

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS SMA WIDYA DARMA SURABAYA

MUHAMMAD RIZQI RABBANI

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

E-mail : muhammadrabbani16040284039@mhs.unesa.ac.id

Corry Liana

S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian statistik kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian Pre-eksperimental desain menggunakan model penelitian Desain Pre Eksperimental yaitu menghubungkan antara 1 variabel bebas dengan 1 variabel terikat. Tujuan dari penelitian untuk mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran *edmodo* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Widya Darma Surabaya. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas XI IPS dengan jumlah 13 siswa. 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. Nilai R_{hitung} berada dalam kondisi positif (+) dan berada didaerah penerimaan H_a yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk hasil dari uji korelasi yang didapatkan adalah sebesar 83,3 menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara kedua variabel dan untuk R square dalam tabel summary mendapatkan nilai 69,4 % dan 30,6% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti. Disimpulkan bahwa untuk penggunaan media pembelajaran Edmodo memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa sebesar 69,4%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Edmodo, Motivasi Belajar, Sejarah

Abstract

This research is a type of quantitative statistical research using pre-experimental research methods design using a pre-experimental design research model that connects 1 independent variable with 1 dependent variable. This study aims to find the difference in the effect of the use of Edmodo learning media on students' learning motivation in history subjects in class XI IPS SMA Widya Darma Surabaya. The subjects in this study were 13 students of class XI IPS. Based on the results of the classical assumption test that has been carried out by researchers in one class, it shows that the data is normally distributed and shows a significant effect. The results obtained from the teacher's observation sheet relating to Edmodo learning media were 76.47%. the results of the questionnaire about student learning motivation are 69.31%. The results of the analysis of the use of Edmodo learning media on learning motivation using the correlation test get the results for $R_{hitung} 0.833 > R_{tabel}$ of 0.553 which indicates a relationship between the two variables. The R_{hitung} value is in a positive condition (+) and is in the receiving area of H_a which indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. The result of the correlation test obtained is 83.3 which shows a very strong relationship between the two variables and for the R square in the summary table, it gets a value of 83.3% and 16.7% is influenced by other variables that are not studied. It is concluded that the use of Edmodo learning media has a positive impact on student learning motivation by 83.3%.

Keywords: Edmodo learning media, Student's Motivation To Study. history

PENDAHULUAN

Majunya perkembangan ilmu dan teknologi terutama pada abad ke-21 berpengaruh terhadap adanya sebuah pembelajaran yang dilakukan antara guru yang berperan sebagai pendidik dengan peserta didik terutama dalam hal yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Teknologi informasi mengenai pembelajaran yang semakin pesat membuat adanya perubahan terutama dalam hal pendidikan terutama dalam media pembelajaran yang semakin canggih. Keberadaan teknologi informasi akan menambah tantangan luar biasa bagi sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Kemajuan teknologi informasi yang pada abad ke-21 membuat masyarakat paham dan memanfaatkan teknologi informasi ini untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan baru yang didapatkan dari pemanfaatan teknologi informasi yang semakin canggih. Teknologi pada abad 21 ini bisa membuat kehidupan masyarakat semakin maju.

Teknologi yang digunakan pada abad ke-21 ini tentu saja membuat peran pendidikan abad ke-21 ini berpengaruh terhadap peserta didik yang kedepannya akan melibatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi. Menurut Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 pada pasal 19 menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Peserta didik pada abad ke-21 berada dalam generasi Z (1995-2010) yang mempunyai karakteristik sangat menguasai teknologi, *Multitasking*, dan senang berbagi. Adanya revolusi industri 4.0 membuat pengaruh teknologi informasi semakin berpengaruh terhadap kehidupan peserta didik yang semakin fasih dalam memanfaatkan teknologi terutama dalam sebuah pembelajaran. Berbeda dengan kurikulum-kurikulum

sebelumnya dimana guru hanya bisa mengandalkan media konvensional dengan metode ceramah. Guru sebagai pendidik harus mampu membuat sebuah pembelajaran yang sesuai dengan tantangan pendidikan pada abad ke-21 di Indonesia yang mewajibkan guru untuk menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran yang terjadi antara guru dengan peserta didik menjadi lebih variatif.

