BAB II

LANDASAN TEORI

A. Aplikasi Edmodo

1. Pengertian Edmodo

Aplikasi edmodoo merupakan sebuah media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik berbasiskan teknologi informasi telah dikembangkan oleh Jeff'O Hara sejak tahun 2008 melalui jejaring sosial pembelajaran yang dinamakan Edmodo. Edmodo merupakan platform media sosial, seperti facebook yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas virtual yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk siswa dan dapat memutuskan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik.[1]

Edmodo dirancang untuk membuat siswa / mahasiswa bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam Edmodo, guru/dosen dapat melanjutkan diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman siswa / mahasiswa, dan lencana penghargaan kepada siswa / mahasiswa secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku. Pada

[1] http://www.nesabamedia.com/pengertian-manfaat-dan-fitur-edmodo/ di akses pada tanggal 8-maret-2017 pukul 20.00

edmodo, guru / dosen berada di tengah-tengah jaringan yang kuat yang menghubungkan guru/dosen kepada siswa / mahasiswa, administrator, orang tua / wali, dan penerbit / buku. Jaringan ini merupakan permukaan sumber daya terbaik di dunia dan alat-alat, yang menyediakan blok bangunan pendidikan yang berkualitas tinggi.

Edmodo memudahkan untuk melacak kemajuan siswa/mahasiswa. Semua nilai dan rencana belajar ditugaskan atau diberikan melalui Edmodo disimpan dan mudah diakses. Guru/dosen bisa mendapatkan masukan dari ruang kelas melalui reaksi siswa/mahasiswa untuk kuis, tugas, dan posting diskusi yang menangkap pemahaman, kebingungan, atau kefrustrasian siswa/mahasiswa.[2]

Permukaan Edmodo yang menarik, mudah menggunakan aplikasi yang personalisasi pembelajaran untuk setiap siswa/mahasiswa. Aplikasi ini membantu guru/dosen untuk memperkuat rencana pelajaran/perkuliahan mereka dengan mengintegrasikan dengan Edmodo, yang memberikan semua konten digital dalam satu tempat.[3]

Media Edmodo telah digunakan oleh lebih dari 29 juta pengguna di dunia.[4] Edmodo adalah Lingkungan belajar yang menggunakan

---

[2] Penerapan Project Based Learning menggunakan Microblogging Edmodo untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Skripsi UPI : Bandung. Diakses pada tanggal 13 januari 2014. Hal. 145

[3] Haling, A. Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Makassar: Badan Penerbit UNM. 2006 Diakses padatanggal 13 januari 2014. Hal. 53

[4] Eko Subiyantoro dkk., *Simulasi Digital Jilid 1*, (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik&Tenaga Kependidikan, 2013), hal. 72

kecanggihan teknologi yang aman dan kerjasama yang nyaman antara guru dan siswa.

Tujuannya adalah menciptakan ruang bagi guru dan siswa untuk terikat di dalam ruang belajar dunia maya dimana berbagai macam topik dapat dipresentasikan, didiskusikan, di temukan, dianalisa, dan atau dinilai oleh guru dan siswa.

Implementasi Edmodo membuat siswa secara aktif dapat berpartisipasi karena belajar online menyediakan lingkungan belajar interaktif. Siswa dapat memperoleh informasi berupa dokumen elektronik untuk memperkaya studi mereka. Selain itu, siswa mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan audio video melalui Edmodo dan interaksi yang dihasilkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.[5]

2. Fitur-fitur dalam Edmodo

Edmodo memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.Edmodo mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan siswa. Dibawah ini adalah fitur yang ada pada Edmodo.

a. *Assignment*

Assignment digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara online. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline*

