

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS
PLATFORM LEARNING EDMODO TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS X MIA 1 SMA LABSCHOOL UNESA,
SURABAYA**

Amalia Diah Retno Istiqomah

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: amalia.17040284046@mhs.unesa.ac.id

Agus Trilaksana

S1 Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: agus.trilaksana@unesa.ac.id

Abstrak

Pelaksanaan penelitian ini memiliki tujuan dalam mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X MIA 1 SMA Labschool Unesa, Surabaya melalui pembelajaran *online* semasa pandemi *Covid- 19*. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang membangun pengetahuan dan pemahaman siswa secara lebih mendalam selama proses belajar. Berbasis *platform learning edmodo* yang menyediakan berbagai fitur canggih yang membantu siswa dalam pembelajaran *online*.

Model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* dimanfaatkan oleh peneliti dalam mempengaruhi minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah Indonesia. Penelitian ini memakai metode kuantitatif dengan pengukuran skala linkert. Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat korelasi positif yang sedang pada model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X MIA 1 SMA Labschool Unesa, Surabaya adalah sebesar 60,2% melalui pembelajaran *online* semasa pandemi *Covid-19*.

Kata kunci: Model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo*, minat belajar, mata pelajaran sejarah, pandemi covid-19.

Abstract

The purpose of this reseach was to find out the effect of the discovery learning model based on the edmodo learning platform on the interest in learning history of class X MIA 1 senior high school Labschool Unesa, Surabaya through online learning during the Covid- 19 pandemic. Discovery learning model is a learning process that builds knowledge and understanding students in more depth during the learning process. Based in the Edmodo learning platform which provides various advanced features that help students in online learning.

The discovery learning model based on the Edmodo learning platform is used by reseachers in influencing student's interest in learning in Indonesian history subjects. This study uses a quantitative method with a linkert scale measurement. This research shows that there is a moderate positive correlation in the discovery learning model based on the Edmodo learning platform towards the interest in the learning history of class X MIA 1 seniro high school Labschool Unesa, Surabaya, which is 60.2% through online learning during the Covid-19 pandemic.

Key words: *the discovery learning model based on the edmodo learning platform, students' interest in learning, history subject, Covid-19 pandemic.*

PENDAHULUAN

Gagne mengemukakan pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran, sehingga konteks eksternal harus dirancang sedemikian rupa sehingga mengaktifkan, mendukung, dan memelihara proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa pembelajaran¹. Pembelajaran dianggap sebagai bantuan yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa yang bertujuan agar siswa mendapatkan pengetahuan, penguasaan, dan keterampilan, serta proses pembentukan sikap pada diri siswa itu sendiri. Memasuki abad ke-21 ini masyarakat dunia telah menghadapi era globalisasi dimana perubahan besar dalam kehidupan manusia yang menuntut sumber daya manusia berkualitas. Dalam upaya memenuhinya, diperlukan perubahan dibidang pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Akibatnya perkembangan teknologi tidak terlepas dari dunia pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi merupakan hasil dari penemuan- penemuan baru. Untuk mengimbangi hal tersebut tidak cukup dilakukan pembelajaran yang hanya mengandalkan hafalan, tetapi juga diperlukan pembelajaran yang berbasis pada penemuan. Model pembelajaran *discovery learning* dapat dijadikan pilihan yang sesuai untuk menjawab tantangan tersebut. lagi Bell belajar penemuan (*discovery*) merupakan belajar yang berlangsung selaku hasil dari siswa memanipulasi, menciptakan struktur serta mentransformasikan data guna mendapatkan data baru². Kemudian muncul kepuasan tersendiri bagi siswa yang mendukung dalam menemukan konsep baru yang dipelajarinya, serta meningkatkan minat siswa³.

Saat ini masyarakat tengah menghadapi keadaan pandemi *covid-19* yang mengharuskan *social distancing* sehingga kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan jarak jauh secara online. Yang menyebabkan pemanfaatan dari teknologi berperan penting dalam pembelajaran. Kedudukan teknologi dalam bidang pendidikan terdapat 4: dimasukkan sebagai bagian dari kurikulum, sebagai sistem penyampaian instruksional, sebagai alat bantu instruksi dan juga sebagai alat untuk meningkatkan keseluruhan proses pembelajaran. Berkat adanya teknologi; pembelajaran telah berangkat dari pasif dan reaktif menjadi interaktif dan agresif⁴. *Learning management system (LMS)* merupakan portal

yang menghubungkan guru serta siswa sehingga mereka bisa dengan mudah berbagi modul pelajaran ataupun tugas di luar jam sekolah, pelaksanaan media pendidikan berbasis aplikasi membagikan imbas positif dalam pendidikan⁵. *Learning platform* yang dapat dimanfaatkan dalam situasi ini adalah *edmodo*. Untuk mengakses *edmodo* dapat dilakukan melalui www.edmodo.com atau dengan mengunduh aplikasi *edmodo* di *handphone*, *computer* dan *tablet* yang memiliki sistem operasi *android* dan *IOS*. Mirip dengan *facebook*, *edmodo* gampang diakses serta mengenakan internet rendah paket. Tetapi *edmodo* belum sediakan sarana konferensi *video* seperti *moodle*, *zoom*, *skype*, serta ataupun *microsoft team*, sarana *edmodo* yaitu posting modul, berbagi *video* (bukan konferensi), tautan, nilai, notifikasi, dan penugasan, salah satu kelemahan *Edmodo* yakni tidak tersedianya konferensi *video* untuk berinteraksi langsung dalam pendidikan *online*, namun kelebihanannya lebih besar daripada kelemahannya⁶.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah di SMA Labschool Unesa pada Senin, 1 Februari 2021, diketahui bahwa di SMA Labschool Unesa menerapkan pembelajaran daring menggunakan *whatsapp*, *zoom*, *microsoft power point* berupa *PPT* dan *kippin school*. Kegiatan belajar mengajar terdiri dari kegiatan menyampaikan materi dan mengerjakan tagihan soal. Siswa yang memiliki keterbatasan dalam gawai menghadapi kendala yang disebabkan oleh berbagai alasan seperti memori penuh, gangguan jaringan, spesifikasi gawai yang tidak dapat menggunakan aplikasi tertentu sehingga menghambat proses pembelajaran pada beberapa siswa. Selain itu, minat belajar siswa yang relatif masih rendah dilihat dari pengalaman guru tersebut selama mengajar jika siswa masih cenderung pasif dalam pembelajaran karena pada saat guru menyampaikan pertanyaan mengenai materi pembelajaran, siswa memilih bersikap diam dan menghindari pertanyaan. Dibutuhkan rancangan pembelajaran yang mampu mengugah minat siswa dalam belajar sejarah dalam kondisi pandemi *covid-19* seperti saat ini. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *Platform Learning Edmodo* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas X MIA 1 SMA Labschool Unesa, Surabaya Tahun Pelajaran 2021 – 2022.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang didalamnya menerapkan metode eksperimen. Sugiyono menjelaskan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain pada keadaan yang

¹ Yuberti, *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2014), hlm.13

² Rumini dan Naniek Sulistya Wardani, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas 4 SDN Kutoharjo 01 Pati Kabupaten Pati Semester 1 Tahun Ajaran 2014- 2015*, *Scholaria*, Vol. 6, No. 1, Januari 2016: 19 – 40, hlm. 22

³ R Febriana, Y Haryono, and R Yusri, *Effectiveness of Discovery Learning-Based Transformation Geometry Module*, *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 895 (2017) 012003, hlm.2

⁴ R. Raja, P. C., Nagasubramani, *Impact of modern technology in education*, *J Appl Adv Res* 2018: 3(Suppl. 1) https://www.phoenixpub.org/journals/index.php/jaar_S34 Importance of technology in education, hlm. 34

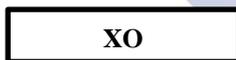
⁵ Nur Ihsan Halil, *The Effectiveness of Using Edmodo as an Online Learning Platform in Covid-19*, *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, November 2020 Vol.4, No.3, hlm.287

⁶ *Ibid.*, hlm.287

dikendalikan⁷.Dapat diartikan bahwa metode ini digunakan untuk mengemukakan bagaimanakah pengaruh variabel (X) dan variabel (Y) dan juga melakukan verifikasi terhadap suatu teori yang kemudian menjadi sebuah landasan akademis. Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah Indonesia. Penjelasan mengenai variabel penelitian ini yakni variabel bebas yang dapat memberi dampak kepada variabel yang lain. Yang berperan menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo*. Penilaian terhadap model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* dilakukan menggunakan kuisisioner atau angket yang berisi indikator sintaks pembelajaran *discovery learning* dan fitur- fitur yang terdapat pada *platform learning edmodo*.