Kurikulum 2013 ini memiliki tantangan baik internal ataupun eksternal adalah tentang kemajuan teknologi dan informasi yang semakin berkembang. Menurut Permendikbud No.36 Tahun 2018 poin C mengenai penyempurnaan pola pikir mengenai penguatan pola pembelajaran secara interaktif (guru-peserta didik) dan pola pembelajaran secara jejaring. Kurikulum 2013 membuat pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan peserta didik menjadi lebih kreatif dan menyenangkan karena guru bisa memanfaatkan media pembelajaran yang semakin berjalannya waktu harus memiliki sifat kreatif dengan tujuan membuat peserta didik menjadi termotivasi. Tantangan kurikulum 2013 berkaitan dengan media pembelajaran wajib dilakukan oleh guru untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam hal teknologi. Tujuan dari kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar menjadi pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Implementasi penggunaan media pembelajaran bisa dimanfaatkan guru sebagai penunjang dengan memanfaatkan media pembelajaran Edmodo ini. Edmodo merupakan sebuah aplikasi atau website berbasis *online learning* yang bisa dimanfaatkan melalui 3 teknologi yaitu *Handphone* (HP), Laptop dan Komputer yang dimana aplikasi Edmodo ini lebih menekankan pada visualisasi gambar ataupun video yang dapat diberi pertanyaan dan juga jawaban berupa pilihan ganda, jawaban pendek atau panjang, benar ataupun salah dan mencocokkan

bertujuan supaya pembelajaran menjadi lebih menarik. Edmodo juga menyediakan jawaban benar atau salah dalam sebuah pertanyaan yang ada di aplikasi ini. Media pembelajaran ini cocok digunakan dalam mata pelajaran sejarah yang digunakan untuk memantau perkembangan siswa dalam pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ini juga bisa digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa menjadi lebih aktif dan inovatif. Media Edmodo ini cocok digunakan sebagai *review* untuk pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan siswa.

Motivasi belajar dalam mata pelajaran sejarah peminatan sangatlah kurang karena guru hanya menekankan pada metode ceramah tanpa ditunjang dengan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran. Peserta didik juga mencari informasi melalui internet sehingga pembelajaran menjadi tidak aktif. Minat belajar peserta didik juga rendah ketika belajar sejarah peminatan jadi mereka cenderung mendengarkan materi dari guru dan juga yang ada di buku siswa. Peserta didik terkadang hanya menjawab pertanyaan kemudian dijawab oleh guru melalui buku. Guru sebagai seorang pendidik harus membuat pembelajaran yang ada di kelas menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif.

Hal-Hal yang terjadi dilapangan akan berbeda jika dilakukan di tengah keterbatasan yang sedang dialami oleh bangsa Indonesia menyebabkan adanya pembelajaran dari rumah yang dilakukan antara guru dan siswa. Dari segi siswa selain memiliki keterbatasan dalam menerima materi, hal ini didukung adanya faktor penggunaan data yang terkadang tidak stabil dan kebutuhan akan penggunaan teknologi dari segi peserta didik ada yang tidak memadai. Hal ini didukung oleh adanya partisipasi siswa yang dimana dari pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh membuat materi menjadi tidak rata. Selain itu dari segi guru yang jika tidak bisa memberikan fasilitas pembelajaran yang memadai akan menyebabkan pembelajaran guru dan peserta didik menjadi pasif.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, dari segi peserta didik memiliki kendala dalam hal teknologi yang dimana terdapat peserta didik yang tidak mempunyai gawai, hal ini menyebabkan peserta didik tidak dapat mengumpulkan tugas online sama sekali. Hal ini didukung dari jumlah sampel yang dilakukan oleh peneliti yang dimana hanya dilakukan oleh 13 siswa dari 15 siswa. Selain itu, dalam pembelajaran secara *online* antara guru dengan siswa ini guru hanya memberikan materi dan tugas dalam pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Hasil observasi menunjukkan materi yang sebelumnya dilakukan oleh guru ini masih belum mampu dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Selain itu dalam pembelajaran antara guru mata pelajaran sejarah dengan siswa ini dilakukan dengan metode ceramah dan satu arah (Guru ke Siswa). Untuk pembelajaran yang dilakukan guru dengan memberikan sebuah video yang akan dikirim ke peserta didik untuk dipelajari.

