

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teori

Menurut Sugiyono (2017:81) “teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis.” Ada beberapa teori-teori yang dilakukan oleh penulis untuk membahas suatu permasalahan Diantaranya yaitu:

1. Teori Belajar

Menurut Slavin dalam Fathurrohman (2017:1) “belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku ataupun potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat.” Menurut Rusman (2017:1) “belajar adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi individu siswa, baik dalam proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengkomunikasikan, dan memahami sesuatu.” Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu interaksi antar siswa yang dapat menyebabkan perubahan kognitif, afektif dan psikomotor yang dihasilkan dari suatu pelatihan dan pengalaman. Perubahan yang terjadi diakibatkan dari hasil belajar dapat terlihat melalui suatu perubahan dan mempraktikkan ajaran yang didapat, maka akan menjadi suatu kebiasaan yang akan memunculkan jati diri dari individu tertentu. Pada saat belajar setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dalam memproses informasi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Selain adanya perbedaan karakteristik siswa ada juga persamaan-persamaan yang bersifat umum seperti

tujuan, minat dan motivasi dalam belajar, sehingga melahirkan suatu teori belajar yang efektif dan efisien.

Beberapa faktor yang mempengaruhi terhadap belajar siswa yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar individu seperti jasmani, sikap dan bakat siswa. Faktor eksternal adalah faktor yang diakibatkan karena adanya pengaruh dari lingkungan, dan non sosial. Teori-teori dalam psikologi pendidikan yang mendukung terhadap penelitian ini yaitu teori belajar behavioristik.

Menurut Lefudin (2017:21) “teori behavioristik adalah teori yang menerapkan prinsip penguatan dari tingkah laku baik itu positif maupun negatif yang terbentuk dari suatu pengetahuan yang dihasilkan oleh respon.” Teori belajar behavioristik menurut Gredler dalam Yaumi (2018:48) “teori belajar behavioristik adalah perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi anatar stimulus dan respon.” Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa belajar behavioristik merupakan bentuk perubahan yang dialami oleh seseorang dengan hal kemampuan untuk tingkah laku dengan cara yang baru maka akan terbentuk suatu psikologis siswa berupa respon baik itu adalah hal yang negatif ataupun positif, yang dihasilkan dari suatu pengalaman dan pengetahuan yang didapat. Respon yang dimaksud yaitu dilihat dari peserta didik ketika belajar, baik itu berupa pikiran, perasaan, dan tindakan.

Teori Behavioristik mempunyai beberapa tokoh yang mengembangkannya yaitu Thorndike, Watson, Hull, dan Skinner. Menurut Thorndike belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat

menstimulus terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, gerakan atau tindakan.

Tokoh selanjutnya yaitu Watson mengemukakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon tersebut harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observabel*) dan dapat diukur. Sedangkan konsep-konsep tentang belajar menurut Skinner mampu mengungguli para tokoh sebelumnya. Ia mampu menjelaskan konsep belajar secara sederhana namun lebih komprehensif. Menurut Skinner, hubungan antara stimulus dan respon terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku. (Budiningsih, 2005:21)

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai teori ataupun aliran behavioristik, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik berpengaruh terhadap masalah belajar, karena belajar ditafsirkan sebagai latihan-latihan untuk pembentukan hubungan antara stimulus dan respons. Dengan memberikan rangsangan, siswa akan bereaksi dan menanggapi rangsangan tersebut.

Teori behavioristik menekankan pada kajian ilmiah mengenai berbagai respon perilaku yang dapat diamati dan penentu lingkungannya. Dapat disimpulkan bahwa, perilaku memusatkan pada interaksi dengan lingkungannya yang dapat dilihat dan diukur. Prinsip-prinsip perilaku diterapkan secara luas untuk membantu orang-orang mengubah perilakunya kepada hal yang lebih baik King (Nahr, 2010:15).

Konsep teori behaviorisme berpengaruh terhadap masalah belajar. Belajar dapat diartikan sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Hubungan antara stimulus-respon ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis pada belajar. Jadi, pada dasarnya tingkah laku peserta didik terdiri dari respon-respon tertentu terhadap stimulus-stimulus yang diberikan.

