

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merujuk pada pendekatan atau strategi sistematis yang digunakan oleh seorang guru untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa. Metode pembelajaran biasanya dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan memfasilitasi pemahaman konsep serta pengembangan keterampilan siswa. Tugas seorang guru di kelas adalah mengelola pembelajaran dan menyampaikan materi kepada siswanya. Proses pemberian materi pembelajaran dari guru ke siswa tidak semudah yang dibayangkan kebanyakan orang, proses penyampaian materi ini membutuhkan metode. Memang untuk mencapai tujuan harus diusahakan secara maksimal agar apa yang ingin dicapai memiliki nilai yang bagus.

Pilihan metode pembelajaran tergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks pendidikan yang ada. Metode yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kolaboratif siswa. Menurut Oemar Hamalik (1993;97) metode pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan materi pelajaran agar tujuan dari proses belajar mengajar tercapai. Jadi metode pembelajaran berperan sebagai alat menciptakan proses belajar mengajar. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat dalam menyampaikan materi pelajaran dapat menyebabkan tidak terjadinya interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa.

Metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nana Sudaraja, 1991; 76). Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa, memfasilitasi

pemahaman yang lebih dalam, dan mempromosikan keterampilan yang dibutuhkan di era pendidikan modern. Ada banyak jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Namun dalam penelitian ini hanya membahas tentang metode pembelajaran konvensional. Untuk pengertian metode konvensional sebagai berikut :

2.1.1.1 Metode Konvensional

Menurut Djamarah (1996), metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.

Pembelajaran pada metode konvensional, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada peserta didik. Yang sering digunakan pada pembelajaran konvensional antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode penugasan.

Sedangkan menurut John Dewey (2004), mengemukakan bahwa metode konvensional dalam pendidikan sering kali terfokus pada pembelajaran yang bersifat pasif dan kurang mengutamakan pengalaman langsung yang terlibat aktif dari siswa dalam proses belajar-mengajar. Dewey menekankan pentingnya pembelajaran berdasarkan pengalaman (*experiential learning*) dan partisipasi aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Metode pembelajaran konvensional merujuk pada pendekatan dan teknik pengajaran yang sudah umum digunakan dalam konteks pendidikan. Jadi metode pembelajaran konvensional yaitu pendekatan yang umum digunakan dalam pendidikan sebelum era teknologi dan pendekatan modern lainnya muncul. Metode ini sering kali menekankan pada pengajaran langsung oleh guru, penggunaan buku teks, dan penekanan pada menghafal informasi. Karakteristik utamanya meliputi:

- a. Pengajaran Guru, yang fokus utama pada peran guru sebagai sumber utama pengetahuan dan arahan dalam kelas.

- b. Pembelajaran Berbasis Kelas, pembelajaran terjadi dalam konteks kelas dengan kehadiran fisik siswa di ruang kelas.
- c. Penggunaan Buku Teks, materi ajar utama disampaikan melalui buku teks yang disusun berdasarkan kurikulum nasional atau regional.
- d. Penekanan pada Penjelasan dan Penghafalan, guru menjelaskan konsep-konsep penting, dan siswa diharapkan menghafal informasi penting untuk diuji dalam bentuk ujian.
- e. Evaluasi melalui Ujian Tertulis, penilaian terutama dilakukan melalui ujian tertulis atau tes, yang menguji pemahaman dan kemampuan mengingat siswa.

Metode ini, meskipun telah menjadi landasan pendidikan selama beberapa dekade, saat ini sering diperdebatkan karena kurang mengakomodasi gaya belajar yang beragam dan kurang menekankan pada keterlibatan aktif siswa serta penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Dari uraian diatas metode konvensional atau ceramah hanya terpaku pada pendidik atau guru, jadi guru menjadi sumber ilmu bagi siswa di dalam proses pembelajaran. Namun selama ceramah berlangsung, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar-gambar agar uraiannya menjadi lebih jelas.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Syaiful Sagala (2012). Media Pembelajaran adalah "segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam rangka memudahkan siswa memperoleh pemahaman dan pengalaman belajar. Sedangkan menurut Ary Prayitno (2014), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membelajarkan, baik yang berwujud teknologi maupun yang tidak. "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap" (Gerlach & Ely 1971 dalam Arsyad 2014: 15).

Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

2.1.2.2 Kegunaan dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai kegunaan dan manfaat yang penting dalam proses pendidikan. Meningkatkan keterlibatan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik seperti gambar, video, dan animasi dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mempermudah penyampaian informasi dengan menggunakan media audiovisual, informasi dapat disampaikan dengan lebih jelas dan menarik, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran.

Menurut Kemp & Dayton (1985; 3-4) media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dan penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan mendukung perkembangan lebih luas bagi siswa. Memperluas pengalaman belajar siswa dengan memperkenalkan siswa pada situasi atau lingkungan yang sulit diakses secara langsung. Siswa dapat belajar mandiri dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif, seperti program komputer atau tutorial online. Penggunaan media pembelajaran yang mendukung kolaborasi dan kreativitas dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan baru dan berpikir secara kreatif., pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa atau kelompok yang memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih diferensial.

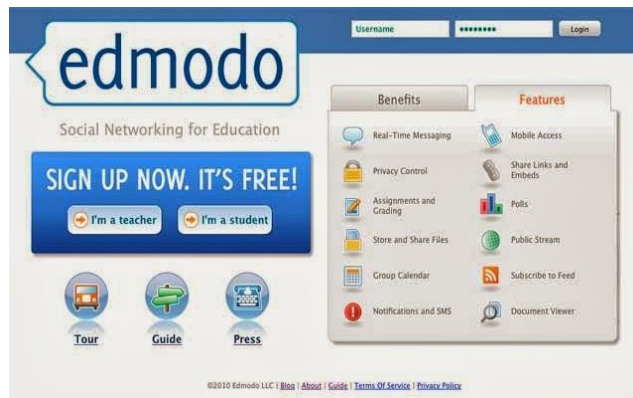
2.1.3 Media Edmodo

2.1.3.1 Pengertian Media Edmodo

Menurut Singgi dan Maini (2014) Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai *facebook* untuk sekolah yang memiliki banyak fungsi sesuai kebutuhan pendidikan dalam pembelajaran. Edmodo ini merupakan aplikasi yang sangat menarik bagi guru dan siswa, apalagi guru dan siswa yang aktif dalam dunia media sosial khususnya *facebook*. Karena Edmodo sangat mirip

dengan media sosial *facebook*. Edmodo ini juga merupakan jejaring social yang dapat berbagi gambar, video, file, artikel, materi dan masih banyak lagi terkait pembelajaran disekolah.

Sedangkan menurut Pitoy (2012), menyatakan bahwa Edmodo merupakan sebuah *platform social network* bagi guru siswa untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan dan penugasan. Edmodo dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, poling, penugasan, berbagi ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, Edmodo memberikan fitur untuk berbagi file, link, tugas, nilai serta peringatan secara langsung kepada siswa. Sedangkan sebagai siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara langsung, berdiskusi dengan siswa lain, mengirimkan tugas secara langsung dan banyak lagi. Edmodo didesain untuk menciptakan interaksi terhadap siswa dan guru yang menitik beratkan kepada komunikasi, penugasan, dan berbagi wawasan. Sehingga komunikasi guru dan siswa lebih menarik.



Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Edmodo

Jadi dari pengetahuan diatas dapat disimpulkan bahwa Edmodo merupakan jejaring sosial yang mirip dengan media sosial *facebook* namun berbasis pendidikan dengan banyak kegunaannya seperti berbagi video, gambar, materi, dan masih banyak lagi terkait pendidikan. Edmodo ini pun mempermudah komunikasi siswa dan guru dalam belajar.

2.1.3.2 Fitur Media Edmodo

Didalam Edmodo terdapat fitur-fitur utama yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Fitur dalam Edmodo diklasifikasikan berdasarkan kegunaan siswa dan guru, fitur tersebut dibawah ini antara lain :

1. *Signing up* / Mendaftar

Fitur *signing up* merupakan fitur yang digunakan siswa dan guru untuk mendaftar diri ke Edmodo ini. Siswa dan guru diharuskan mendaftar terlebih dahulu untuk menggunakan Edmodo ini. Disini guru berperan penting dalam penggunaan kelas Edmodo. Oleh karenanya, cara mendaftar guru sedikit berbeda dengan cara mendaftar siswa. Guru haruslah mendaftar terlebih dahulu dibandingkan siswanya. Karena nantinya siswa akan masuk dikelas Edmodo yang dimiliki guru dengan menggunakan kode yang dimiliki guru.