Penelitian ini dilakukan selain dengan menggunakan media pembelajaran Edmodo juga ditunjang dengan media *Google Meets* sebagai perantara antara guru dengan peserta didik. Alasan penggunaan media pembelajaran *Google Meets* adalah pembelajaran yang dilakukan guru sebelumnya ini hanya bergantung kepada pemberian materi lalu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap kemampuan berpikir siswa yang dimana seharusnya dalam sebuah pembelajaran antara guru dengan peserta didik dilakukan dua arah namun dalam pembelajaran yang dilakukan secara online ini guru hanya menekankan pada pemberian materi yang dilanjutkan dengan tugas. Pembelajaran yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI IPS Kompetensi Dasar 3.3 mengenai analisis keterkaitan masa merkantilisme, renaissance, revolusi industri, reformasi gereja dan pengaruhnya di Indonesia dan bangsa-bangsa lain di dunia pada masa itu dan masa kini.

Hasil observasi dari sebuah pembelajaran melibatkan antara guru dan siswa

kelas XI IPS yang berada di SMA Widya Darma ini berlangsung menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional dan dari pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan siswa ini hanya berlangsung satu arah. Peserta didik jika menerima pembelajaran sejarah dengan satu arah tentu akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran Sejarah kelas XI IPS. Selain itu, jika melihat dari kondisi saat ini. Siswa-siswi kelas XI IPS memiliki kendala dalam hal teknologi dan keterbatasan ekonomi. Hal ini ditunjukkan dengan partisipasi belajar siswa yang hanya dihadiri sebanyak 13 siswa dan 2 siswa tidak hadir dengan permasalahan ekonomi dan teknologi belajar yang masih belum memadai.

Adapun dari penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Kurikulum 2013 yang dimana dari kurikulum 2013 menekankan guru untuk dapat berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran terutama, hal ini didukung dalam karakteristik dari kurikulum 2013 yang menekankan guru untuk melakukan sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang dilakukan antara guru dan peserta didik.

Menurut Permendikbud No.59 Tahun 2018 yang mengatur tentang Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, dalam penyempurnaan pola pikir ada beberapa poin yang dapat diambil untuk menjadi dasar dalam penelitian ini adalah :

1. Penguatan pembelajaran berbasis *multimedia*
2. Penguatan pembelajaran yang dilakukan sendiri dan berkelompok.
3. Penguatan pola pembelajaran yang interaktif.

Dari beberapa poin yang dapat diambil untuk dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan selama 3 minggu ini. Adapun dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan sebelumnya, dengan pembelajaran yang dilakukan secara *online* menyebabkan guru-guru berlomba untuk melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Namun banyak guru ketika menggunakan media pembelajaran

menyebabkan pembelajaran antara guru dan siswa menjadi satu arah (Guru ke Peserta didik).

Dalam penggunaan media pembelajaran ini tentunya memiliki beberapa definisi yang kemudian dapat disesuaikan dengan kurikulum 2013 revisi yang sudah berlaku di Indonesia terutama. Menurut *Heinich, Molenda*, dan *Russel*, Media Pembelajaran adalah *channel of communication*. *Derived from the Latin word for "between", the term refers "to anything that carries information between a source and a receiver*. Dalam adanya sebuah pembelajaran ini tentu saja membutuhkan adanya penunjang berupa media yang dimanfaatkan oleh pendidik agar proses belajar-mengajar ini berlangsung dengan lancar. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras) yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/luar kelas) menjadi lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam sebuah pembelajaran harus sesuai dan diarahkan guna mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan peserta didik. Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran ini harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran.

