dalam 3 kelas yaitu kelas X IPS 1, kelas X IPS 2, dan Kelas X IPS 3 tetapi yang diambil oleh peneliti adalah dua kelas yaitu kelas X IPS 1 dan kelas X IPS 3 dan terbagi dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini

adalah menyebarkan angket motivasi belajar dan soal tes hasil belajar, untuk mendapatkan data motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan media *edmodo* sebagai media pembelajaran Sejarah, serta tes untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik.

1) Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti antara lain: observasi dilakukan saat sebelum penelitian untuk mengidentifikasi masalah yang dialami oleh pendidik maupun yang dialami oleh peserta didik, observasi yang dilakukan ketika penggunaan media *edmodo* untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar peserta didik. Observasi sangatlah penting dilakukan sebelum melakukan tindakan.

2) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012: 199 dari 40 pernyataan dengan pilihan jawaban sesuai dengan skala likert, yaitu: 1 = jika anda tidak pernah melakukan aktivitas tersebut, 2 = jika anda jarang melakukan aktivitas tersebut, 3 = jika). Angket dalam penelitian ini dirancang dalam bentuk pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan indikator motivasi belajar peserta didik. Angket motivasi belajar terdiri anda sering melakukan aktivitas tersebut, 4 = jika anda selalu melakukan aktivitas tersebut.

3) Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang dilakukan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang berlaku (Arikunto, 2011: 53). Tes dalam pendidikan adalah cara yang digunakan pendidik untuk menilai kemampuan peserta didik yang berbentuk tugas atau serangkaian pertanyaan dan perintah yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Tujuan dari tes dalam penelitian ini adalah untuk mengukur hasil belajar peserta didik dari penerapan media pembelajaran *edmodo*. Tes digunakan dalam penelitian ini adalah

pretest dan *posttest* dengan bobot pertanyaan yang sama. Materi yang digunakan sebagai dasar pembuatan tes adalah materi pelajaran Sejarah kelas X IPS semester Genap.

1) wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dari pendidik maupun peserta didik terkait pembelajaran sejarah. Wawancara dilakukan kepada pendidik dan peserta didik sebelum dilakukan tindakan. Wawancara digunakan untuk untuk mengetahui kendala atau kesulitan pembelajaran sejarah dari pendidik maupun peserta didik, untuk memperoleh data yang valid terkait permasalahan yang ada dan membandingkan kebenaran dari data observasi. Wawancara selanjutnya pada saat tindakan berlangsung untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *edmodo* terhadap motivasi dan hasil belajar kelas X SMAN 1 Jorong.

2) dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dari kelas X IPS 1 dan kelas X IPS 3 tentang:

- a. Nama dan jumlah peserta didik kelas X IPS 1 dan kelas X IPS 3 SMAN 1 Jorong.
- b. Nilai-nilai dari populasi penelitian sekaligus nilai-nilai sampel yang digunakan dalam penelitian untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- c. Foto-foto kegiatan

Dokumentasi dilakukan pada saat observasi/penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol selama pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan yang dilakukan oleh peneliti lebih mudah dan lebih baik (lebih cermat, lengkap, dan sistematis) sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu kejadian alam maupun sosial yang

diamati oleh peneliti (Arikunto, 2013:203). Pada dasarnya meneliti adalah kegiatan melakukan pengukuran, untuk itu dibutuhkan suatu alat ukur yang baik untuk mendapatkan hasil yang baik. Menurut Sugiyono (2012:305) instrumen penelitian kuantitatif dapat berupa tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner atau angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur motivasi dan hasil belajar peserta didik sebelum pembelajaran Sejarah dan setelah pembelajaran Sejarah menggunakan media *edmodo*.

Terdapat tiga instrumen dalam penelitian ini, yaitu: 1) instrumen pedoman wawancara untuk memperoleh data wawancara saat pelaksanaan studi pendahuluan; 2) instrumen data motivasi belajar peserta didik dan 3) instrumen tes untuk data hasil belajar peserta didik. Instrumen data motivasi belajar peserta didik menggunakan angket dengan skala likert dari skor terendah 1 hingga skor tertinggi 4. Untuk instrumen hasil belajar peserta didik menggunakan instrumen tes.

G. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas Konstruk

Uji validitas merupakan uji yang mengetahui suatu instrumen yang akan diukur. Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidasian suatu instrumen dalam penelitian (Arikunto, 2013:211). Suatu instrument apabila memiliki tingkat yang tinggi maka dapat dikatakan instrumen yang valid. Apabila instrumen memiliki validitas rendah maka dapat dikatakan instrumen yang kurang valid. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diharapkan oleh peneliti. Tinggi rendahnya suatu instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas.