2. *Profil* / Data Pribadi

Fitur *profil* atau data diri merupakan fitur yang digunakan untuk menyimpan dan mengubah informasi diri siswa maupun guru. Fitur ini nantinya dapat mempermudah guru dalam mengenali masing-masing siswa yang ada di kelas Edmodo yang dimiliki guru. Didalam fitur ini baik siswa maupun guru dapat memasukkan data diri, seperti foto *profil*, nama, sekolah, dan grup yang sudah guru buat maupun grup yang sudah dimiliki siswa.

3. *Group* / Grup

Fitur grup merupakan fitur yang digunakan untuk membuat kelas belajar, yang nantinya akan digunakan siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Fitur ini yang menjadikan tempat untuk siswa dan guru berinteraksi. Jika disekolah ada kelas belajar, namun di Edmodo ada fitur grup yang kegunaannya sama seperti kelas disekolah tetapi kelas Edmodo ini merupakan kelas maya. Didalam fitur ini lah pembelajaran akan berlangsung, siswa dan guru dapat memberikan materi, siswa dapat bertanya kepada guru begitupun sebaliknya.

4. *Assignment / Tugas*

Fitur *Assignment* atau penugasan merupakan fitur yang digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara *online*. Fitur ini dilengkapi dengan pembatasan waktu pengerjaan tugas atau *deadline* sehingga siswa tidak dapat bermain-main dan dapat lebih fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selain waktu terdapat fitur attachment atau lampiran sehingga siswa dapat mengirimkan tugas berbentuk *file* secara langsung kepada guru. Setelah menyelesaikan tugas didalam fitur ini terdapat tombol turn in yang menandakan siswa bahwa ia telah selesai mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan adanya tanda ini guru pun dapat memantau siswa yang belum dan telah mengerjakan tugas. Penilaian pula dapat langsung diberikan guru pada murid melalui fitur ini.

5. *File and Link*

Fitur *file dan link* merupakan fitur yang digunakan oleh guru dan siswa untuk mengirimkan pesan dengan melampirkan file *atau link* didalam grup kelas yang ada. *File* yang di lampirkan bisa dalam bentuk file apa saja, seperti : .doc, .pdf, .ppt, .xls, dan sebagainya. Sehingga dapat memudahkan guru dan siswa berbagi file tanpa perlu mengubah-ubah *file* tersebut. Guru dan siswa pun dapat berbagi *link* web didalam grup kelas. Oleh karena itu, dengan adanya fitur ini guru dan siswa dapat berbagi informasi dengan mudah.

6. *Quiz / Kuis*

Fitur *quiz* merupakan fitur yang digunakan untuk mengevaluasi siswa secara online. Didalam fitur ini kuis yang diberikan dapat berupa pilihan ganda, isian, menjodohkan, benar/salah, ataupun soal uraian. Fitur kuis ini dilengkapi pula dengan judul soal, tampilan kuis, batas waktu pengerjaan maupun informasi cara pengerjaan kuis yang diberikan. Dengan fitur ini guru dan siswa tidak repot dalam mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Kuis yang ada hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan murid hanya bertugas untuk mengerjakan kuis yang telah diberikan oleh guru. Dalam penilaian soal pilihan ganda dan isian, fitur ini dapat menilai secara

otomatis. Sedangkan dalam soal uraian guru harus mengoreksi terlebih dahulu.

7. *Polling*

Fitur *polling* merupakan fitur jajak pendapat yang digunakan oleh guru untuk untuk mengetahui tanggapan siswa terkait dengan pembelajaran. Fitur ini diberikan oleh guru kepada siswa untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa terkait pembelajaran yang sudah diberikan. Fitur *polling* ini disediakan agar guru dengan mudah mengevaluasi proses pembelajaran menurut pendapat siswa. Dengan kata lain guru meminta penilaian terkait pembelajaran kepada siswa melalui fitur *polling* ini. Setelah mendapatkan penilaian siswa, barulah guru dapat mengevaluasi pembelajaran yang telah diberikan tersebut. Namun bukan hanya tentang proses pembelajaran saja, tetapi *polling* ini juga dapat digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait apa saja.