Adapun dalam pemanfaatan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran ini memiliki korelasi dengan model pembelajaran yang dapat dilakukan secara berkelompok (*Cooperative Learning*), Hal ini dilakukan untuk dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan dalam segi kerja sama yang dilakukan antar individu dalam satu kelompok.

Menurut Gray, motivasi belajar adalah sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan

persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu. Motivasi internal yang dibutuhkan oleh peserta didik ada 3 hal yaitu kebutuhan, minat dan harapan dan untuk Motivasi Eksternal yang dibutuhkan oleh peserta didik ada 3 hal yaitu Lingkungan, Orang Lain dan Jabatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Desain pre-eksperimental, dimana metode penelitian digunakan untuk mencari hubungan antara penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti menggunakan satu kelas yang sama sebagai kelas eksperimen yang dimana penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Adapun pada penelitian ini lebih menekankan pada penggunaan angket sebanyak 1 bagian yaitu motivasi belajar siswa. Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi guru untuk menguji seberapa efektif penggunaan media pembelajaran Edmodo dalam sebuah pembelajaran antara guru dengan siswa dan lembar observasi tentang keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Edmodo. Uji asumsi klasik adalah menggunakan Uji Regresi linear sederhana dan Uji Korelasi dengan menggunakan metode *product moment*. Uji asumsi klasik dilakukan setelah melewati uji validitas, uji normalitas dan uji reliabilitas.

HASIL

1. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo

Variabel X yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Edmodo yang dilakukan selama 3 pertemuan yang dimulai dari tanggal 19 Agustus 2020 hingga 2 September 2020 ini dimulai dengan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Edmodo dengan penjelasan yang dilakukan secara *online*. Untuk variabel berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Edmodo ini dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi guru

mengenai pemanfaatan media pembelajaran Edmodo untuk pembelajaran yang dilakukan secara daring, adapun hasil nilai dari lembar observasi guru adalah sebagai berikut :

No.	Tahap	Nilai Yang Didapatkan	Keterangan
1.	Pendahuluan	91,6%	Sangat Baik
2.	Pelaksanaan	74,07%	Baik
3.	Penutup	66,66%	Cukup
4.	Pengelolaan Waktu	66,66%	Cukup
5.	Dampak pembelajaran terhadap siswa	66,66%	Cukup
Total Nilai		76,47%	Baik

Tabel 4.1 Hasil Lembar Observasi Guru

Hasil Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Edmodo atau variabel X mendapatkan total nilai sebesar 76,47% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo yang ditinjau dengan menggunakan Lembar Observasi Guru terlaksana dengan baik.

2. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Variabel Y adalah variabel berhubungan motivasi belajar siswa yang dilakukan di kelas XI IPS dari SMA Widya Darma Surabaya tahun ajaran 2020/2021 dilakukan dengan 3 pertemuan dimulai 19 Agustus 2020 sampai 2 September 2020. Untuk Variabel Y ini dilakukan dengan menggunakan angket berupa motivasi belajar siswa, adapun hasil analisis angket tentang motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut :

No.	Indikator	Jumlah	Keterangan
1.	Pengaruh penghargaan terhadap motivasi belajar dalam mata pelajaran sejarah.	86,25%	Sangat Baik

2.	Memiliki sebuah harapan ke depannya sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar	70,00%	Baik
3.	Adanya keinginan untuk berhasil mempengaruhi motivasi belajar	89,375%	Sangat Baik
4.	Kondisi lingkungan terhadap motivasi belajar	73,125%	Baik
5.	Pengaruh pembelajaran yang menarik terhadap motivasi belajar	66,25%	Baik
6.	Adanya kebutuhan dari luar mempengaruhi motivasi belajar	78,75%	Baik
7.	Motivasi Siswa Mengerjakan Tugas Dalam Mata Pelajaran Sejarah Peminatan	74,375%	Baik
8.	Semangat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah peminatan	73,125%	Baik