Menurut Sugiyono, populasi adalah bagian dari suatu generalisasi yang terdiri dari: objek/ subjek yang memiliki sifat- sifat tertentu dan sifat-sifat yang harus dipelajari dan disimpulkan oleh peneliti⁸. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X MIA 1. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA 1. Memakai teknik *sampling probability sampling* berjenis *simple random sampling* (sederhana). Diujarkan sederhana diakibatkan oleh pengambilan sampel dengan teknik random tanpa memandang strata dalam populasi tersebut⁹. Peneliti secara acak menentukan kelas X MIA 1 (21 siswa) yang dapat dijadikan sebagai sampel penelitian di SMA Labschool Unesa. Tipe desain eksperimen yang digunakan yaitu *Pre- Experimental Design (non-design)* berjenis *One-Shot Case Study* yang digambarkan seperti berikut ini:

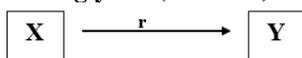
Gambar 1 One- Shot Case Study
(Sumber: Sugiyono, 2017: 111)



X = pemberian perlakuan (variabel independent)
Y = observasi (variabel dependent)

Sesudah itu, digunakan analisis korelasi sederhana buat mengenali korelasi antara X dan Y. Perlakuan berbentuk model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* yang setelah itu diobservasi hasilnya yang digambarkan sebagai berikut ini:

Gambar 2 Paradigma Sederhana
Sugiyono (2017: 66)



X = model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo*
Y = minat belajar siswa

Pada penilaian ini yang menjadi variabel terikat dimana variabel yang terdampak dari variabel bebas adalah minat belajar siswa. Minat belajar siswa akan terpengaruh dari penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo*. Penilaian juga dilakukan menggunakan kuisisioner yang memuat indikator seperti berikut; perasaan suka atau senang terhadap kegiatan pembelajaran, perhatian saat mengikuti pembelajaran, rasa ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran agar mampu menarik minat siswa dalam belajar sejarah. Penelitian ini menggunakan instrument agar dapat mengukur besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah Indonesia. Respon siswa berupa kuisisioner atau angket digunakan dalam mengukur pengaruh variabel X. Sementara itu dalam mengukur variabel Y juga menggunakan kuisisioner atau angket untuk mengetahui respon siswa. Skala yang digunakan dalam kedua kuisisioner tersebut adalah skala linkert yang terdiri dari 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu- ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Pengujian data menggunakan aplikasi SPSS versi 25 bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan realbitas dari instrumen tersebut. Berikut ini adalah teknis analisis data dilakukan dalam penelitian:

Data yang telah didapatkan akan diperiksa melalui analisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Penggunaan teknik analisis statistika yang diawali dari statistika deskriptif berujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari data yang sudah terhimpun. Diharapkan melewati analisis deskriptif dapat menjabarkan keadaan lapangan seobjektif mungkin.

1. Analisis Data (Uji Instrumen)

a. Uji Validitas

Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto, uji validitas memiliki fungsi untuk menguji kevalidan suatu instrument riset¹⁰. Tingkat validitas yang dihasilkan akan menentukan valid atau tidaknya suatu penelitian. Dalam mengukur validitas instrumen, rumus yang digunakan adalah *korelasi product momen pearson* sebagai berikut;

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefesian korelasi
- X = Skor butir
- Y = Skor total perolehan
- N = Jumlah responden
- $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai X
- $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai Y

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabetha, 2017), hlm. 96

⁸ *Ibid.*, hlm.117

⁹ *Ibid.*, hlm.120

¹⁰ Andi Yoga Sapoetra, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kipin School 4.0 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 Labschool UNESA* (Surabaya: SKRIPSI UNESA, 2020), hlm, 56

Keputusan yang dipakai untuk pengujian validitas penelitian adalah berikut:

1. Dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$
2. Dinyatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$

b. Uji Reabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto, uji reabilitas ini berperan untuk memverifikasi instrumen yang dipakai reliabel untuk melaksanakan riset¹¹. Dalam mengukur reabilitas instrument penelitian ini digunakan rumus Alpha seperti dibawah ini;

$$r_{11} = \left| \frac{n}{n-1} \right| \left| \frac{\sigma_t^2}{\sigma^2} \right|$$

Keterangan:

- r_{11} : Koefisien reliabilitas
- n : Banyaknya butir soal
- $\sum \sigma^2 b$: Jumlah varian butir
- $\sigma^2 t$: Varian total

Maka untuk menguji validitas penelitian: Dinyatakan reliabel bila nilai *combach alpha* > 0,6

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Jenis uji normalitas yang digunakan dalam penelitian adalah uji normalitas *Kolmogrof-Smirnov*. Peneliti memanfaatkan aplikasi *SPSS* dengan asumsi bilai nilai sig > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal. Jika sebaliknya nilai sig < 0,05, maka mengakibatkan data yang terdistribusikan menjadi tidak normal.

b. Uji Linearitas

Uji ini berfungsi dalam menguji hubungan antara dua variabel, apakah mempunyai hubungan linier secara signigikansi atau tidak. Yang menjadi pedoman dalam mengambil keputusan adalah apabila nilai Signifikansi (sig) atau *Deviation From Linearity* lebih dari 0,05 sehingga ada hubungan linier secara signifikan antara variabel X dan variabel Y. Jika nilai signifikasi kurang dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan linier antara variabel X dan variabel Y.

3. Uji Korelasi

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Dalam mengukur pengaruh antara variabel X yaitu *model pembelajaran discovery learning berbasis learning platfom edmodo* terhadap variabel Y yaitu minat belajar siswa, maka peneliti menggunakan persamaan regresi. Karena hanya terdapat satu variabel bebas (variabel independent), rumus yang digunakan adalah sebagai berikut;

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- a = Angka konstan dari *Unstandardized Coefficient*
- b = Angka koefesien regresi
- X = Variabel Independen

4. Uji Signifikansi

a. Uji Pearson Product Moment

Metode korelasi ini digunakan buat mencari ikatan serta meyakinkan hipotesis ikatan 2 variabel apabila data kedua variabel berupa interval ataupun ratio, serta sumber data dari 2 variabel ataupun lebih tersebut ialah sama¹². Tahap- tahapan pengujian hipotesis dalam riset yang dilaksanakan merupakan selaku berikut:

1. Melakukan uji dua hipotesis Asosiatif
 Ha: $\mu \neq 0$: (terdapat hubungan antara X dan Y)
 Ha: $\mu = 0$: (tidak terdapat hubungan antara X dan Y)
2. Menentukan tingkat signifikan dari $\alpha = 0,05$
 Penentuan tingkatan signifikan ini dicoba guna mempermudah perbandingan informasi lewat tingkatan spesifikasi. Apabila tingkatan spesifikasi $\alpha = 0,05$, hingga pengambilan efek salah dalam mengabil keputusan buat menolak hipotesis yang sebanyak- banyaknya sebesar 0,05.
3. Melaksanakan kriterian pengujian yang diformulasikan berikut;
 - 1) Apabila $r_{hitung} > r_{produk\ moment}$, hingga ada pengaruh antar variabel
 - 2) Apabila $r_{hitung} < r_{produk\ moment}$, hingga tidak ada pengaruh antar variabel
 - 3) Memastikan interpretasi koefisien korelasi