8. *Gradebook* / Penilaian

Fitur *gradebook* atau penilaian merupakan fitur yang digunakan guru untuk memberikan penilaian baik penilaian yang secara otomatis terisi, maupun penilaian yang diisi secara manual. Semua penilaian dalam proses pembelajaran disimpan didalam fitur ini. Baik penilaian tentang tugas maupun penilaian tentang soal kuis yang diberikan. Sedangkan fitur ini bagi siswa hanya untuk melihat rekapitulasi nilai selama dalam pembelajaran. Rekapitan nilai tersebut berupa grafik maupun penilaian langsung. Dengan fitur ini siswa dapat dengan mudah mengetahui hasil belajar siswa itu sendiri selama dalam pembelajaran.

9. *Library* / Perpustakaan

Fitur *library* atau perpustakaan merupakan fitur yang digunakan oleh guru dan siswa untuk tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten beragam. Guru dan siswa dapat mengupload bahan ajar, seperti materi, video, gambar, artikel, audio dan konten digital lainnya di fitur ini. *File dan link* yang dibagikan di grup dapat disimpan didalam library ini. Fitur *library* ini dapat diisi dan dapat digunakan oleh siswa dan guru.

Menambahkan file di *library* pun sangat mudah cukup dengan menyiapkan file lalu mengupload dengan fitur yang ada di *library*. Fitur ini memudahkan siswa dan guru mencari informasi dan membagikan informasi yang didapat.

10. *Award Badges* / Penghargaan

Fitur *award badges* atau penghargaan merupakan fitur yang digunakan oleh guru untuk memberikan penghargaan terhadap individu siswa maupun kelompok belajar. Guru dapat memberikan penghargaan berupa lencana kepada siswa yang berprestasi dikelas, siswa yang aktif didalam kelas maya ini pun dapat diberikan penghargaan dan juga siswa dengan pencapaian lainnya. Lencana yang ada dalam fitur ini sudah disediakan oleh Edmodo sendiri atau pun guru dapat membuat lencananya sendiri untuk memberikannya kepada siswa. Fitur penghargaan ini diharapkan dapat memacu semangat siswa dalam pembelajaran sehingga membuat siswa lebih aktif dan lebih berprestasi lagi dalam pembelajaran dengan menggunakan Edmodo ini.

Fitur-fitur diatas inilah merupakan fitur yang ada dalam Edmodo. Fitur- fitur diatas ini mempermudah siswa dan guru dalam pembelajaran, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga akan berdampak positif pula terhadap pembelajaran.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Edmodo

Kelebihan Edmodo diantaranya yaitu :

- a. *User Interface*. Mengadaptasi tampilan seperti facebook, secara sederhana edmodo relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
- b. *Compatibility*. Edmodo mendukung *preview* berbagai jenis format file seperti: pdf, pptx, html, swf, dan sebagainya.
- c. Aplikasi edmodo tidak hanya dapat diakses dengan PC (laptop/dekstop) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan gadget berbasis Android OS.

Kelebihan Edmodo menurut Charles Wankel (2011: 26) adalah :

- a. Mudah untuk mengirim berkas, gambar, video, dan link.
- b. Mengirim pesan individu ke pengajar.
- c. Membuat group untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu.
- d. Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru.
- e. Pesan dirancang untuk lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa dengan fitur edmodo yang ada mempermudah siswa dan guru dalam berkomunikasi terkait pembelajaran, siswa dan gurupun dapat dengan mudah melakukan pembelajaran dan berbagi informasi mengenai pembelajaran ini

Dari kelebihan diatas pastinya terdapat pula banyak kekurangan. Kekurangan Edmodo ini antara lain :

Kekurangan Edmodo menurut Pierpaolo Vittorini (2012: 40) adalah :

- a. Tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa. Komunikasi sesama siswa berlangsung secara global di dalam group tersebut.
- b. Tidak adanya fasilitas chat seperti yang terdapat pada jejaring sosial facebook.
- c. Tidak adanya foto album dan fasilitas tagging seperti jejaring sosial lainnya. Edmodo hanya bekerja dengan file tipe generik dan tidak mengijinkan tagging.
- d. Tidak menerapkan beberapa halaman atau view yang dapat dilihat oleh user.
- e. Struktur Edmodo adalah pendidikan informal, walaupun begitu urutan dari konten pada rangkaian materi bisa dijelaskan secara terbuka.