9.	Membaca buku dalam mata pelajaran sejarah Peminatan	79,375%	Baik
10.	Kegiatan belajar di rumah yang dilakukan oleh siswa	75,625%	Baik
Nilai Rata-rata		69,31%	Baik

4.2 Tabel Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket tentang variabel Y yaitu Motivasi belajar dari peserta didik kelas XI IPS adalah sebesar 69,31% yang menunjukkan hasil angket tentang motivasi belajar siswa dalam keadaan baik.

3. Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

Uji korelasi adalah uji yang dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mencari hubungan antara penggunaan media pembelajaran Edmodo dengan motivasi belajar siswa yang dilakukan menggunakan program SPSS 25.0, adapun hasil perhitungan dari uji korelasi *product moment* tentang penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa adalah :

Correlations			
		Motivasi Belajar Siswa	Media Pembelajaran Edmodo
Motivasi Belajar Siswa	Pearson Correlation	1	,833**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	13	13
Media Pembelajaran Edmodo	Pearson Correlation	,833**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	13	13

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

4.4 Tabel Analisis Uji Korelasi *Product Moment* SPSS 25.0

Hasil uji korelasi *product moment* berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan dengan SPSS 25.0, adapun pedoman pemberian nilai menurut sugiyono adalah :

Koefisien Korelasi	Keterangan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Cukup

0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat Kuat

4.5 Tabel Pedoman Pemberian Nilai Menurut Sugiyono (2017)

Menurut Sugiyono, dari hasil pedoman pemberian nilai dari uji korelasi *product moment* untuk hubungan antara penggunaan media pembelajaran Edmodo dengan motivasi belajar siswa adalah sebesar 0,833 dalam keterangan sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwasannya hubungan antara penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa adalah sangat kuat.

4. Hasil Uji Regresi Sederhana

Uji Regresi adalah salah satu uji yang dilakukan oleh peneliti yang memiliki tujuan untuk mencari pengaruh tentang penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar, adapun hasil uji regresi yang dilakukan dengan SPSS sebagai berikut :

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34,200	5,165		6,622	,000
	Media Pembelajaran Edmodo	,846	,170	,833	4,990	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

4.6 Tabel Hasil Analisis Uji Regresi Sederhana SPSS 25.0

Dari hasil Uji regresi sederhana yang dilakukan, untuk pengaruh yang didapatkan dari penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa adalah untuk nilai a (*constant*) adalah sebesar 34,200 dan untuk nilai b (*Slope*) adalah sebesar 0,846 sehingga didapatkan sebuah persamaan yaitu $Y = 34,200 + 0,846$ yang memiliki arti sebagai berikut :

- Untuk nilai A (*Constant*) yang sebesar 34,200 memiliki arti bahwa jika tidak ada nilai variabel penggunaan media pembelajaran Edmodo, maka nilai untuk motivasi belajar siswa adalah sebesar 34,200
- Untuk koefisien nilai b (*slope*) yang sebesar 0,846 yang menunjukkan bahwa setiap penambahan nilai 1 variabel penggunaan media pembelajaran

Edmodo, maka nilai motivasi belajar siswa adalah sebesar 0,846

5. Analisis Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y

Model Summary

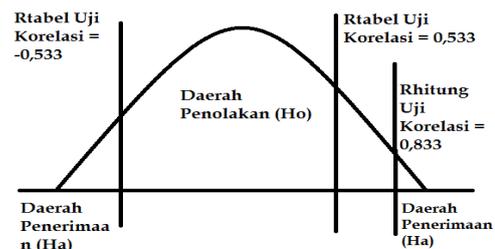
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,833 ^a	,694	,666	3,691