Menurut para ahli psikologi pendidikan, dalam pendidikan mengenai konsep behaviorisme berlangsung dengan tiga langkah, yaitu: 1) Tahap akuisisi, tahap perolehan pengetahuan dimana siswa belajar tentang informasi baru. 2) Tahap retensi, informasi atau keterampilan baru yang dipelajari dipraktikkan sehingga siswa dapat mengingatnya dalam periode tertentu. 3) Tahap transfer, seringkali gagasan yang disimpan sulit diingat kembali, kemampuan untuk mengingat kembali dan menggunakannya dalam situasi baru (yaitu mentransfernya dalam pembelajaran yang baru) memerlukan berbagai macam strategi, tetapi sangat bergantung terhadap ingatan terhadap informasi yang benar (Hariyanto dan Suyono, 2012:72).

Implikasi teori behavioristik dalam proses pembelajaran terlihat dari tahapan-tahapan yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam teori ini seseorang yang dikatakan belajar, dari mulai ia memperoleh informasi baru sebagai suatu pengetahuan tidak hanya ada dalam pikiran siswa melainkan terlihat dari tingkah lakunya dalam belajar.

Teori behavioristik ini berkaitan dengan stimulus-stimulus yang diberikan oleh guru terhadap respon-respon yang ditunjukkan oleh siswa dalam belajar. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Soemanto (2006: 123) “guru-guru yang

menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkahlaku murid-murid merupakan reaksi-reaksi terhadap lingkungan mereka pada masa lalu dan masa sekarang, dan bahwa segenap tingkah laku adalah merupakan hasil belajar.”

2. Aktivitas Belajar

Menurut Kusnandar (2008:24) “aktivitas belajar adalah keterlibatan dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dalam kegiatan belajar guna untuk menunjang keberhasilan belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.” Sedangkan menurut Hamalik (2009:179) “aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.”

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang melibatkan tindakan fisik maupun non fisik (mental) untuk membangun suatu pengetahuan dan keterampilan guna mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Aktivitas belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah cukup banyak. Aktivitas belajar siswa tersebut tidak cukup hanya mendengarkan atau mencatat, namun masih banyak aktivitas-aktivitas lain yang dapat dilakukan siswa dalam proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar sangatlah penting, karena dengan adanya aktivitas belajar pada saat proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam pembelajaran harus melibatkan aspek siswa secara jasmani dan rohani sehingga akan adanya suatu perubahan perilaku yang cepat baik itu yang berkaitan dengan kognitif, efektif, dan psikomotor.

Sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Sardiman (2007:101) bahwa aktivitas belajar mempunyai dua jenis aktivitas yaitu aktivitas fisik dan mental. Jenis aktivitas tersebut diantaranya sebagai berikut:

- a. *Visual Activities* (Aktivitas visual) yaitu membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, mengamati percobaan orang lain.
- b. *Oral Activities* (Aktivitas lisan) yaitu merumuskan, memberi saran, mengemukakan pendapat, tanya jawab, membaca serta interupsi.
- c. *Listening Activities* (Aktivitas mendengarkan) mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik, pidato dan lain sebagainya.
- d. *Writing Activities* (Aktivitas menulis) yaitu menulis karangan, laporan, cerita, mengisi angket serta mengerjakan tes.
- e. *Drawing Activities* (Aktivitas menggambar) yaitu membuat grafik, peta, diagram, dan sketsa.
- f. *Mental Activities* (Aktivitas mental) yaitu menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis faktor-faktor dan mengambil suatu keputusan.
- g. *Emotional Activities* (Aktivitas emosional) yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, tidak gugup dan berani.

Jenis-jenis aktivitas di atas, menunjukkan bahwa jenis aktivitas belajar cukup kompleks dan bervariasi. Guru hendaknya dapat menstimulus siswa agar aktivitas dalam pembelajaran dapat optimal. Dengan demikian, proses belajar akan lebih dinamis dan tidak membosankan. Aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari berbagai kegiatan siswa ketika di dalam kelas baik itu berupa kegiatan fisik

maupun kegiatan non fisik. Untuk melihat aktivitas tersebut diuraikan ke dalam beberapa indikator aktivitas belajar.