Kekurangan Edmodo menurut Charles Wankel (2011: 24) adalah :

- a. Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi website berjalan lebih lambat.

- b. Siswa dibatasi aksesnya untuk keluar, karena hanya terbatas di kelas tersebut.

Dari kelemahan-kelemahan yang ada diatas dapat dipahami bahwa Edmodo ini bertumpu kepada akses internet. Dimana akses internet ini terkadang tidak dimiliki oleh sebagian sekolah, baik guru maupun siswa yang ada. Walaupun kemajuan internet di era ini amat sangat pesat tetapi di Indonesia masih banyak yang belum merasakannya.

2.1.3.4 Langkah Penggunaan Media Edmodo

Sebelum menggunakan media edmodo guru dan murid harus membuat akun edmodo itu sendiri. Dalam membuat akun edmodo langkah awal yang dilakukan adalah membuka *browser* dengan mengetik alamat www.edmodo.com. Maka akan muncul layar sebagai berikut :



Gambar 2.2 Tampilan Awal Edmodo

Selanjutnya guru dan siswa dapat mengklik saya seorang guru untuk membuat akun guru dan saya seorang siswa untuk membuat akun siswa serta mengisi formulir dilayar. Setelah guru membuat akun selanjutnya membuat grup atau kelas dan memberikan kode kelas kepada siswa, agar guru dan siswa dapat terhubung dalam kelompok belajar sesuai kelas masing-masing. Siswa yang memiliki kode tersebut yang hanya bisa masuk kedalam kelas, selesai membuat akun baru, guru dan siswa login kedalam media edmodo dan dapat menggunakan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Tentunya fitur yang disediakan antara pengguna guru dan siswa dibedakan dengan batasan-batasan, misalnya guru dapat membuat grup mata pelajaran sedangkan siswa tidak.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi terhadap lingkungan sekitar. Ahmad Susanto (2013:5), berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar secara sederhana.

Menurut Hamalik (2008:155), hasil belajar didefinisikan sebagai “suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan”. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar siswa yang menggambarkan keterampilan atau penguasaan siswa terhadap bahan ajar. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:256- 259).

Hasil belajar siswa dapat didefinisikan sebagai pencapaian atau capaian yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang telah diperoleh siswa dari berbagai materi atau pelajaran yang diajarkan dalam kurun waktu tertentu. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa dapat memahami dan mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam konteks pendidikan.

2.1.4.2 Jenis-jenis Hasil Belajar

Bloom (dalam Yowanita Dwi Irwanti, 2011) membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1. Ranah Kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan (*knowledge*), pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3. Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu.

Dari uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa ranah kognitif lebih menekankan pada penilaian wawasan dan intelektualitas siswa dalam proses belajar. Dan ranah afektif lebih menitikberatkan pada tingkah laku dan watak siswa saat proses belajar mengajar berlangsung di sekolah. Sedangkan dapat diketahui bahwasanya dalam ranah psikomotorik digunakan untuk mengamati sekaligus menilai keterampilan fisik siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Didalam belajar tidak luput dari adanya faktor-faktor yang berpengaruh dalam belajar. Pengaruh tersebut dapat bersifat *positif* maupun negatif bagi siswa. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor *internal* dan *eksternal*.

1. Faktor *Internal*

Faktor *internal* merupakan faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor yang ada pada diri sendiri inilah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor- faktor internal yang timbul dari dalam diri siswa, meliputi :

1) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor internal yang cenderung kearah rohani atau jiwa siswa itu sendiri. Banyak aspek dari faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Aspek tesebut diantaranya adalah minat, intelegensi, kemampuan, bakat, ingatan, sikap, motivasi dan masih banyak yang lainnya yang menyangkut rohani siswa itu sendiri.

2) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis merupakan faktor internal yang cenderung kearah kondisi fisik siswa itu sendiri. Keadaan fisik yang sehat dan baik akan berpengaruh positif kepada hasil belajar siswa itu sendiri.

2. Faktor *Eksternal*

Faktor *eksternal* merupakan faktor dari luar yang muncul dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain faktor internal faktor ini pula sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor *eksternal* ini muncul dari beberapa hal, yaitu :

1) Lingkungan

Lingkungan keluarga merupakan salah satu faktor *eksternal* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Didikan orang tua, suasana keluarga, dan dukungan keluargalah yang memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa.

Lingkungan bermain merupakan faktor yang tidak kalah berpengaruh selain lingkungan keluarga. Pergaulan dilingkungan rumah dan pergaulan disekolah memberikan dampak pula terhadap hasil belajar siswa. Apabila pergaulannya positif maka secara tidak langsung akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar begitupun sebaliknya.

2) Sarana dan Prasarana

Media belajar merupakan faktor yang berpengaruh dalam sarana prasarana. Ketika dalam kegiatan belajar mengajar siswa disediakan media yang baik dan menarik disekolah maka akan memberikan semangat belajar yang pada akhirnya akan berdampak baik terhadap belajar siswa. Namun sebaliknya ketika sekolah tidak memenuhi kebutuhan media pembelajaran, maka dapat dipastikan banyak kesulitan yang akan ditemui dan berdampak negatif pada hasil belajar siswa.

Guru merupakan salah satu faktor eksternal yang amat berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Seorang guru yang dapat menguasai kelas, dapat memberikan materi dengan baik, dapat memahami karakteristik siswa, dan dapat membawakan materi dengan terampil sehingga menarik minat siswa

dalam belajar. Guru yang seperti ini lah yang dapat membawa pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, begitupun sebaliknya. (Munadi, 2012).

Faktor-faktor diatas merupakan faktor yang terkadang muncul dan berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Faktor tersebut dapat berdampak positif maupun negatif. Bagaimana siswa dan guru dalam menanggapi faktor-faktor yang muncul dan mempengaruhi hasil belajar.

2.1.5 Materi Sejarah Indonesia

Ilmu sejarah menjadi salah satu mata pelajaran yang harus dipahami oleh para pelajar, dengan ilmu sejarah akan membantu siswa untuk mempelajari sejarah Indonesia, bahkan mempelajari sejarah dunia. Di pendidikan tingkat Menengah Atas, biasanya pelajaran sejarah ini akan ditemukan untuk jurusan IPS. Materi pelajaran Sejarah Indonesia kelas 12 semester 1 dapat digunakan untuk menjadi bahan ajar bagi tenaga pendidik dan bahan belajar bagi para pelajar. Sejarah Indonesia melalui mata pelajaran yang didapatkan di sekolah bisa membantu para siswa untuk memahami perjuangan para pahlawan demi mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia.

Untuk mengetahui materi sejarah Indonesia di kelas 12 pada semester 1, ada beberapa bab yang akan dibahas, seperti berikut:

1. Perjuangan Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa

Perjuangan menghadapi ancaman disintegrasi bangsa ini dimulai pada tahun 1948-1965. Sejarah pergolakan dan konflik yang terjadi di Indonesia selama masa tersebut terbagi menjadi 3 pergolakan, seperti berikut:

Peristiwa konflik dan pergolakan yang memiliki kaitan nya dengan ideologi, termasuk pemberontakan PKI Madiun, pemberontakan DI/TII, dan peristiwa G30S PKI. Peristiwa konflik dan pergolakan yang memiliki kaitan dengan kepentingan, termasuk kategori pemberontakan APRA, RMS dan Andi Azis. Kelompok tersebut berusaha untuk mengontrol suatu sistem sosial atau kegiatan untuk keuntungan diri sendiri.

Peristiwa konflik dan pergolakan yang memiliki kaitan dengan sistem, termasuk BFO, serta pemberontakan PRRI dan Permesta. Masalah yang

memiliki hubungannya dengan negara federal mulai timbul ketika berdasarkan Perjanjian Linggarjati Indonesia dan telah disepakati berbentuk negara serikat atau Federal dengan nama Republik Indonesia Serikat. Jadi melalui tiga bab tersebut sudah bisa mengetahui materi tentang perjuangan menghadapi ancaman disintegrasi bangsa di kelas 12 pelajaran sejarah.