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Edmodo

4.7 Tabel Hasil Analisis Uji Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y SPSS 25.0

Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25, untuk pengaruh variabel X yang merupakan variabel tentang media pembelajaran Edmodo dan variabel Y berkaitan dengan motivasi belajar siswa dari kelas XI IPS dari SMA Widya Darma Surabaya tahun ajaran 2020/2021 ini memiliki pengaruh sebesar 69,4% untuk kedua variabel dan 30,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

PEMBAHASAN



Kurva Uji Hipotesis Dua Pihak

Uji hipotesis dua pihak adalah salah satu uji yang dilakukan dengan membandingkan hasil koefisien korelasi (r_{hitung}) sebesar 0,833 > untuk r_{tabel} memiliki nilai sebesar 0,533 dan untuk signifikansi yang memiliki nilai $0,000 < 0,05$. Uji hipotesis yang dilakukan dengan dua pihak memiliki pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut :

$H_0 : \mu = 0$ (Tidak memiliki korelasi)

$H_a : \mu \neq 0$ (Memiliki korelasi)

Berdasarkan hasil kurva mengenai hasil uji hipotesis menggunakan dua pihak memiliki arti bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa yang berada di H_0 yang

menunjukkan tidak adanya hubungan antara kedua variabel yang diteliti. Sedangkan untuk R_{hitung} dengan hasil 0,833 yang berada dalam daerah penerimaan (H_a) memiliki arti bahwasannya kedua variabel tersebut memiliki korelasi dan berpengaruh. Dari koefisien korelasi dengan hasil 0,833 dengan taraf signifikansi yang memiliki nilai $0,000 < 0,05$. Artinya hasil dari koefisien korelasi memiliki pengaruh dan berlaku pada populasi peserta didik kelas XI IPS SMA Widya Darma Surabaya dengan jumlah siswa sebesar 13 orang.

Berdasarkan hasil uji korelasi yang dilakukan di kelas XI IPS SMA Widya Darma Surabaya untuk hasil koefisien korelasi mendapatkan nilai 8,33 yang berada dalam keterangan sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Faktor penyebab kedua variabel tersebut menjadi sangat kuat disebabkan karena peserta didik dapat memahami penggunaan media pembelajaran Edmodo dengan sangat baik terutama dalam mata pelajaran sejarah peminatan dan dapat membangkitkan motivasi belajar dari siswa kelas XI IPS.

Hasil penelitian dari yang dilakukan tentang Media Pembelajaran ini sesuai yang digagas oleh *Heinich, Molenda*, dan *Russel*, Media Pembelajaran adalah *channel of communication*. *Derived from the Latin word for "between", the term refers "to anything that carries information between a source and a receiver*.

Bahwa dari Hasil penelitian dari kelas XI IPS dari SMA Widya Darma Surabaya tahun ajaran 2020/2021 bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring dengan menggunakan media pembelajaran Edmodo tentu saja berpengaruh terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan siswa yang dimana siswa perlu adanya peningkatan dalam hal motivasi belajar, dan dalam penggunaan media pembelajaran Edmodo ini juga menggunakan video sebagai perantara dalam pembelajaran yang dilakukan antara guru

dengan siswa dan hal ini berpengaruh terhadap motivasi belajar dengan hasil angket sebesar 69,31% dan hasil angket tentang penggunaan media pembelajaran Edmodo adalah sebesar 75,95%. Selain itu dalam penggunaan media pembelajaran Edmodo ini dapat digunakan sebagai penyampaian materi dan bahan ajar dari pembelajaran yang dilakukan secara daring dari guru ke siswa.