Uji validitas konstruk adalah uji validitas yang mempermasalahkan seberapa jauh item-item tes mampu mengukur sesuatu yang benar-benar akan diukur sesuai dengan konsep khusus

atau definisi konseptual yang telah ditetapkan (Arikunto, 2011:83). Validitas konstruk digunakan untuk instrumen-instrumen atau untuk mengukur konsep, baik yang bersifat performansi untuk mengukur sikap, minat, konsep diri, gaya kepemimpinan, motivasi, dan lain-lain.

b. Uji Validitas Isi

Validitas isi merupakan sebuah instrumen yang menunjukkan kondisi suatu instrumen yang disusun berdasarkan isi dari materi (Arikunto, 2011:65). Validitas isi memiliki peran yang penting dalam mencapai hasil belajar. Uji validitas isi digunakan untuk melakukan uji validitas pada penilaian hasil belajar peserta didik yang sesuai dengan indikator pembelajaran. Untuk memperjelas disusun kisi-kisi tes hasil belajar mata pelajaran sejarah.

c. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu instrument yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data-data yang didapat oleh peneliti (Arikunto, 2013:221). Husain (2003:80) berpendapat bahwa uji reliabilitas adalah proses pengukuran terhadap ketepatan dan konsistensi dari suatu instrumen. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang sudah dapat dipercaya yang menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Pengujian ini dimaksudkan untuk menjamin instrumen yang digunakan merupakan sebuah instrumen yang konsisten, stabil dan dependabilitas, sehingga bila digunakan berkali-kali dapat menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik koefisien *Cronbach Alpha* dengan program *software* SPSS versi 23 *for Windows*. Suatu reliabilitas dapat dikatakan tinggi atau rendah, jika ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut koefisien reliabilitas. Bila koefisien reliabilitas telah diperoleh, maka untuk menentukan reliabel instrumen penelitian dapat digunakan kategori koefisien reliabilitas Guilford (1956:145), yaitu:

- 1) 0,80 - 1,00: reliabilitas sangat tinggi
- 2) 0,60 - 0,80: reliabilitas tinggi

3) 0,40 - 0,60: reliabilitas sedang

4) 0,20 - 0,40: reliabilitas rendah

Uji coba instrumen penelitian motivasi belajar peserta didik yang telah valid, akan dilakukan tahap selanjutnya yaitu dengan melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan teknik koefisien *Cronbach Alpha* dengan program *software* SPSS versi 23 *for Windows*. Setelah melalui uji validitas dan uji reliabilitas, instrumen yang valid dan reliabel tersebut dapat digunakan dalam penelitian untuk melanjutkan penelitiannya.

H. Analisis Data

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penerapan Media *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah kelas X IPS SMAN 1 Jorong” berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan dalam bab awal, penelitian ini menggunakan teknik analisis komparatif yaitu dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dari hasil peserta didik. Penelitian ini akan menganalisis data dari angket motivasi belajar Sejarah peserta didik dan data tes hasil belajar Sejarah peserta didik. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, yaitu:

Analisis Pengaruh Media *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah :

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran *edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah yaitu melalui tes soal hasil belajar peserta didik yang dibagikan sebelum dan sesudah pembelajaran sejarah. Data dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran sejarah bandingkan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari penerapan media *edmodo* pada pembelajaran sejarah. Teknik analisis statistik yang dilakukan adalah melalui uji t dua sampel berhubungan. Uji t *nonindependent* merupakan teknik analisis data untuk menguji perbedaan

rata-rata dari sampel yang berjenis data interval atau rasio. Proses pengolahan data dengan menggunakan uji t *non-independent* dilakukan dengan bantuan program aplikasi statistik SPSS versi 23 *for Windows*. Setelah diperoleh hasil dari uji t *nonindependent*, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah melihat tabel kritik t untuk acuan dalam pengambilan keputusan dari hipotesis yang telah dibuat oleh peneliti.

Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Peserta Didik terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *edmodo* adalah melalui analisis skor angket motivasi belajar peserta didik dan nilai hasil belajar peserta didik. Skor angket motivasi belajar, peserta didik terbagi menjadi tiga kelompok dengan motivasi belajar tinggi, motivasi belajar sedang, dan motivasi belajar rendah. Setiap kelompok peserta didik yang memiliki motivasi tinggi, sedang, dan rendah, diberi kode yang berbeda pada masing-masing kelompok secara berurutan. Berdasarkan pengelompokan yang dilakukan oleh peneliti, data motivasi belajar disejajarkan dengan nilai hasil belajar peserta didik. Kedua data dari motivasi belajar peserta didik dan nilai dari hasil belajar peserta didik diuji menggunakan teknik analisis statistik Analisis Variasi satu jalur (*One-way Anova*). Anova satu jalur merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari sampel yang berjenis data interval dan ordinal.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data yang didapatkan oleh peneliti yang berasal dari populasi. Tujuan dari uji normalitas adalah menentukan teknik analisis data yang tepat dan benar. Pengujian normalitas dilakukan dengan metode *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan *software* SPSS 23 *for windows*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji perbedaan antara dua atau lebih populasi. Arikunto (2013:363) berpendapat bahwa uji homogenitas perlu dilakukan dalam pengujian terhadap kesamaan beberapa sampel, yaitu seragam atau tidaknya sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varians skor yang diukur pada kedua sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Peneliti menggunakan uji *levane* melalui *independent ttest* dengan bantuan *software SPSS 23 for windows* untuk menguji homogenitas.