2. Sistem Dan Struktur Politik Ekonomi Indonesia Masa Demokrasi Parlementer.

Selanjutnya akan mempelajari tentang sistem dan struktur politik ekonomi Indonesia pada masa demokrasi parlementer. Jadi Pada bab ini akan mempelajari tentang perkembangan politik masa demokrasi liberal dan mencari sistem ekonomi nasional. Para pelajar akan memahami sistem pemerintahan, pergantian kabinet, Kabinet Natsir Sukiman Sistem kepartaian, pemilihan umum tahun 1955, pemikiran ekonomi nasional, gerakan asaas dan sistem ekonomi liberal.

3. Sistem Dan Struktur Politik Ekonomi Indonesia Masa Demokrasi Terpimpin.

Bab ketiga akan mempelajari sistem dan struktur politik ekonomi Indonesia pada masa demokrasi terpimpin. Dinamika politik masa demokrasi terpimpin ini pada tahun 1950-1959 di mana belum pernah mencapai kestabilan secara nasional. Kabinet yang silih berganti untuk membuat program kerja Kabinet tersebut tidak bisa dijalankan secara sempurna. Partai-partai politik saling bersaing dan menjatuhkan, sehingga mereka lebih mementingkan kepentingan kelompok masing-masing. Kemudian pada minggu 5 Juli 1959 dalam upacara resmi yang berlangsung selama 15 menit di Istana Merdeka, Presiden Soekarno mengumumkan dekrit yang memuat tiga hal seperti:

- 1) Menetapkan pembubaran konstituante
- 2) Sudah menetapkan UUD 1945 yang berlaku bagi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia.
- 3) Menentukan MPRS yang terdiri dari anggota DPR ditambah dengan utusan-utusan dan golongan, serta pembentukan Dewan Pertimbangan Agung Sementara. Dekrit juga sempat mendapatkan sambutan baik dari

masyarakat selama 10 tahun, kemudian merasakan ke ketidakstabilan kehidupan sosial politik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan bertujuan untuk membandingkan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang pernah dilakukan sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan Meinda Ratih Siwi (2019), dalam penelitian ini berjudul "Pengaruh Penerapan Edmodo Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 1 Srono". Dengan penelitian tersebut menunjukkan adanya hasil penelitian pengaruh penerapan media edmodo terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 1 Srono tahun pelajaran 2017/2018 menunjukkan hasil bahwa: (1) ada pengaruh yang signifikan penerapan media edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik; (2) ada pengaruh yang signifikan penerapan media edmodo terhadap hasil belajar peserta didik; (3) ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan media edmodo dapat mempengaruhi secara signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 1 Srono.

Penelitian yang relevan selanjutnya ialah penelitian yang dilakukan oleh Nur Rahma (2022) dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *E-Learning* Dengan Menggunakan Program Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto". Dari hasil penelitian pada posttes diperoleh rata-rata lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu nilai KKM 65 dengan rata-rata nilai posttes 82,5. Dengan nilai rata-rata tersebut juga membuktikan bahwa rata-rata nilai posttes lebih baik dari nilai *pretest* dimana rata-rata nilai *pretest* adalah 60. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan e-learning dengan menggunakan program edmodo terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto. Saran dari penulis adalah dalam penggunaan *e-learning* dengan menggunakan program edmodo guru harus dapat menciptakan aktivitas belajar yang menarik, inovatif, dan efektif sehingga siswa berminat dan bertanggung jawab disetiap aktifitas pembelajaran.

Terakhir adalah penelitian yang dilakukan Muhammad Rizqi Rabbani (2020) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA Widya Darma Surabaya”. Hasil uji asumsi klasik yang sudah dilakukan peneliti pada satu kelas, menunjukkan data berdistribusi normal dan menunjukkan pengaruh yang signifikan. Diperoleh hasil dari lembar observasi guru berkaitan dengan media pembelajaran Edmodo sebesar 76,47%. Hasil angket tentang motivasi belajar siswa sebesar 69,31%. Hasil analisis penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar dengan menggunakan uji korelasi mendapatkan hasil untuk $R_{hitung} 0,833 > R_{tabel}$ sebesar 0,553 yang menunjukkan adanya hubungan antara kedua variabel.