[5] Evin Yudhi Setyono, *Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Topik Pembuatan Kurva-S Menggunakan Microsoft Excell*, Soshum Jurnal Sosial Dan Humaniora, Vol. 5, No.1, Maret 2015, Hal. 44

dan fitur *attach file* sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk file secara langsung kepada guru. selain itu, kiriman *Assignment* juga terdapat tombol "*Turn in*" yang menandakan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka. Guru dapat secara langsung memberikan penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan siswa. Skor yang diberikan secara otomatis akan tersimpan dalam fitur *gradebook.*

b. *Gradebook*

Fitur *gradebook* digunakan sebagai catatan nilai siswa. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh guru dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian nilai secara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor *Assignment* dan *Quiz*. Penilaian pada *gradebook* dapat di-*export* menjadi file.csv. Dalam fitur ini, guru mengatur penilaian hasil belajar seluruh siswa. Guru dapat mengatur nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai. Nilai total adalah persentase dari nilai keseluruhan setiap siswa secara otomatis oleh sistem.[6] Untuk penilaian *Quiz* diisi secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil *Quiz* setiap siswa. Pada siswa, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

c. *File and Link*

Pada fiur ini guru dan siswa dapat mengirimkan pesan dengan melampirkan file dan link pada grup kelas, siswa atau guru lainya. File

---

[6] Evin Yudhi Setyono, *Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Topik Pembuatan Kurva-S Menggunakan Microsoft Excell*, Soshum Jurnal Sosial Dan Humaniora, Vol. 5, No.1, Maret 2015, Hal. 45

yag dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti: doc, pdf, ppt, xls, dll

d. *Quiz*

Quiz digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. Quiz hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa hanya mengerjakannya saja. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang quis yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis.[7] Perhitungan skor pada setiap butir soal quiz dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat, sedangkan untuk penskoran soal uraian harus diperiksa oleh guru terlebih dahulu.

e. *Polling*

Polling hanya dapat dibuat oleh guru untuk dibagikan kepada siswa. Biasanya guru menggunakan poling untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran. Seperti contohnya adalah poling mengenai tanggapan siswa terhadap materi Bani Abbasiyah sebelum pembelajaran diberikan.

f. *Library*

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur *library*, guru dapat meng-*upload* bahan ajar, materi, presentasi,

---

[7] Rismayanti, Astuti, *Mengenal Lebih Dekat Edmodo Sebagai Media E-Learning dan Kolaborasi*.http://download.smkn1-majalengka.sch.id. Diakses pada tanggal 13 januari 2014

sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. Link dan File yang terdapat di *Library* dapat dibagikan baik kepada siswa maupun grup. Siswa juga dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh guru ke dalam *library*-nya. Fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk menampung berbagai sumber dari dalam dan luar dan dari guru maupun murid. Sehingga siswa dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui Edmodo

g. *Award Badge*

Fitur ini digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok. Penghargaan dapat ditentukan oleh guru itu sendiri sehingga tidak menghambat kreatifitas guru dalam memberikan penghargaan.

h. *Parents Code*

Dengan fitur ini, orang tua murid dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka.[8] Untuk mendapatkan kode tersebut, orang tua murid dapat mendapatkannya dengan mengklik nama kelas/ grup anaknya di Edmodo atau dapat memperolehnya langsung dari guru yang bersangkutan.

Dilihat dari manfaat dan juga fitur-fiturnya, edmodo merupakan pilihan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran

---

[8]Rismayanti, Astuti, *Mengenal Lebih Dekat Edmodo Sebagai Media E-Learning dan Kolaborasi*.http://download.smkn1-majalengka.sch.id. Diakses pada tanggal 13 januari 2014

online. Selain itu, Edmodo juga mempermudah kegiatan balajar mengajar antara guru dan murid. Nilai plus lain dari Edmodo adalah orang tua murid dapat memantau perkembangan kegiatan belajar putra-putri mereka