Hasil analisis berkaitan dengan kedua variabel yang menggunakan uji regresi sederhana memiliki hasil $Y = 34,200 + 0,846$ dan untuk uji pada model *summary* memiliki R_{square} sebesar 0,694 artinya terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa yaitu sebesar 69,4% dan 30,6% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti oleh peneliti.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan selama 3 minggu yang dilakukan dari tanggal 19 Agustus 2020 hingga 2 September 2020. Terjadi beberapa permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini salah satunya adalah terkait pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMA Widya Darma yang hanya mengirimkan materi pembelajaran melalui google classroom yang selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikumpulkan. Selain itu dari aspek siswa ini terkait dengan beberapa siswa yang tidak mempunyai peralatan teknologi seperti HP ataupun Laptop. Untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan peserta didik ini dilakukan dengan menggunakan *Google Meets* sehingga pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya dari penggunaan *Google Meets* sebagai perantara dalam pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan peserta didik menjadi lebih efisien dan efektif sehingga siswa dapat memahami materi tersebut meskipun secara tidak langsung.

Pada Penelitian yang dilakukan di kelas XI IPS SMA Widya Darma Surabaya tahun ajaran 2020/2021 semester gasal. Untuk

instrumen angket motivasi belajar siswa memiliki rata-rata hasil nilai angket sebesar 69,31% dan untuk lembar keterlaksanaan guru memiliki nilai sebesar 76,47%.

Uji regresi sederhana yang digunakan dari penelitian ini, hubungan antara penggunaan media pembelajaran edmodo terhadap motivasi belajar siswa memiliki hasil $Y = 34,200 + 0,846$ yang berarti setiap terjadi penambahan satu variabel sebesar 34,200 akan bertambah sebesar 0,846. Konstanta sebesar 34,200 memiliki arti tidak ada hubungan dalam penggunaan media pembelajaran Edmodo akan menyebabkan variabel motivasi belajar siswa sebesar 34.200. Hasil uji regresi sederhana untuk koefisien regresi X yang sebesar 0,846 bahwa setiap penambahan nilai 1 variabel penggunaan media pembelajaran Edmodo, maka nilai dari motivasi belajar siswa sebesar 0,846. Untuk uji pengaruh penggunaan media pembelajaran Edmodo terhadap motivasi belajar siswa mendapatkan nilai sebesar 69,4% dan 30,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, R. Moh. (2005). *"Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia"*. Yogyakarta". LKIS Pelangi Aksara

Danarjati, Dwi Prasetya & Murtiadi, Adi. (2014). *"Psikologi Pendidikan"*. Yogyakarta. Graha Ilmu

Danarjati, Dwi Prasetya, Murtiadi, Adi & Ekawati, Ari Ratna. (2014). *"Psikologi Pendidikan"*. Yogyakarta. Graha Ilmu

Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. (2016). *"Media dan Sumber Pembelajaran"*. Jakarta. Kencana

Maswan & Muslimin, Khoirul, (2017). *"Teknologi Pendidikan : Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis"*. Yogyakarta. Pustaka Belajar

Mudlofir, Ali & Rusdiyah, Evi Fatimatur. (2016). *"Desain Pembelajaran Inovatif : Dari Teori Ke Praktik"*. Jakarta. Rajagrafindo Persada

Musrifah. (2016). *"Peningkatan Motivasi Belajar Organ Tubuh Manusia dan Hewan Melalui Metode Example Non Example Pada Siswa Kelas V SDN Temu 1 Kecamatan Kanor.*

Bojonegoro". Dinas Pendidikan Kabupaten Bojonegoro

Pasaribu, Rondang. (1995). *"Bagaimana Mengelola Penerbitan Media Sekolah"*. Yogyakarta. Kanisius

Sanjaya, Wina. (2008). *"Perencanaan Dan Sistem Pembelajaran"*. Jakarta. PT. Fajar Interpratama Mandiri

Sugiyono. (2015). *"Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D"*. Bandung. Alfabeta Bandung

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. (2009). *"Media Pembelajaran : Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian"*. Bandung. CV. Wacana Prima

Uno, Hamzah. B. (2012). *"Teori Motivasi dan Pengukurannya"*. Jakarta. PT. Bumi Aksara

Uno, Hamzah.B & Lamatenggo, Nina. 2010. *"Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran"*. Jakarta. Bumi Aksara