Tabel 1 Interpretasi Koefisien Korelasi (Sumber: Andi,2020)

Internal Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,00	Sangat Kuat

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini disajikan mengenai hasil penelitian dan pembahasan mengacu dari data yang didapatkan melalui penelitian di SMA Labschool Unesa Surabaya pada 31 Agustus 2021 –7 Septemtember 2021 dengan melaksanakan pembelajaran *online* karena pandemi Covid- 19. Data dikumpulkan dalam bentuk 2 angket atau kuisioner yaitu, pertama adalah angket mengenai pemebelajaran *Discovery Learning* berbasis *Platform Learning Edmodo*, dan yang kedua angket minat belajar siswa. Data tersebut diolah menggunakan regresi linear sederhana dalam menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya. Hasil penelitian dan pembahasan akan dijabarkan seperti berikut:

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Instrumen (Uji Instrumen)

a. Hasil Uji Validitas

Data yang dianalisis didapatkan dari responden yang merupakan 21 siswa SMA Labschool Unesa Surabaya. Karena pandemi *Covid-19*, pengisian kuisioner

¹¹ Andi Yoga Sapoetra, *op. cit*, hlm, 57

¹² Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabetha, 2017), hlm.228

dilakukan melalui *google form*. Setelah itu, data yang terkumpul ditabulasi dan diuji validasi memakai aplikasi *SPSS* versi 25. Alat ukur dalam penelitian terhadap sampel kelas X MIA 1 SMA Labschool Unesa Surabaya adalah pertanyaan yang memiliki hasil valid. Rangkuman hasil uji validasi yang sudah diujikan adalah sebagai berikut:

Melewati proses pengujian, hasil yang diperoleh menurut rangkuman hasil uji validitas pearson kuisioner model pembelajaran *discovery learning* berbasis *Platform Learning Edmodo* tersebut bisa diketahui bahwa item X8 dan X20 dinyatakan tidak valid. Disebabkan karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai signifikannya $< 0,05$. Nilai dari $r_{tabel} = 0,456$ diperoleh melalui distribusi data tabel menggunakan rumus $df = N - 2$. Menyesuaikan jumlah responden sejumlah 21 siswa maka $df = 21 - 2 = 19$ serta dengan taraf signifikan 5%, nilai r_{tabel} adalah 0,456. Hasil perhitungan sebagai berikut ini; X1= 0,539; X2= 0,469; X3= 0,605; X4= 0,544; X5= 0,650; X6= 0,574; X7= 0,459; X8= 0,420; X9= 0,657; X10= 0,660; X11= 0,739; X12= 0,693; X13= 0,626; X14= 0,691; X15= 0,719; X16= 807; X17= 0,804; X18= 0,609; X19= 0,562; dan X20= 0,414. Oleh karena itu, seluruh item kecuali X8 dan X20 memiliki hasil valid sehingga memenuhi syarat untuk diuji reabilitasnya.

Sedangkan untuk variabel minat belajar siswa diukur melalui item soal yang berjumlah 10 pertanyaan. Berikut ini adalah hasil dari proses pengujian item soal tersebut; Y1= 0,844; Y2= 0,834; Y3= 0,837; Y4= 0,859; Y5= 0,770; Y6= 0,751; Y7= 0,779; Y8= 0,723; Y9= 0,315; Y10= 0,547. Berdasarkan proses pengujian, hasil yang diperoleh menurut rangkuman hasil uji validitas pearson kuisioner minat belajar siswa, bisa dilihat jika item X9 memiliki hasil yang tidak valid. Hal ini disebabkan oleh $r_{hitung} < r_{tabel}$ dan nilai signifikannya $< 0,05$. Maka dari itu, seluruh item kecuali X9 layak untuk diuji reabilitasnya.

b. Uji Reabilitas

Setelah melakukan uji validitas pada data yang terkumpul, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah uji reabilitas terhadap item yang layak karena telah dinyatakan valid. Proses uji reabilitas terhadap kuisioner model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo* dan kuisioner minat belajar siswa menggunakan aplikasi *SPSS* versi 25 menunjukkan hasil seperti dibawah ini;

Tabel 2 Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Reability Statistics	
Model Pembelajaran Discovery Learning Platform Learning Edmodo	Cronbach's Alpha	N of Items
	0,912	18
Minat Belajar Siswa	Cronbach's Alpha	N of Items
	0,901	9

(Data diolah oleh peneliti, Oktober 2021)

Menurut hasil dari uji reabilitas yaitu, nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$. Dapat disimpulkan bahwa kuisioner model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo* dan kuisioner minat

belajar siswa tersebut reliabel (konsisten) dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam mengumpulkan data penelitian.

2. Analisis Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas

Langkah selanjutnya setelah melakukan uji reabilitas adalah melakukan uji normalitas. Uji normalitas ditujukan untuk mengetahui data yang dipakai dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji *Kolmogrof-Smirnov* dengan bantuan aplikasi *SPSS* versi 25. Maka dari itu, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut;

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Unstandardized Residual		
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.59025896
Most Extreme Differences	Absolute	.172
	Positive	.172
	Negative	-.111
Test Statistic		.172
Asymp. Sig. (2-tailed)		.106 ^c

a. Test distribution is Normal.

(Data diolah oleh peneliti, Oktober 2021)

Menurut tabel diatas diperoleh nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,106, yang menjadikan data penelitian mempunyai nilai yang lebih besar dari taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal sehingga telah memenuhi syarat untuk digunakan pada uji regresi linear sederhana.

b. Hasil Uji Linearitas

Hasil data yang diperoleh melalui uji linearitas berfungsi dalam mengetahui hubungan antara dua variabel berdasarkan tingkat signifikansinya. Menurut hasil uji linearitas pada diperoleh nilai *Deviation from Linearity* Sig. sebesar 0,295 yang lebih besar daripada taraf signifikan 0,05. Selain itu F_{hitung} menunjukkan nilai sebesar 1,527 yang lebih kecil $<$ daripada nilai F_{tabel} sebesar 3,57. Dapat disimpulkan bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, yang menunjukkan terdapat hubungan linear yang signifikan diantara variabel Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Platform Learning Edmodo* (X) dan Minat Belajar Siswa (Y).

3. Hasil Uji Korelasi

a. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Setelah data penelitian melewati analisis uji prasyarat. Dalam uji normalitas data telah terdistribusi secara normal dan dalam uji linearitas terdapat hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel. Uji regresi linear sederhana berfungsi dalam mengetahui dan menganalisa besar pengaruh antara variabel Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Platform Learning Edmodo* (X) dan Minat Belajar Siswa (Y). Berikut penentuan persamaan linear regresi sederhana menggunakan aplikasi *SPSS* versi 25;

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant) <i>Discovery Learning</i> berbasis <i>Edmodo</i>	3794	5.801	.776	.654	.521
	.409	.076		5.357	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of The Estimate
1	.776 ^a	.602	.581	3.68353

a. Predictor (Constant), *Discovery Learning* berbasis *Edmodo*.