Persamaan penelitian yang dilakukan Meinda Ratih Siwi dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan atau penerapan media edmodo. Perbedaannya yaitu jika dalam penelitian Meinda Ratih Siwi menggunakan dua variabel yaitu motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan satu variabel yaitu hasil belajar siswa.

Penelitian selanjutnya dilakukan Muhammad Rizqi Rabbani (2020), persamaan pada penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media edmodo terhadap peserta didik, hanya saja yang membedakannya jika penelitian yang dilakukan Muhammad Rizqi Rabbani, menggunakan variabel terikat motivasi belajar siswa, sedangkan yang akan dilakukan dalam penelitian ini tentang hasil belajar.

Dari beberapa hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media edmodo dalam pembelajaran peserta didik secara simultan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, meskipun dengan hasil perhitungan secara statistik dan tempat penelitian yang berbeda. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk meneliti mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Sejarah Indonesia (Studi Penelitian Terhadap Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Taraju Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)”.

2.3 Kerangka Konseptual

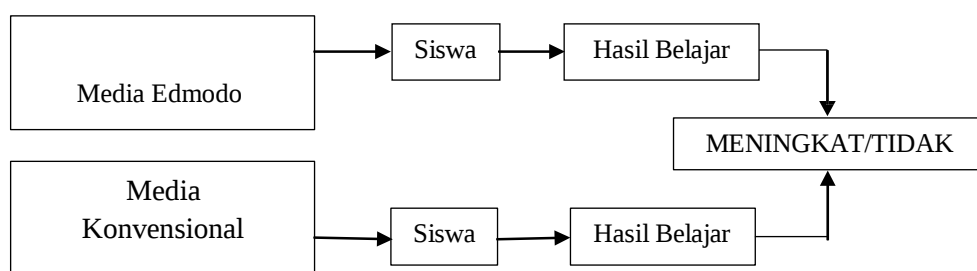
Kerangka konseptual adalah struktur atau model teoritis yang digunakan untuk memandu pemahaman dan penelitian tentang suatu fenomena atau topik. Ini terdiri dari konsep-konsep kunci, definisi, dan hubungan antara konsep-konsep tersebut yang membentuk dasar teori atau hipotesis dalam penelitian. Kerangka konseptual membantu peneliti mengorganisasi ide, merumuskan pertanyaan penelitian, dan menentukan bagaimana data akan dikumpulkan dan dianalisis. “Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting”. Sekoran, Uma dalam Sugiyono (2017: 60).

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan pembelajaran pada waktu tertentu yang diukur dengan nilai atau angka dan keterampilan yang dimiliki siswa. Baik tidaknya hasil belajar pada siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti media pembelajaran. Seiring perkembangan jaman dalam teknologi pendidikan, siswa dituntut untuk selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dituntut untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Namun tidak hanya siswa yang dituntut aktif, pembelajaran juga menuntut guru harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Adanya teknologi dalam media pembelajaran, guru tidak hanya mengandalkan buku lagi tetapi disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang optimal dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan demikian, penggunaan media

pembelajaran yang baik dan efektif akan berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan saat ini adalah *Edmodo*. *Edmodo* merupakan jejaring sosial yang mirip dengan media sosial *facebook* namun berbasis pendidikan dengan banyak kegunaannya seperti berbagi video, gambar, materi, dan masih banyak lagi terkait pendidikan. *Edmodo* ini pun mempermudah komunikasi siswa dan guru dalam belajar, dan bisa dibilang program *e-learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan oleh siswa karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Media *Edmodo* ini diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Taraju.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Media *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi Penelitian Terhadap Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Taraju Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)”. Maka dapat digambarkan model konseptual kerangka berfikir dalam penelitian ini terlihat pada gambar 2.3 sebagai berikut.



Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 64), “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena

jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data”.

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian teori, dan kerangka berfikir, dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan Penggunaan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Taraju Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023.

H_1 : Ada pengaruh yang positif dan signifikan Penggunaan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Taraju Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023.