3. Kelebihan dan Kekurangan Edmodo

Bila dibandingkan dengan media sosial *learning management system* lainnya, Edmodo memiliki bebrapa kelebihan sebagai berikut (1) mirip dengan facebook, tampilan beranda edmodo jika dilihat sepintas hampir sama dengan *facebook*, dengan warna biru dan terdapat item-item seperti *home, classes, group,* dan lainnya. (2) mudah digunakan, edmodo sangat mudah digunakan, Untuk siswa yang memiliki *handphone* dengan RAM yang kecil, siswa tidak dihausnya mendownload aplikasi tersesbut, melainkan dapat dibuka melalui *google* atau *chrome.* (3) *Closed group collaboration*, hanya yang memiliki *group code* yang dapat mengikuti kelas, bisa dikatakan aman karena yang dapat mengakses kelas tersebut hanyalah yang meiliki *code group.* Tidak sembarangan orang dapat mengakses rup tersebut. (4) Tidak memerlukan server di sekolah, (5) dapat diakses dimanapun dan kapanpun, edmodo dapat diakses kapanpun dan dimanun siswa berada sesuai dengan mood siswa. (6) Edmodo selalu diupdate oleh pengembang, selalu mengalami pembaruan. (7) Edmodo dapat

diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten.[9]

Akan tetapi edmodo juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya: (1) Social Media. Edmodo tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti facebook, twitter atau google plus. Padahal pada saat sekarang ini, hampir setiap website terintegrasi dengan media sosial supaya penggunanya dapat berbagi (sharing). Lagipula orang Indonesia lebih familiar mengetikkan kata-kata seperti facebook.com dari pada kata-kata edmodo.com. (2) Languange. Bahasa program yang masih berbahasa inggris yang cukup menyulitkan pengguna. (3) Video Conference belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas. Walaupun terdapat beberapa kekurangan edmodo masih tetap sangat baik jika digunakan untuk media pembelajaran online, dan juga edmodo selalu mengalami pembaruan.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai tujuan suatu kegiatan. Pengertian ini sesuai dengan pendapat McDonald. Menurut McDonald dalam Oemar Hamalik yang berjudul Proses Belajar Mengajar, "*Motivation is an energy*

[9] Anti Rismayanti, *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens*, (South AsianMinisters of Education Organization Regional Open Learning Centre, 2013), Hal. 4

change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions".[10] Menurutnya motivasi adalah perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, maka motivasi belajar berarti keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan, menjamin, dan memberikan arah pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan motivasi belajar maka siswa dapat mempunyai intensitas dan kesinambungan dalam proses belajar yang diikuti. Pendapat ini sebagaimana disampaikan oleh Wood, *Motivation is a very broad term that encompasses all the processes that initiate, direct, and sustain behavior.*[11] Menurutnya motivasi adalah istilah yang sangat luas yang mencakup semua proses yang memulai, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku.

Menurut Gagne', *Motivation is that which gives direction and intensity to behavior*.[12] Menurutnya motivasi adalah apa yang memberikan arah dan intensitas perilaku. Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah ketrampilan, pengalaman. Motivasi mendorong dan mengarah minat belajar untuk tercapai suatu tujuan. Siswa akan

---

[10] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), hal. 158

[11] Wood, Samuel E, et al*, The World of Psychology Portable Edition: Motivation, Emotion &Health, Vol.4,* (Boston: Pearson Education, Inc, 2007) hal. 523

[12] Gagne', Ellen D, *Psikologi Kognitif Pembelajaran Sekolah,* (Jakarta: Longman 1993) hal. 425

bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi mencari prestasi, mendapat jabatan dalam jabatan, menjadi politikus dan memecahkan masalah. Seseorang termotivasi untuk mendapat sesuatu, maka ia akan berusaha memenuhi kebutuhan karena motivasi tumbuh didorong oleh kebutuhan.[13]

2. Fungsi Motivasi

Adapun tiga fungsi motivasi, yaitu; mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan, motivasi berfungsi sebagai pengarah, motivasi sebagai penggerak.

a. Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan. Motivasi mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Motivasi sebagai pengarah yaitu berfungsi menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang di inginkan.
c. Motivasi berfungsi penggerak. Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan.[14]

3. Jenis-jenis Motivasi

Membahas tentang motivasi, motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi sangat bervariasi:

---

[13] Yamin, Martinis dan Basu I Ansari, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada, 2009) hal. 80

[14] Oemar, Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*., hal. 161

a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

1) Motif-motif bawaan

Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, dorongan untuk beristirahat, dorongan seksual. Motif-motif ini sering kali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis. Relevan dengan ini maka Arden N. Frandsen dalam buku Sardiman AM member istilah jenis motif *Psysiological drives.*[15]