Indikator aktivitas belajar menurut Rosalia dalam (Tentrem, 2008:6) memaparkan bahwa indikator aktivitas belajar terdiri atas “1) siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik. 2) kerjasama siswa dalam diskusi kelompok. 3) siswa menyimak dan menanggapi teman yang mempresentasikan hasil kerja. 4) siswa mengumpulkan tugas dengan tertib dan tepat waktu.” Sedangkan menurut Sungkono et. al (2008:15) indikator dalam aktivitas belajar adalah “perasaan senang terhadap pelajaran, perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru.”

Berdasarkan pendapat ahli di atas mengenai indikator aktivitas belajar maka dapat dikelompokkan menjadi empat jenis indikator, dalam penelitian ini peneliti menggunakan empat jenis indikator untuk mengetahui aktivitas belajar siswa diantaranya:

- 1) *Visual Activities* (Aktivitas Visual) yang dapat dilihat dari memperhatikan penjelasan guru dengan baik, mengamati siswa lain yang sedang bertanya, melihat edmodo yang ditampilkan oleh guru.
- 2) *Oral Activities* (Aktivitas Lisan) yang dapat dilihat dari mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, mempresentasikan hasil tugas yang telah diberikan oleh guru, serta menjawab pertanyaan yang telah diberikan guru atau siswa lain.

- 3) *Mental Activities* (Aktivitas Mental) yang dapat dilihat dari mengingat materi sebelumnya yang berkaitan dengan materi yang dibahas sekarang, memecahkan masalah atau tugas yang telah diberikan oleh guru, menanggapi pernyataan yang diberikan oleh guru atau siswa.
- 4) *Emotional Activities* (Aktivitas emosional) yaitu dilihat dari berani dalam mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompok dan tidak gugup dalam mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompok.

3. Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran merupakan suatu sarana untuk membantu menyampaikan suatu informasi kepada siswa. Media pembelajaran adalah Semua bentuk peralatan fisik (bahan cetak, audio, audio visual, web dan lain sebagainya) yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. (Yaumi, 2018:7).

Menurut Heinich dalam (Susuialn, 2009:6) “Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a sounce) dengan penerima pesan (a receiver). Contohnya seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (printed materials), komputer, dan instruktur”.

Secara lebih khusus, pengertian “media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi yang telah disampaikan melalui visual atau verbal” (Arsyad, 2017:3). Media pembelajaran adalah sesuatu yang menyangkut software dan hardware digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Jalinus, 2016:4).

Berdasarkan pendapat di atas telah disampaikan mengenai media pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seperti visual, audio, audio visual dan lain sebagainya, untuk membantu menyalurkan isi materi yang akan disampaikan sehingga dalam proses pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985:3-4) sebagai berikut :

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari adanya media pembelajaran yaitu untuk membantu guru menyampaikan informasi pelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2017:15) mengemukakan tiga ciri dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Ciri Fiksatif (*fixative Property*)
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri Manipulatif (*manipulative Property*).

Ciri ini menjelaskan suatu kejadian yang memakan waktu berjam-jam, sehari-hari bahkan berminggu-minggu, yang dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit saja dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini menjelaskan suatu objek yang ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Setiap ciri tersebut dapat membantu dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah sehingga kualitas belajar siswa, guru akan meningkat dengan adanya suatu media, serta aktivitas belajar siswa akan muncul dan lebih meningkat.

4. *E-Learning*

Teknologi Informasi yang berkembang secara pesat telah memberikan kontribusi yang luar biasa terhadap belahan dunia, yaitu dengan menggunakan internet maka informasi yang diinginkan sudah tersedia. Perkembangan teknologi informasi ini telah berpengaruh terhadap dunia pendidikan Indonesia guna untuk memberi sumbangan positif dalam meningkatkan mutu pendidikan. *E-learning* Menurut Daryanto (2016:186) “*e-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran.”