(Data diolah oleh peneliti, Oktober 2021)

Merujuk pada hasil perhitungan uji regresi linear dalam tabel tersebut memanfaatkan aplikasi SPSS versi 25 untuk menjawab rumusan masalah dibawah ini;

Ha : (ada pengaruh atau hubungan antara X dan Y) Terdapat pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Ho : (tidak ada pengaruh atau hubungan antara X dan Y) Tidak terdapat pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Tahapan dalam intrepertasi pengujian hipotesis adalah sebagai berikut ini;

1) Uji t Parsial

Mengacu pada tabel 4. Hasil uji regresi linear sederhana Coefficients diperoleh nilai (sig) X (model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo*) sebesar 0,000 < 0,05, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* terhadap minat belajar siswa. Merujuk pada perbandingan antara t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} . Nilai t_{hitung} sebesar 5.357 > nilai t_{tabel} sebesar 2,093. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* terhadap minat belajar siswa.

2) Menentukan persamaan linear regresi sederhana menggunakan aplikasi SPSS versi 25 serta rumusan berikut ini;

$$Y = a + bX$$

$$Y = 3.794 + 0,409$$

Y = Variabel minat belajar siswa

a = nilai konstanta (constant) tabel Unstandardized Coefficient sebesar 3.794

b = nilai koefisien regresi sebesar 0,409

Dari persamaan regresi linear sederhana tersebut dapat dilihat bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif (+), yang menyatakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* (X) berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa (Y).

4. Hasil Uji Signifikansi

a. Hasil Uji Pearson Product Moment

Uji hipotesis *product moment* dengan taraf signifikansi 0,05 dengan R_{tabel} . Uji ini berguna dalam menguji hipotesis, yang merupakan hubungan antara kedua variabel yaitu X (model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo*) dan Y (minat belajar siswa). Hasil uji korelasi *product moment* akan dijabarkan dibawah ini;

Tabel 5 Hasil Korelasi Product Moment

Correlation			
		DISCOVER Y LEARNIN G BERBASIS EDMODO	MINAT BELAJAR
DISCOVER Y LEARNIN G BERBASIS EDMODO	Pearson Correlation	1	.776**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	21	21
MINAT BELAJAR	Pearson Correlation	.776**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	21	21

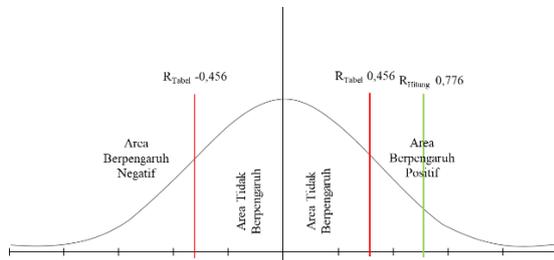
** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

(Data diolah oleh peneliti, Oktober 2021)

Menurut hasil tabel diatas menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < taraf signifikansi 0,05. Selain itu R_{hitung} mempunyai nilai sebesar 0,776 > R_{tabel} sebesar 0,456. Nilai *Pearson Correlation* lebih besar dari nilai R_{tabel} . Maka keputusan yang diambil adalah terdapat hubungan antara kedua variabel, yaitu model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Dari hasil pengujian menunjukkan jumlah koefisien korelasi sebesar 0,776 yang termasuk pada kategori kuat. Dapat disimpulkan bahwa nilai

$R_{hitung} = 0,776 > R_{tabel} = 0,456$ yang menunjukkan terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Perbandingan yang disajikan dalam bentuk kurva uji hipotesis seperti berikut:

Gambar 3 Kurva Uji Hipotesis



Dari gambar kurva tersebut dapat diketahui nilai R_{hitung} sebesar $0,776 > R_{tabel}$ sebesar $0,456$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a bisa diterima. Sedangkan menurut nilai pada tabel 7 *Model Summary* dapat diketahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* terhadap minat belajar siswa melalui besarnya nilai R Square pada tabel tersebut. Nilai R Square sebesar $0,602$ diartikan bahwa besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* terhadap minat belajar siswa sebesar $60,2\%$ berkorelasi sedang.

B. Pembahasan

Berlandaskan hasil penelitian, maka selanjutnya akan dibahas dalam menjawab rumusan masalah dan uji hipotesis memanfaatkan alat ukur yang telah ditentukan pada masing-masing variabel penelitian. Alat ukur masing-masing variabel yang dipakai adalah sebagai berikut; kuisioner Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Platform Learning Edmodo* (X) dan kuisioner minat belajar siswa (Y).

1. Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *Platform Learning Edmodo*

Pengukuran pada variabel ini memanfaatkan skala *linkert* dengan skor penilaian 1-5. Pada pertemuan pertama peneliti mengecek bahwa siswa telah memiliki akun *edmodo* dan tergabung pada kelas *edmodo*. Serta pembelajaran berlangsung menggunakan model *discovery learning*. Kuisioner untuk variabel ini dibagikan kepada siswa secara *online* melalui *google form* pada saat pertemuan pembelajaran terakhir (pertemuan kedua) agar siswa telah benar-benar merasakan pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo*. Menurut perhitungan data kuisioner, dapat dilihat bahwa kuisioner model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo* mendapatkan hasil sebesar $84,3\%$. Menurut Ridwan, nilai tersebut diinterpretasikan menjadi kategori sangat baik. Hasil yang baik tersebut dapat dilihat juga melalui hamper seluruh item kuisioner yang memiliki rentang skor baik dan sangat baik. Dibawah ini merupakan pembahasan item soal kuisioner

berdasarkan pada indikator – indikator yang terdapat di dalamnya.

Item soal nomor 1 yang terdapat pada kuisioner mengenai pelaksanaan pembelajaran sejarah wajib materi terbentuknya alam semesta sampai dengan terbentuknya kepulauan Indonesia yaitu “saya dapat memahami materi melalui berdiskusi secara kelompok”. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebesar $81,9\%$ yang berpredikat sangat baik. Pembelajaran yang dilaksanakan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* pada tahap *data collection, data processing dan verification*, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (*small group*) untuk berdiskusi dalam rangka menyelesaikan penugasan. Dalam pembelajaran *discovery*, guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Namun siswa dibebaskan mengakses materi dari berbagai sumber untuk memperkaya pengetahuan siswa dan agar siswa dapat memilih sendiri sumber belajar yang ia sukai. Berdasarkan hasil dari *quiz* yang cukup memuaskan karena hampir seluruh nilai siswa memenuhi KKM, hal ini mencerminkan bahwa siswa dapat memahami materi melalui diskusi kelompok.

Item soal yang nomor 2 menyatakan “melalui diskusi kelompok, saya bisa saling bertukar pikiran untuk menyelesaikan tugas dari guru” yang setelah dihitung menghasilkan sebesar $89,5\%$. Menurut Ridwan, hasil tersebut bisa dikategorikan sangat baik. Siswa yang berada dalam kelompok *small group edmodo* menyampaikan pendapat mereka dalam rangka menyelesaikan tugas mengenai peristiwa sejarah yang berkaitan dengan bencana alam di Indonesia dari guru. Siswa akan menyampaikan pendapat seperti peristiwa apa yang akan dipilih dan alasan mengapa memilih peristiwa tersebut. Pada saat mengerjakan tugas secara kelompok, siswa memiliki pembagian tugasnya masing – masing. Siswa mengumpulkan hasil kerjanya kepada teman-teman sekelompoknya. Selanjutnya teman sekelompoknya memberikan komentar, kritik dan saran mengenai hasil kerja tersebut. Hal itu dilakukan secara bergantian sampai tugas yang diberikan guru selesai dikerjakan.