2) Motif-motif yang dipelajari

Motif yang dipelajari maksudnya adalah motif-motif yang timbul karena dipelajari. Seperti contohnya: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar suatu di dalam masyarakat. Motif-motif ini sering disebut moif yang diisyaratkan secara social, sebab manusia hidup dalam lingkungan social dengan sesame manusia lainnya, sehingga motivasi itu terbentuk. Frandsen dalam buku Sardiman AM mengistilahkan dengan *affiliate needs.* Sebab justru dengan kemampuan berhubungan, kerja sama didalam masyarakat tercapailah kepuasan diri. Sehingga manusia perlu mengembangkan sifat-sifat ramah, kooperatif, membina hubungan

[15] Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 86

baik dengan sesame apalagi dengan orangtua, dan guru. Dalam hal belajar mengajar, hal ini dapat membantu dalam mencapai prestasi.

Disamping itu, Frandsen dalam buku Sardiman AM yang berjudul Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar[16], masih menambahkan jenis-jenis motivasi sebagai berikut:

1) *Cognitive Motives*

   Motif ini menunjuk pada gejala *instrinsic,* yakni menyangkut kepuasan individual. Kepuasan individual yang berada di dalam diri manusia dan biasanya berwujud proses dan produk mental. Jenis motif seperti ini adalah sangat primer dalam kegiatan belajar disekolah, terutama yang berkaitan dengan pengembangan intelektual.

2) *Self expression*

   Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia. Yang penting kebutuhan individu itu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi juga mampu membuat suatu kejadian. Untuk ini memang diperlukan kreatifitas dan penuh imajinasi. Jadi dalam hal ini seseorang memiliki keinginan aktuaisasi diri.

3) *Self enhancement*

   Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemampuan memajukan diri seseorang. Ketinggian dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap individu.

[16] Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.,* hal. 87

Dalam belajar dapat diciptakan suasana kompetensi yang sehat bagi anak didik untuk mencapai suatu prestasi.

b. Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis dalam Sardiman AM.[17]

1) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk makan, minum, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk istirahat. Hal ini sesuai dengan jenis *Psysiological drives* dari Frandsen seperti yang telah dijelaskan didepan.

2) Motif-motif darurat, yang termasuk dalam jenis motif ini adalah: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar.

3) Motif-motif objektif, dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-ini muncul karena dorongan untuk mengahadapi duna luar secara efektif.[18]

c. Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Motivasi jasmaniah seperti misalnya: reflex, insting otomatis, nafsu. Sedangakn yang ermasuk motivasi rohaniah adalah kemauan. Kemauan pada setiap diri manusia terbentuk melalui empat momen:

---

[17] Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.,* hal. 88
[18] *Ibid.,* hal. 88

1) Momen timbulnya alasan

Sebagai contoh seorang pemuda yang sedang giat berlatih olah raga utuk menghadapi suatu porseni disekolahnya, tetapi tiba-tiba disuruh ibunya untuk mengantarkan seorang tamu untuk membeli tiket karena tamu itu mau kembali ke Jakarta. Si pemuda itu kemudian mengantarkan tamu tersebut. Dalam hal ini si pemuda timbul alasan baru untuk melakukan kegiatan (kegiatan mengantar). Alasan baru itu bisa karena untuk menghormat tamu atau mungkin keinginan untuk tidak mengecewkan ibunya.

2) Momen pilih

Momen pilih, maksudnya dalam keadaan pada waktu ada alternative-alternatif yang mengakibatkan persaingan diantara alternative-alternatif atau alasan-alasan itu. Kemudian seseorang menimbang-nimbang dari berbagai alternative kemudian menentukan alternate yang akan dikerjakan.

3) Momen Putusan

Dalam persaingan antara berbagai alasan, sudah tentu akan berakhir dengan dipilihnya satu alternative. Satu alternative yang dipilih inilah yang menjadi putusan untuk dikerjakan.