I. Uji Hipotesis

a. Uji t *Non-Independent*

Peneliti melakukan uji hipotesis dari hasil analisis data dengan menggunakan uji *i-t non-independent* dua sampel berpasangan, selanjutnya dilakukan tes signifikansi berdasarkan pada derajat kebebasan (db) = $n - 1$. Setelah diperoleh hasilnya, selanjutnya lihat dalam tabel kritik t. Bila:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

1. $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *edmodo* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah sebelum dan setelah diberi perlakuan.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *edmodo* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah sebelum dan setelah diberi tindakan.

2. $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran

Sejarah sebelum dan sesudah diberi tindakan.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah sebelum dan sesudah diberi tindakan.

Keterangan:

H_0 = hipotesis nihil / hipotesis nol

H_a = hipotesis kerja / hipotesis penelitian

μ_1 = simbol yang menunjukkan skor sebelum tindakan / *pretest*

μ_2 = simbol yang menunjukkan skor setelah tindakan / *posttest*

(Sumber: Riduwan, 2016:215)

b. Uji *One-way Anova*

Peneliti melakukan uji hipotesis penelitian dari hasil analisis data yang diperoleh dengan menggunakan uji *One-way Anova*, selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan tes signifikansi dengan berdasarkan pada derajat kebebasan antar kelompok (dbb) = $k - 1$, sedangkan untuk mencari derajat kebebasan pada tiap tiap kelompok (dbw) = $n - 1 + n - 1$. Setelah memperoleh hasil lihat dalam tabel kritik t.

Jika Rasio- $F \leq$ nilai tabel F , maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika Rasio- $F >$ nilai tabel F , maka H_0 ditolak dan H_a diterima

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

1) $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar

peserta didik pada pembelajaran Sejarah sebelum dan setelah diberi tindakan.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta

didik pada pembelaj aran Sej arah sebelum dan setelah diberi tindakan.

Keterangan:

H_0 = hipotesis nihil / hipotesis nol

H_a = hipotesis kerj a / hipotesis penelitian

μ_1 = simbol yang menunj ukkan skor sebelum tindakan / *pretest*

μ_2 = simbol yang menunj ukkan skor setelah tindakan / *posttest*

(Sumber: Riduwan, 2016: 222)

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Z. 2015. *Penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran otomatisasi perkantoran di smkn 1 surabaya*. Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP), 3(3).
- Arikunto, S. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Basori. 2013. *Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk FKIP UNS*. Jurnal JIPTK. Vol. VI (2): HALAMAN 100
- Bloom, B. 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Guilford, J.P. 1956. *Terjemahan. Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York: McGraw Hill.
- Hamalik, O. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, O. 2013. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamid, A.R. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Heri, S. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Husaini, U, dkk. 2003. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jihad dan Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta; Multi Pressindo
- Kamarga, Hansiswany. 2011. *Constructing Online Based History Learning: Comparison Of Learning Content Management System (LCMS) To Learning Management System (LMS)*. *International Journal of History Education*. Vol. XII, No. 2: HALAMAN 267

- Kochhar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kristiani, D. 2016. *E-Learning Dengan Aplikasi Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan*. Semarang: Unisbank
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Kuntowijoyo. 2013. *Penjelasan Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMK
- Mokhtar, F. A. 2016. " *Rethinking Conventional Teaching In Language Learning And Proposing Edmodo As Intervention: A Qualitative Analysis*". Malaysian Online Journal of Educational Technology. Volume 4, Issue 2: HALAMAN 23
- Mudlofir, Afli, dkk. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Riduwan. 2016. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rismayanti, Anti. 2012. *Mengenai Lebih Dekat Edmodo Sebagai Media E-Learning dan Kolaborasi*. <https://s3.amazonaws.com> Diakses pada tanggal 05 April 2020.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. 2013. *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaokaba di Pantara
- Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sardiman, A.M. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Schunk, et-al. 2012. *Motivasi dalam pendidikan-Teori, Penelitian, dan Aplikasi (Edisi Ketiga)*. Jakarta: PT. Indeks
- Soepeno, B. 2002. *Statistik Terapan (Dalam Penelitian Ilmu – ilmu Sosial)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N & Rivai, A. 1998. *Media Pengajaran Bandung*. Bandung: CV Sinar
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Sudjana, N. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyanto. 2009. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jember: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Jember
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Suranto. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran Kontemporer*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Susilo, J. M. 2004. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: LP21
- Usman, B. & Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama
- Wardoyo. 2013. *Pembelajaran Konstruktivisme*. Bandung: Alfabeta
- Widj a, I Gde. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan LPTK