Pada item soal nomor 3 yang berbunyi, “dengan mengaitkan materi yang sedang dipelajari dengan permasalahan kehidupan sehari – hari, membuat saya lebih mudah memahaminya”. Hasil perhitungan yang diperoleh sebesar $81,9\%$ yang memiliki predikat sangat baik. Menurut prinsip dasar pengembangan pembelajaran konstruktivisme, yaitu *prior knowledge/previous experience* dimana siswa harus memiliki bekal pengetahuan tentang apa yang akan dipelajari (pengetahuan dasar)¹³. Materi yang disampaikan mengenai terbentuknya alam semesta sampai dengan terbentuknya kepulauan Indonesia, maka dari itu siswa diajak mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Ketika pembelajaran berlangsung, guru mengajak siswa mengaitkan materi

¹³ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), hlm. 43-44

dengan peristiwa- peristiwa alam yang terjadi disekitar mereka sebagai pengetahuan awal untuk menerima materi lebih lanjut. Berdasarkan hasil kuisioner, dapat disimpulkan jika siswa lebih memahami materi dengan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Memasuki tahap *data collection* pada pembelajaran *discovery*, dimana siswa memiliki kebebasan untuk mengakses dan menghimpun materi dari berbagai sumber belajar. Pada item soal nomor 4 mengandung pertanyaan mengenai kebebasan mengakses berbagai sumber belajar dapat membantu siswa memahami materi dibanding hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru. Item soal ini menghasilkan sebesar 77% yang berpredikat baik menurut Ridwan. Pada era digital seperti saat ini sumber belajar bagi siswa sudah semakin beragam. Siswa dapat menentukan sendiri sumber belajar yang mereka minati. Materi dari guru yang terbatas belum cukup untuk memenuhi rasa ingin tahu siswa. Siswa kelas X MIA 1 yang menjadi sampel penelitian memiliki gawai yang memungkinkan mereka mengakses sumber belajar dari internet kapan saja. Hal ini juga dibuktikan ketika mengerjakan tugas tentang peristiwa sejarah yang berkaitan dengan bencana alam di Indonesia mereka dengan cepat bisa menemukan informasi tersebut dan dengan cepat membagikannya ke *small group* untuk bahan diskusi.

Namun adakalanya sumber belajar yang diakses siswa belum tentu sepenuhnya mengandung informasi yang benar. Untuk itu informasi yang telah didapatkan dan dikumpulkan oleh siswa perlu melalui tahap *data processing*. Pada tahap *data processing* data yang akan ditafsirkan untuk mencapai pada titik keyakinan tertentu. Dalam item soal nomor 5 menanyakan tentang kemampuan siswa dalam menyaring informasi yang benar (bukan *hoax*) walaupun informasi tersebut berasal dari internet. Dari perhitungan hasil yang diperoleh adalah sebesar 84,7% yang termasuk pada kategori yang sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut siswa sudah mampu membedakan informasi yang benar dan sebaliknya. Terbukti pada saat diskusi kelompok *small group*, siswa membangikan informasi dari sumber-sumber yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Sumber-sumber tersebut diantaranya seperti jurnal, dan berita dari *website* resmi (kompas, tempo, detik, dan lain-lain).

Pada pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* terdapat tahapan *problem statement*. Dalam tahap *problem statement* ini siswa mengidentifikasi permasalahan yang kemudian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan dan hipotesisnya. Item soal nomor 6 ini menanyakan apakah dengan membuat hipotesis dan membuktikannya akan membantu siswa dalam belajar. Dan hasil yang diperoleh berpredikat sangat baik, yaitu sebesar 88,57%. Materi mengenai pembentukan kepulauan Indonesia yang berasal dari pergeseran lempeng- lempeng tektonik yang menyebabkan banyak gempa. Dari materi tersebut siswa menduga Indonesia merupakan wilayah yang rawan akan bencana alam sejak lama dan mencari fakta yang dapat membuktikannya. Oleh sebab itu siswa secara

berkelompok mengerjakan tugas mengenai peristiwa sejarah yang berkaitan dengan bencana alam di Indonesia.

Setelah terkumpulnya informasi- informasi mengenai peristiwa sejarah yang berkaitan dengan bencana alam di Indonesia. Kemudian siswa melakukan analisis dengan metode 5W + 1 H untuk dapat mengkaji peristiwa tersebut lebih dalam. Dengan melakukan analisis siswa dapat lebih memahami materi terdapat pada item soal nomor 7. Hasil yang diperoleh dari item soal tersebut sangat baik sebesar 89,5%. Menurut hasil tersebut siswa lebih memahami materi dengan melakukan analisis. Dengan menganalisis materi siswa dapat mengetahui peristiwa sejarah yang berkaitan dengan bencana alam di Indonesia secara lebih terperinci dan menyeluruh.

Bruner mengemukakan dalam perkembangan kognitif seseorang akan melewati tahap ikonik. Dalam tahap ini memiliki tujuan agar siswa mampu menguasai modul melalui gambar dan visualisasi verbal sehingga siswa mampu menyelesaikan penugasan pada tahap ini. Pada item soal nomor 8 menanyakan tentang apakah siswa dapat lebih memahami materi melalui ilustrasi/ contoh gambar. Hasil yang diperoleh dari perhitungan adalah sebesar 90,4% berpredikat sangat baik menurut Ridwan. Berdasarkan hasil tersebut, siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui ilustrasi, gambar, dan video. Penyampaian materi dilakukan melalui power point dengan menampilkan gambar dan video yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Seperti ketika menyampaikan materi tentang teori pembentukan alam semesta, materi ditampilkan berupa gambar dan video ilustrasi mengenai masing- masing teori. Hal ini bertujuan agar siswa tidak jenuh dalam mempelajari materi dan dapat terus fokus dalam menyimak materi.

Dalam pembelajaran konstruktivistik siswa terus memeriksa informasi-informasi baru yang bersifat bertolak belakang dengan prinsip-prinsip yang ada sebelumnya dan memperbaikinya apabila dianggap tidak berlaku lagi. Untuk itu memerlukan kemampuan siswa untuk mengaitkan materi satu dengan lainnya. Item nomor 9 berisi pertanyaan mengenai apakah dengan menghubungkan keterkaitan antar materi dapat memudahkan siswa dalam belajar. Hasil yang diperoleh sebesar 80% yang termasuk pada kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, siswa lebih senang belajar dengan menemukan keterkaitan antara materi yang sedang dielajari dengan materi yang sudah mereka pelajari sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan hipotesis yang mereka hasilkan adalah Indonesia merupakan wilayah yang rawan bencana alam. Kerna sebelumnya mereka mempelajari bahwa pembentukan benua dihasilkan dari pergerakan lempeng tektonik yang menyebabkan gempa pada permukaan bumi. Dan gempa bumi merupakan bentuk bencana alam yang berdampak pada kehidupan manusia.

Tahap terakhir dari pembelajaran *discovery* adalah *generalitiation*. Pada tahap ini siswa menarik kesimpulan berlandaskan pada hasil *verification* (verifikasi). Kesimpulan ini berisi garis besar dari

materi yang telah mereka pelajari. Item soal nomor 10 berisi pertanyaan apakah siswa lebih mudah mengingat materi dengan membuat kesimpulan. Dan hasil perhitungan yang diperoleh sebesar 77% yang berpredikat baik menurut Ridwan. Kesimpulan yang dibuat siswa berisi gambaran singkat dari seluruh materi yang telah dipelajari. Hal ini dibuktikan dengan nilai *quiz* siswa yang memuaskan karena diatas ketentuan KKM.

Selanjutnya item soal nomor 11 sampai dengan 20 membahas mengenai fitur- fitur yang terdapat dalam *platform learning Edmodo*. Dimulai dari item soal nomor 11 mengenai fungsi fitur *assignment* dalam membantu mengumpulkan tugas siswa. Dihasilkan 88,57% dari perhitungan item ini yang dapat dikategorikan sangat baik. Setelah selesai mengerjakan tugas secara kelompok, guru menginstruksikan siswa untuk mengumpulkan tugas melalui fitur *assignment*. Dari pengamatan peneliti, siswa tidak kesulitan dalam menggunakan fitur ini karena seluruh tugas dikumpulkan tepat waktu sebelum *dead line* dan siswa tidak mengeluh kesulitan dalam mengunkannya.