4) Momen Terbentuknya Kemauan

Jika seseorang telah menentukan satu putusan untuk dikerjakan, timbulah dorongan pada diri seseorang untuk bertindak melaksanakan putusan itu.

d. Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik[19]

a. Motivasi Instrinsik

Motivasi isntrinsik adalah motivasi yang hidup, yang timbul dari dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsioanal. Motivasi ini sering disebut dengan motivasi murni, yang sebenarnya timbul dalam diri siswa sendiri, misalnya keinginan untuk memperoleh informasi, mendapat ketrampilan tertentu, keinginan untuk diterima oleh orang lain, dan lain-lain. Dalam hal ini pujia, hadiah atau sejenisnya tidaklah diperlukan, karena siswa belajar bukan untuk mendapat hadiah ataupun pujian. Oleh sebab itu motivasi instrinsik bersifat riil (motivasi sesungguhnya).[20]

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan faktor-faktor dari luar, motif-motif yang aktif karena adanya ransangan dari luar, seperti ijazah, hadiah, medali, hukuman, dan lain-lain. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah, karena tidak semua mata pelajaran yang dipelajari menarik minat siswa. Bahkan tidak sedikit siswa yang belum memahami untuk apa belajar yang diberikan oleh sekolah. Karena itu motivasi terhadap pelajaran

[19] Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.,* hal. 89
[20] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar,* hal. 162

yang dipelajari perlu dibangkitkan oleh guru, sehingga siswa mau dan ingin belajar.[21]

Motivasi instrinsik dan ekstrinsik sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menjelaskan tujuan pembelajaran pada siswa sebelum mengajar dimulai, serta menemukan kesadaran pentingnya siswa menguasai materi tersebut merupakan upaya motivasi ekstrinsik. Memang yang dikehandaki ialah timbulnya motivasi-motivasi instrinsik pada siswa, akan tetapi motivasi ini jarang timbul pada siswa. Maka guru bertanggung jawab membangkitkan motivasi ekstrinsik terhadap siswa.

Dari pendapat Sardiman AM dalam bukunya tentang motivasi instrinsik serta motivasi ekstrinsik, indikator-indikator motivasi belajar instrinsik adalah: senang menjalankan tugas belajar, menunjukkan minat mendalami materi yang dipelajari lebih jauh, bersemangat dan bergairah untuk berprestasi, merasakan pentingnya belajar, ulet dan tekun dalam menghadapi masalah belajar, mempunyai keinginan untuk meraih cita-cita dengan cara belajar. Sedangkan indicator-indikator motivasi ekstrinsik adalah ganjaran (*award*) atau hadiah (*reward*), hukuman

[21] Yamin, Martinis dan Basu I Ansari, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, hal. 163

(*punishman*) dan persaingan dengan teman/lingkungan (*competition*).[22]

C. Hasil Belajar

Proses merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena telah menguasai sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Perubahan perilaku hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.[23]

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan siswa yang dimilikinya setelah kegiatan belajar mengajarnya atau pengalaman belajarnya. Menurut Horward Kingsley dalam dr. Nana Sudjana yang berjudul Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) Ketrampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan sesuai kurikulum yang telah ditetapkan. Menurut Gagne dalam dr. Nana Sudjana yang berjudul Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar membagi dalam lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) ketrampilan intelektual,

---

[22] Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.,* hal. 83
[23]Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 46

(c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) ketrampilan motoris. Dalam system pendidikan nasional tujuan pendidikan, baik kurikuler maupun instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam dr. Nana Sudjana yang berjudul Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni rana kognitif, afektif dan psikomotorik.[24]

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif yang juga disebut *an-Nahiyah al-Fikriyyah* merupakan ranah yang mencakup kagiatan mental (otak). Semua aktivitas yang menyangkut otak adalah ranah kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah hingga kejenjang tertinggi. Keenam jenjang tersebut adalah (1) pengetahuan atau ingatan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) sintesis, dan (6) penilaian.