Menurut Cisco dalam Rusdi (2018:347) “pertama *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara *online*. Kedua *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer). Sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* ini adalah suatu proses pembelajaran yang menggunakan internet dalam

menyampaikan informasi secara berbeda dan lebih modern. Menurut Darmawan (2017:14) *e-learning* mempunyai keunggulan dan kendala dalam dunia pendidikan.

a. Keunggulan-keunggulan *e-learning*

1) dapat mengefesiesikan dalam penggunaan ruang dan waktu, karena dengan adanya *e-learning* ruang dan waktu dalam kegiatan proses belajar mengajar tidak lagi menjadi kendala. b) ketersediaan informasi yang melimpah dari sumber-sumber di seluruh dunia. c) dapat meningkatkan mutu pendidikan.

b. Kendala *e-learning*

Salah satu kendala utama adalah kurangnya ketersediaan sumber daya manusia untuk melakukan transformasi teknologi dan menyediakan infrastruktur telekomunikasi beserta perangkat lunak yang mengaturnya.

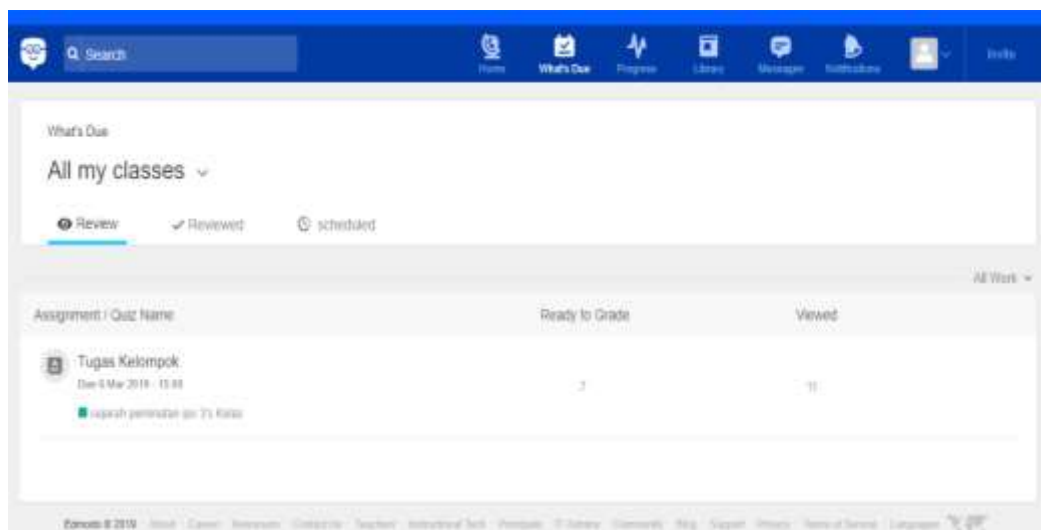
Sesuai dengan apa yang dijelaskan di atas bahwa keunggulan *e-learning* tersebut dapat membantu guru dalam proses pembelajaran terutama dapat meningkatkan mutu pendidikan. Kendala dalam penggunaan *e-learning* ini seharusnya bisa diatasi oleh seorang guru supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai.

5. Edmodo

Menurut Shavab (2017:227) “edmodo adalah situs jaringan sosial khusus untuk pendidikan yang disain *interfacenya* dikembangkan mirip seperti situs *Facebook* agar pengguna tidak bingung ketika pertama kali menggunakannya.” Nurul dalam Rulviana (2018:206) menjelaskan bahwa “edmodo adalah *platform* pembelajaran sosial untuk guru, siswa, dan orangtua.” Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa edmodo adalah suatu media secara *online* dirancang seperti *facebook* untuk sekolah dalam menunjang pembelajaran, dan membangun kualitas belajar.

Edmodo memberikan suatu fitur untuk berbagi file, link, dan tugas kepada siswa. Sedangkan sebagai siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara *online*, dapat berdiskusi dengan siswa lain. Edmodo mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna, yaitu guru dan siswa. Di bawah ini adalah beberapa fitur yang ada pada Edmodo.