Item nomor 12 membahas mengenai fitur *file and link* yang membantu guru dan siswa untuk membagikan pesan disertai *link* dan *file*. Hasil yang didapat adalah sebesar 84,7% yang dikategorikan sangat baik. Selama pembelajaran, guru memanfaatkan fitur ini untuk membagikan materi pembelajaran agar lebih praktis. Sementara itu, fitur ini dimanfaatkan siswa saat berdiskusi kelompok untuk membagikan informasi yang ditemukannya diinternet kepada teman sekelompok. Siswa melakukan latihan soal setelah menerima materi dan menyelesaikan tugas melalui fitur *quiz* yang tersedia pada *edmodo*. Item soal nomor 13 bertujuan untuk melihat manfaat fitur *quiz* ini dalam membantu siswa melakukan latihan soal. Item mengenai fitur *quiz* ini mendapat hasil sebesar 88,5% yang berpredikat sangat baik. Pada fitur ini tersedia berbagai macam bentuk soal mulai dari pilihan ganda, isian, dan uraian. Jika soal berbentuk pilihan ganda, siswa akan dapat langsung mendapatkan nilai, karena sudah secara otomatis terkoreksi dan terhitung dalam fitur *gradebook* (fitur untuk mengumpulkan catatan nilai siswa). Guru dapat mengatur *timer* untuk membatasi waktu siswa saat mengerjakan soal. *Timer* ini berfungsi untuk menghindari tindakan seperti mencontek dan sebagainya. Terdapat pula *deadline* atau tenggat waktu agar siswa dapat disiplin dalam mengerjakan latihan soal. Jika sudah melewati *deadline*, siswa tidak dapat mengerjakan latihan soal dan nilai akan otomatis kosong.

Pada item soal nomor 14 menanyakan tentang fitur *polling* yang tersedia dalam *edmodo*. Fitur ini membantu guru melakukan *survey* terhadap siswa di kelas. Perhitungan pada item soal ini mendapat hasil 82,8% yang menurut Ridwan termasuk pada kategori sangat baik. Guru dapat menggunakan fitur *polling* ini untuk menanyakan berbagai hal pada siswa, melakukan *voting* dan sebagainya. Guru bisa mengatur jumlah pilihan jawaban tergantung kebutuhan dan batas waktu

siswa untuk mengisi. Seperti saat penelitian, fitur ini digunakan untuk menanyakan apakah siswa sudah memahami materi pembelajaran dengan pilihan jawaban ya atau tidak. Setelah batas waktu habis, akan muncul jumlah presentase jawaban dan jumlah siswa yang memilih. Berdasarkan hasil perhitungan item soal nomor 14, fitur *polling* membantu dalam mengetahui pendapat siswa mengenai pembelajaran melalui fitur ini.

Setelah siswa melakukan penugasan pada fitur *assignment* dan latihan soal pada fitur *quiz*, nilai siswa akan tercatat masuk pada fitur *gradebook*. Pertanyaan mengenai fitur *gradebook* terletak pada item soal nomor 15. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebesar 80% yang termasuk pada kategori baik. Nilai siswa bisa langsung terisi secara otomatis pada fitur *gradebook* jika soal yang diberikan pada fitur *quiz* dan *assignment* berupa soal pilihan ganda. Namun jika soal yang diberikan berupa soal uraian, maka guru harus melakukan koreksi terlebih dahulu pada jawaban siswa dan melakukan pengisian nilai secara manual pada *gradebook*. Menurut hasil perhitungan, fitur *gradebook* mempermudah siswa dalam melihat dan memantau perkembangan nilai.

Platform learning edmodo menyediakan fitur *library* yang memiliki fungsi untuk menyimpan materi pembelajaran berupa gambar, *video*, dokumen dan berbagai bentuk lainnya. Item nomor 16 menanyakan kepada siswa mengenai fitur *library* ini. Dan hasil yang didapatkan adalah sebesar 78,1% yang dikategorikan baik. Hasil ini menunjukkan bahwa fitur *library* ini mempermudah siswa dalam menyimpan materi pembelajaran secara praktis. Guru dapat mengelompokkan materi pembelajaran tersebut ke dalam bentuk folder- folder agar siswa lebih mudah mencari materi saat dibutuhkan. Fitur *library* ini membuat siswa dan guru tidak perlu menginstall aplikasi penyimpanan lain seperti *google drive*. Siswa bisa mengakses materi pembelajaran dari guru kapan saja tanpa terhalang jarak dan waktu sehingga siswa bisa belajar kapan saja dan dimana saja. Seperti saat penelitian berlangsung, siswa meminta materi pembelajaran berupa power point untuk diunggah, setelah diunggah di *library* mereka tidak kesulitan untuk mengaksesnya.

Sebagai bentuk penghargaan untuk kerja keras siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran, guru dapat memberikan *reward* kepada siswa. *Platform learning edmodo* memiliki fitur *award badges* yang menjadi sarana guru untuk memberikan penghargaan kepada siswa. Item soal nomor 17 menanyakan mengenai fitur *award badges* dalam menyerahkan *reward* dari guru pada siswa. Perhitungan item soal nomor 17 ini menghasilkan sebesar 79% yang menurut Ridwan termasuk pada kategori yang baik. Setelah semua nilai siswa tercatat pada fitur *gradebook*, guru bisa menggunakan fitur *award badges*. Penghargaan dalam *award badges* berbentuk seperti *badges* (gambar) yang telah disediakan oleh *edmodo*. Namun guru juga bisa mendesain *badges*-nya sendiri. Guru dapat memberikan penghargaan yang berbeda-beda kepada

masing- masing siswa disertai pesan singkat untuk siswa. Pada saat penelitian berlangsung, pemberian penghargaan ini dilakukan saat pembelajaran telah berakhir karena semua nilai sudah terkumpul.

Ketika pembelajaran menggunakan *platform learning Edmodo* berlangsung siswa digabungkan dalam 1 kelas *edmodo*. Didalam kelas *edmodo* ini terdapat beberapa fitur yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Fitur- fitur seperti *post*, *small group*, dan *massage* yang merupakan fitur tambahan dari *edmodo*. Pertanyaan mengenai fitur- fitur tersebut terdapat pada item soal nomor 18, 19, dan 20. Item soal nomor 18 mengenai fitur *post* pada kelas *edmodo* yang memiliki hasil perhitungan sebesar 84,7% berpredikat sangat baik. Fitur *post* ini memungkinkan siswa membuat postingan pada beranda kelas yang dapat dilihat seluruh anggota kelas. Postingan in idapat berupa teks, gambar, video dan bentuk file lainnya. Pada pembeajaran *discovery*, fitur *post* ini dimanfaatkan untuk melakukan diskusi antar kelompok. Ketika tugas kelompok tentang peristiwa sejarah yang berkaitan dengan bencana alam di Indonesia telah selesai, perwakilan masing- masing kelompok membuat *postingan* tentang tugas mereka. Setelahnya kelompok lain akan memberikan tanggapan pada kolom komentar.

Gambar 4 Post Siswa



Kemudian item soal nomor 19 berisi pertanyaan tentang fitur *small group*. Fitur *small group* ini berfungsi untuk membuat kelompok yang lebih kecil di dalam kelas *edmodo*. Dari perhitungan dihasilkan sebesar 89,5% yang dapat dikategorikan sangat baik. Pada pembelajaran, fitur ini dimanfaatkan untuk membuat kelompok untuk mengerjakan tugas. Dalam *small group*, siswa dan guru dapat berkomunikasi dalam bentuk *room chat*. Siswa juga dapat membagikan gamabr, *video*, *link* dan berbagai bentuk file kepada sesame anggota *small group*-nya. Hal ini membantu

siswa agar lebih praktis dalam mengerjakan tugas karena sudah dapat berkomunikasi dan diskusi kepada sesama anggota kelompok melalui *small group* ini.