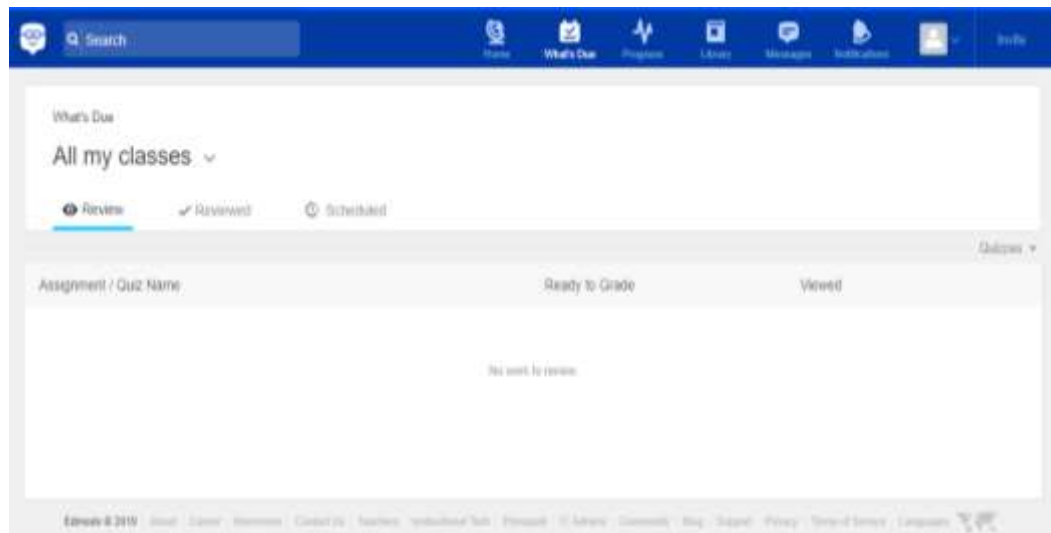
1) *Assignment*



Gambar 2.1
Halaman *assignment* (tugas) di edmod

Fitur ini digunakan oleh guru guna untuk memberikan penugasan kepada siswa secara *online*, guru juga bisa menilai langsung hasil tugas yang di buat oleh siswa dan dapat dilihat oleh siswa nilai yang sudah diberikan oleh guru. Fitur ini dilengkapi dengan waktu deadline dan fitur attach file sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk file secara langsung kepada guru.

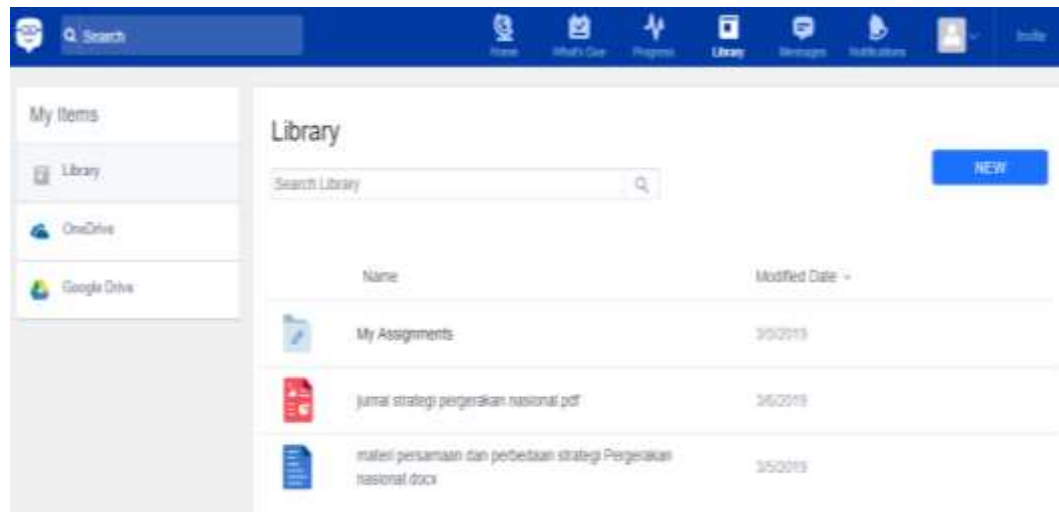
2. Quizz



Gambar 2.2
Halaman quizz (di edmodo)

Fitur ini digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. Quiz hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa hanya mengerjakan 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 pengskoran soal uraian harus diperiksa oleh guru terlebih dahulu.