Gambar 5 Diskusi siswa pada *small group*



Dan yang terakhir item soal nomor 20 yang menanyakan mengenai fitur *massage* atau pesan yang ada pada *edmodo*. Hasil yang diperoleh dari perhitungan item ini sebesar 90,4% yang menurut Ridwan dikategorikan sangat baik. Fitur *massage* ini berfungsi untuk mengirim pesan kepada sesame anggota kelas dan guru. Fitur ini sangat bermanfaat untuk mengirimkan pesan secara pribadi/ perorangan. Pada saat pembelajaran, karena malu jika harus bertanya langsung saat zoom berlangsung beberapa siswa memilih mengirim pertanyaan melalui fitur ini.

2. Minat Belajar Siswa

Pengukuran variabel minat belajar siswa menggunakan kuisioner yang dibagikan secara online melalui google form pada akhir pertemuan kedua. Hasil perhitungan kuisioner menunjukkan hasil sebesar 78, 9% yang memiliki kategori baik berdasarkan Ridwan. Maka dari itu minat belajar siswa kelas X MIA 1 SMA Labschool Unesa Surabaya.yang dipengaruhi model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo* sudah dilaksanakan dengan baik. Seluruh item soal kecuali item nomor 10 memiliki hasil yang dalam kategori baik dan sangat baik, yang bisa diartikan bahwa pemanfaatan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo* baik untuk dilakukan agar mempengaruhi minat belajar siswa secara positif dalam masa pandemi Covid-19 seperti sekarang. Pembahasan item soal kuisioner menurut indikator minat belajar seperti di bawah ini:

a. Perasaan suka atau senang terhadap kegiatan pembelajaran

Rasa suka atau senang terhadap pembelajaran adalah hal yang sangat penting. Jika siswa memiliki perasaan

senang terhadap apa yang ia pelajari maka ia akan melakukan pembelajaran dengan sukarela tanpa harus dipaksa terlebih dahulu. Rasa suka atau senang siswa ini tidak muncul begitu saja secara spontan, namun harus diusahakan oleh guru melalui pembelajaran yang menyenangkan, sehingga perasaan tersebut bisa muncul dibenak siswa. Pada penelitian ini, usaha untuk tersebut adalah menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo*.

Menurut jawaban dari kuisioner, siswa menyukai mata pelajaran sejarah serta merasa senang mempelajari sejarah. Dibuktikan oleh hasil dari item soal nomor 1 dan 2 yaitu sebesar 72,3% dan 77% yang berkategori baik. Siswa X MIA 1 yang pertamakali menggunakan *platform learning Edmodo* dalam pembelajaran terlihat sangat menyukai hal tersebut. Kegiatan diskusi lebih mudah dilakukan melalui fitur chat dan small grup yang ada pada platform learning Edmodo. Kebebasan siswa menemukan dan mengakses materi selama pembelajaran menggunakan model *discovery* juga mempengaruhi munculnya rasa senang. Dimana pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru, serta siswa bebas berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya.

b. Perhatian saat mengikuti kegiatan pembelajaran

Seseorang yang memiliki minat akan cenderung menaruh perhatian secara menerus terhadap suatu aktivitas yang ia sukai. Siswa yang memiliki minat akan senantiasa cenderung memperhatikan dan menaruh fokus dalam setiap kegiatan pembelajaran secara sukarela tanpa harus dipaksa terlebih dahulu. Perhatian siswa ini sangatlah penting dalam pembelajaran, agar setiap kegiatan belajar yang telah direncanakan oleh guru dapat berjalan lancar serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Jika dilihat pada hasil dari item soal nomor 3 dan 4 sebesar 86,6% dan 80% yang berpredikat sangat baik dan baik. Berdasarkan pada item soal nomor 3 dapat dilihat bahwa siswa dapat berkonsentrasi selama mengikuti kegiatan belajar sejarah. Siswa dapat berkonsentrasi karena telah memfokuskan perhatiannya dan tidak terganggu hal lain selama pembelajaran berlangsung. Walaupun seluruh kegiatan belajar dilakukan secara *online* melalui *zoom* dan *platform learning edmodo*. Selama guru menjelaskan materi melalui *zoom*, seluruh siswa kelas X MIA 1 hadir dan selalu menyalakan kamera sehingga guru bisa memantau apakah siswa memperhatikan penjelasannya atau tidak. Serta dari item soal nomor 4 dinyatakan siswa bisa memahami materi yang disajikan selama kegiatan belajar berlangsung. Materi pembelajaran disajikan guru dalam bentuk *Power Point* yang menarik serta kegiatan penugasan dan diskusi yang membuat siswa tidak hanya mendapatkan materi dari guru saja.

c. Rasa ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran

Minat bisa juga diartikan sebagai ketertarikan terhadap suatu kegiatan atau aktivitas. Sehingga orang yang memiliki minat akan senantiasa memperhatikan dan fokus terhadap kegiatan atau aktivitas tersebut tanpa diperintah. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran

diperlukan agar siswa dapat fokus serta memperhatikan setiap kegiatan yang berlangsung sehingga siswa mampu memahami substansi dari materi pembelajaran tersebut. Oleh karena itu sangatlah penting bagi guru untuk mengetahui hal-hal yang menarik bagi siswa untuk mendapatkan atensi dari siswa.

Item soal nomor 5, 6, dan 7 memuat pertanyaan menyangkut minat siswa kepada mata pelajaran sejarah dan hal-hal lain yang berkaitan dengan sejarah untuk menunjang pembelajaran sejarah. Hasil yang diperoleh dari item soal nomor 5 yang menanyakan tentang ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah adalah sebesar 84,7% yaitu berpredikat sangat baik. Berdasarkan hasil dari item soal nomor 5, diketahui bahwa siswa telah memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran sejarah. Hal ini tentu sangat baik, mengingat bahwa siswa yang menjadi sampel dalam penelitian berasal dari jurusan MIA (matematika dan ilmu alam) dimana jadwal mata pelajaran sejarah hanya 1 jam perminggu. Dibuktikan juga saat diskusi berlangsung, siswa tidak sungkan bertanya ketika mengalami kesulitan dan sangat senang karena dibebaskan mengakses materi diluar materi yang sudah dijelaskan oleh guru.

Selanjutnya pada item soal nomor 6 yang menanyakan tentang pentingnya belajar sejarah. Item soal nomor 6 ini menghasilkan sebesar 88,57% yang dikategorikan sangat baik. Siswa menganggap belajar sejarah sangatlah penting. Untuk menyadari betapa pentingnya belajar sejarah, pada saat pembelajaran selalu ditanamkan nilai-nilai kehidupan yang dapat dipelajari dari peristiwa sejarah dimasa lampau kepada siswa. Seperti dalam penugasan mengenai peristiwa sejarah yang berkaitan dengan bencana alam di Indonesia, guru mengajukan pertanyaan apa hikmah yang dapat diambil dari peristiwa-peristiwa tersebut. Sehingga belajar sejarah tidak hanya dipandang sebagai keperluan akademis, namun merasuk kedalam kehidupan sehari-hari siswa.

Terakhir adalah item soal nomor 7 mengenai ketertarikan siswa terhadap hal-hal yang berhubungan dengan sejarah seperti video tentang sejarah, museum, peristiwa sejarah, peninggalan-peninggalan bersejarah, film mengenai sejarah dan lain-lain. Item soal ini memperoleh hasil sebesar 78,09% yang dikategorikan baik. Pembelajaran yang menerapkan model *discovery learning* terdapat kegiatan diskusi serta penugasan. Siswa dibebaskan mengakses konten-konten menarik berisikan materi yang sedang dipelajari seperti youtube, google dan materi-materi yang sudah ada di *edmodo*. Sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton karena materi tidak hanya didapatkan dari guru saja.

d. Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran

Siswa yang memiliki minat dalam belajar akan berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Partisipasi sangat penting dalam belajar karena dapat mempengaruhi berlangsungnya proses pembelajaran serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Partisipasi ini ditunjukkan siswa melalui keikutsertaan serta keaktifannya selama pembelajaran, seperti

kehadiran, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan pendapat, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan lain-lain. Maka dari itu, dalam kuisioner pada item soal nomor 8, 9 dan 10 menanyakan mengenai partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pertama, item soal nomor 8 menanyakan keaktifan siswa seperti mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Hasil perhitungan yang didapat sebesar 92,3% berpredikat sangat baik. Pada saat pelajaran berlangsung, siswa tidak takut menanyakan hal-hal yang tidak dipahami mengenai materi, penugasan dan lain-lain. Dan ketika berdiskusi untuk mengerjakan tugas tentang peristiwa sejarah yang berkaitan dengan bencana alam di Indonesia, guru membentuk kelompok – kelompok melalui fitur *small group* yang disediakan oleh *platform learning edmodo*. Selama melakukan diskusi melalui chat dalam *small group*, siswa tidak sungkan melontarkan pendapatnya mengenai penyelesaian tugas tersebut.

Kemudian pada item soal nomor 9 tentang apakah siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sejarah. Dari item ini diperoleh hasil sebesar 98% yang dikategorikan sangat baik. Selama penelitian berlangsung, siswa dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing beranggotakan 7 siswa untuk menyelesaikan tugas mengenai peristiwa sejarah yang berkaitan dengan bencana alam di Indonesia yang kemudian dikumpulkan melalui fitur *assignment*. Seluruh kelompok berhasil menyelesaikan tugas tersebut dengan tepat waktu dan isi tugas yang sesuai. Siswa juga diberikan latihan soal melalui fitur *quiz* yang ada pada *Edmodo*. Seluruh siswa mengerjakan latihan soal dan memperoleh nilai diatas KKM.

Item soal nomor 10 menanyakan mengenai apakah siswa terlambat saat menghadiri pelajaran sejarah. Melalui perhitungan, hasil yang didapatkan adalah sebesar 31,4% yang berkategori kurang. Melihat pada hasil yang diperoleh, maka siswa hadir tepat waktu saat pelajaran dimulai. Hal ini dibuktikan ketika pelajaran sejarah yang dijadwalkan pukul 07.00 pagi, siswa bergabung pada *zoom* bahkan sebelum pukul 07.00. Sehingga pelajaran bisa dilaksanakan tepat waktu dan berjalan sesuai perencanaan. Ketepatan waktu membuat siswa dapat mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran secara utuh, sehingga siswa mampu memahami seluruh isi materi dari pembelajaran.

Berdasarkan uraian dari hasil beberapa pengujian yang telah dilakukan dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* memiliki korelasi positif yang sedang terhadap minat belajar siswa kelas X MIA 1 SMA Labschool Unesa. Penyebabnya adalah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* merupakan sesuatu yang baru untuk siswa. Walaupun pembelajaran dilaksanakan secara online, siswa tetap dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran *discovery learning* memberi siswa kebebasan dalam

menyampaikan pendapatnya dan kebebasan dalam mengakses sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Sehingga kegiatan belajar tidak berpusat kepada guru melainkan pada siswa. Pelaksanaan pembelajaran *discovery* ini juga didukung oleh penggunaan *platform learning edmodo*. *Platform learning Edmodo* memudahkan interaksi antara guru dan siswa karena didukung oleh fitur-fitur canggih yang tersedia. Siswa dapat melakukan diskusi, membagikan informasi dalam berbagai bentuk file, mengirim pesan, mencari materi pembelajaran, mengerjakan soal dan masih banyak lainnya dengan memanfaatkan *platform learning edmodo*.

Sementara itu 39,8% siswa yang tidak mendapatkan pengaruh minat belajarnya meskipun telah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* dapat disebabkan oleh adaptasi diri siswa. Kemampuan adaptasi diri siswa terhadap model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo*. Karena sebelumnya belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*, beberapa siswa cenderung malu untuk mengutarakan pendapat secara langsung saat video *zoom class* berlangsung. Mereka lebih nyaman mengirim pesan melalui fitur *message* maupun menggunakan fitur *small group*. Begitu juga dengan *platform learning edmodo* yang belum pernah mereka gunakan sebelumnya. Karena *platform learning Edmodo* memiliki fitur-fitur canggih yang tidak ada pada aplikasi pembelajaran lainnya serta berbahasa Inggris perlu waktu bagi siswa untuk mempelajari cara menggunakannya.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berlandaskan pada hasil analisis yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa uji hipotesis H_a “terdapat pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* terhadap minat belajar siswa kelas X MIA 1 SMA Labschool Unesa pada mata pelajaran sejarah Indonesia”, diterima atau terbukti. Sebaliknya H_0 “tidak terdapat pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* terhadap minat belajar siswa kelas X MIA 1 SMA Labschool Unesa pada mata pelajaran sejarah Indonesia”, ditolak atau tidak terbukti. Oleh karena itu kesimpulan akan dijelaskan secara lebih detail seperti berikut ini:

1. Hasil perhitungan dari uji korelasi *Product moment* menunjukkan bahwa jumlah korelasi koefisien sebesar 0,776 dengan taraf signifikansi $0,00 < 0,05$ serta dengan persamaan regresi linear sederhana $Y = 3.794 + 0,409$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif antara model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* terhadap minat belajar siswa kelas X MIA 1 SMA Labschool Unesa pada mata pelajaran sejarah Indonesia dengan tingkat korelasi kuat.

2. Berdasarkan tabel Model Summary kolom R Square dapat dilihat besar pengaruh adalah 60,2%. Sementara itu 39,8% siswa lainnya tidak mendapat pengaruh minat belajarnya meskipun telah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning edmodo* dapat disebabkan oleh fasilitas belajar dan adaptasi diri siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara online dari rumah masing-masing, siswa harus menyediakan fasilitas belajarnya sendiri. Karena baru pertamakali melaksanakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo*, siswa yang belum terbiasa dan harus beradaptasi dalam mengikuti kegiatan belajar.

B. Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang diberikan oleh peneliti supaya penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo* dapat menarik minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia;

1. Untuk peneliti lebih mengikuti alur pembelajaran sesuai sintaks agar penelitian berjalan sesuai dengan rencana serta mempengaruhi siswa secara lebih signifikan.
2. Untuk peneliti agar membuat video tutorial menggunakan *platform learning Edmodo* dengan lebih baik lagi agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakannya.
3. Untuk peneliti dapat melakukan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *platform learning Edmodo* pada kompetensi dasar dan tingkatan kelas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
 Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2016. *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.

B. JURNAL

Rumini dan Naniek Sulistya Wardani, 2016. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas 4 SDN Kutoharjo 01 Pati Kabupaten Pati Semester 1 Tahun Ajaran 2014- 2015*. Scholaria, Vol. 6, No. 1, Januari 2016: 19 – 40, Hlm. 22

Febriana, R., Y. Haryono, and R. Yusri. 2017. *Effectiveness of Discovery Learning-Based Transformation Geometry Module*. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 895 (2017) 012003, Hlm.2

Raja, R. dan P. C., Nagasubramani. 2018. *Impact of modern technology in education*. J Appl Adv Res 2018: 3(Suppl. 1) https://www.phoenixpub.org/journals/index.php/jaar_S34 Importance of technology in education, Hlm. 34

Halil, Nur Ihsan. 2020. *The Effectiveness of Using Edmodo as an Online Learnig Platfom in Covid-19*. Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika, November 2020 Vol.4, No.3, Hlm.287

C. SKRIPSI

Sapoetra, Andi Yoga. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kipin School 4.0 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 Labschool UNESA*. Surabaya: SKRIPSI UNESA, Hlm, 56- 57