3. *Library*



Gambar 2.3
Halaman *Library* (perpustakaan) (di edmodo)

Fitur ini digunakan oleh guru maupun siswa sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Guru dapat mengupload bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. *File and link* yang terdapat di *library* dapat dibagikan baik kepada siswa maupun grup (Ainiyah, 2015:6).

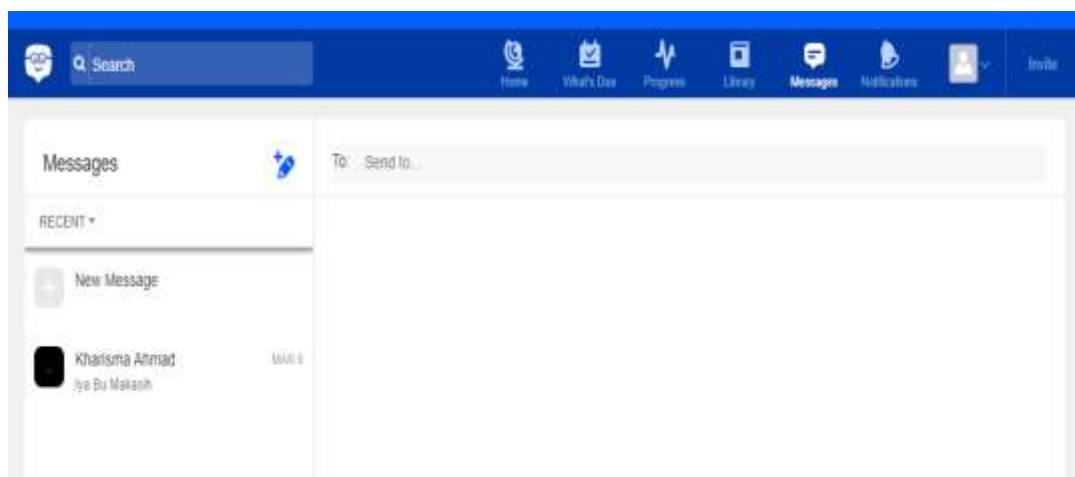
4. *Notification*



Gambar 2.4
Halaman *Notification* (pemberitahuan) (di edmodo)

Fitur ini digunakan sebagai pemberitahuan kepada siswa atau guru. Jika guru memberikan tugas maka akan muncul pemberitahuan atau notification. Sebaliknya juga jika siswa mengirimkan tugas maka akan ada pemberitahuan.

5. Messages



Gambar 2.5
Halaman *Messages* (pesan) (di edmodo)

Fitur ini digunakan oleh siswa dan guru untuk saling berkomunikasi secara *online*. Fitur ini bisa digunakan dimana pun dan kapan pun pada saat pembelajaran atau pada saat di luar pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan diantaranya yaitu, penelitian pertama yang dilakukan oleh Yulius Dwi Cahyono, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Jurnal Penelitian ini diterbitkan pada tahun 2015 yang berjudul “*E-learning* (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah.” Ini bertujuan untuk mengetahui 1) Kriteria media e-learning (edmodo) yang baik. (2) Materi yang sesuai dengan e-learning. (3) Penggunaan media e-learning dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan literatur. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Media *e-learning* bagus untuk memiliki templat pertama yang menarik minat siswa dalam menggunakan media *e-learning* (edmodo) karena didalam media tersebut banyak fitur-fitur yang mendukung dalam proses pembelajaran. (2) *e-learning* dapat digunakan pada materi yang susah dipahami sehingga membutuhkan waktu yang lama. (3) Dosen perlu membuat kontrak belajar yang jelas dan konsisten dalam memperbarui dan menanggapi pertanyaan dan komentar siswa.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Yulius Dwi Cahyono dengan penulis yaitu menggunakan metode literatur, Sedangkan penelitian menggunakan metode deskriptif. Persamaan dari penelitian ini yaitu penerapan media *e-learning* (edmodo) dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ke dua adalah penelitian yang ditulis oleh Tri Sumardi, Universitas Pendidikan Indonesia. Diterbitkan pada tahun 2012 yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Permainan Sejarah dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas di

Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Bandung” yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang dinamis dan untuk mengetahui siswa di kelas yang kurang aktif dalam pengajaran sejarah ditandai dengan kurangnya aktivitas yang diminta, menanggapi, dan menjawab pertanyaan dari guru. Hal tersebut untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian Tri Sumardi ada empat siklus yaitu 1) aktivitas belajar siswa di kelas menunjukkan 54%, 2) Aktivitas belajar siswa di kelas menunjukkan 69%, 3) Kegiatan belajar siswa di kelas adalah 71%, 4) Kegiatan belajar siswa di kelas menunjukkan 81%. Berdasarkan pengamatan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan sejarah permainan kartu media pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah menunjukkan tingkat keberhasilan.

Perbedaan pada penelitian Tri Sumardi terdapat pada media yang digunakan yaitu kartu, sedangkan penulis menggunakan media *e-learning* berbasis edmodo dan menggunakan metodepun juga berbeda. Peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif sedangkan Tri Sumardi menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Persamaannya penelitian ini terdapat pada kativitas belajar siswa.

Penelitian ke tiga penelitian yang ditulis oleh Ratri Sifi Dianing, Bain Bain dan Amin Syaiful Universitas Negeri Semarang. Diterbitkan pada tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia *E-Learning* Berbasis *Quipper School* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK N 04 Kendal Tahun Pelajaran 2016/2017”. Jurnal ini bertujuan 1) untuk

mengetahui minat dan hasil belajar sejarah siswa kelas X di SMK N 04 Kendal sebelum menggunakan media pembelajaran sejarah *e-learning* berbasis *quipper school*; 2) untuk mengetahui perbedaan minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan dan yang tidak menggunakan media *e-learning* berbasis *quipper school*; 3) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran sejarah *e-learning* berbasis *quipper school* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X di SMK N 04 Kendal.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratri Sifi Dianing et.al dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *quipper school* terhadap minat belajar sebesar 40.3% dan pengaruhnya terhadap hasil belajar sebesar 27.5%, sehingga penggunaan media pembelajaran sejarah *e-learning* berbasis *quipper school* mempunyai pengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X SMK N 04 Kendal.

Persamaan penelitian Ratri Sifi Dianing et.al dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media *e-learning* dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan metode deskriptif pendekatan kuantitatif tetapi Ratri menggunakan metode kuantitatif.

C. Kerangka Pemikiran

Pada Proses pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi ajar, maka akan memerlukan suatu media. Penyampaian materi akan lebih mudah diterima oleh siswa sehingga akan terjadinya interaksi atau komunikasi yang bagus antara guru dan siswa. Media pembelajaran adalah suatu yang dapat membantu pada proses pembelajaran, dengan adanya suatu media yang baru maka proses

pembelajaran akan lebih menyenangkan. Diterapkannya kurikulum 2013 ini menuntut siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Tetapi guru juga harus lebih aktif, kreatif dan Inovatif. Adanya kemajuan teknologi yang semakin berkembang maka guru memanfaatkan ke dalam media pembelajaran, sehingga guru tidak mengandalkan buku saja tetapi disertai dengan penggunaan media yang optimal dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

Salah satu penggunaan media dari kemajuan teknologi yang berkembang yaitu dengan menggunakan media *e-learning* berbasis edmodo. Dengan adanya media ini yang akan di terapkan pada saat proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 5 Tasikmalaya diharapkan dapat menstimulus siswa dalam berkomunikasi, pemanfaatan waktu, keaktifan atau aktivitas siswa akan lebih terlihat.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017: 96). Pada penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, dan hasil penelitian yang relevan maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu, adanya aktivitas belajar siswa yang muncul dalam pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo pada sub materi persamaan dan perbedaan tentang strategi pergerakan nasional di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 5 Tasikmalaya.