1. Pengetahuan

Pengetahuan (*Knowledge*) merupakan Jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi pengingatan (*recall*) tentang hal-hal yang bersifat khusus atau universal, seperti nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, mengetahui metode dan proses, pengingatan terhadap suatu pola, struktur atau setting. Dalam hal ini tekanan utama pada pengenalan kembali fakta, prinsip, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.[25] Contoh hasil belajar kognitif pada jenjang

[24] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* hal. 22

[25] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 50

pengetahuan adalah peserta didik dapat menghafal surat al-'Ashar, menerjemahkan dan menuliskannya dengan baik dan benar, sebagai salah satu materi pelajaran kedisiplinan yang diberikan oleh guru Pendidikan Agama Islam disekolah.

2. Pemahaman

   Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami suatu hal setelah hal tersebut diketahui dan diingat. Dengan kata lain memahami adalah mengetahui sesuatu dan dapat ,elihat dari bebagai segi. Peserta didik dikatakan memahami sesuatu setelah dapat menjelaskandan member uraian secara rinci dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Kemampuan memahami merupakan tingkat kemampuan berpikir setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.[26] Salah satu contohnya peserta didik dapat menguraikan tentang makna kedisiplinan yang terkandung dalam surat al-'Ashr dengan lancar dan jelas.

3. Penerapan atau aplikasi

   Penerapan atau aplikasi (*application*) adalah kesanggupan seseorag untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan lain sebagainya, dalam situasi yang baru, khusus dan kongkret. Aplikasi atau penerapan ini merupakan satu tingkat lebih tinggi dari pemahaman.[27]

---

[26] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,*hal. 50
[27] *Ibid.,* hal. 51

Contoh hasil belajar kognitif jenjang penerapan adalah peserta didik mampu memikirkan tentang penerapan kedisiplinan dalam keidupan sehari-hari, baik dilingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat sesuai dengan yang diajarkan islam. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru akan disebut dengan aplikasi, sedangkan menerapkan abstraksi secara berulang-ulang pada situasi lama maka akan disebut dengan ketrampilan atau hafalan.[28]

4. Analisis

Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci dan menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.[29] Analisis merupakan jenjang lebih tinggi dari jenjang aplikasi. Analisis merupakan kecakapan yang memanfaatkan ketiga jenjang sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Dengan analisis diharapkan seseorang memiliki pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, atau cara kerjanya atau memahami sistematikanya.[30] Contoh: peserta didik dapat merenungkan dan memikirkan dengan baik wujud nyata dari kedisiplinan seorang

[28] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* hal. 25
[29] *Ibid.,* hal. 51
[30] *Ibid.,* hal. 27

siswa dirumah, disekolah maupun dimasyarakat sebagai bagian dari ajaran islam.

5. Sintesis

Sintesis (*Synthesis*) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.[31] Kecakapan sintesis dapat diklasifikasikan menjadi tiga tipe. Pertama, kemampuan menentukan hubungan unik. Artinya, menemukan hubungan antara unit-unit tak berharga dengan menambahkan unsure tertentu sehingga menjadi unit yang sangat berharga. Dalam kecakapan ini termasuk kemampuan mengkomunikasikan gagasan, perasaan, dan pengalaman dalam bentuk tulisan, gambar, symbol ilmiah dan lainnya. Kedua, kemampuan menyusun rancana atau langkah-langkah operasi dari dari suatu tugas atau problem. Misal dalam suatu rapat bermunculan berbagai hal, seorang anggota mengusulkan langkah-langkah urutan atau tahap-tahapan pembahasan dan penyelesaiannya. Ketiga, kemampuan mengabstrasikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah, proporsional, hipotesis, skema, model atau yang lainnya.[32]

---

[31] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,*hal. 51
[32] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* hal. 28

6. Evaluasi

Menurut Taksonomi Bloom dalam Anas Sudijono yang berjudul Pengantar Evaluasi Pendidikan penilaian adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif. Penilaian atau evaluasi di sini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.[33] Mengnembangkan kemampuan evaluasi penting untuk kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mampu memberikan evaluasi tentang kebijakan mengenai kesempatan belajar, kesempatan bekerja, dapat mengembangkan partisipasi dan tanggung jawabnya sebagai warga Negara. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis, dan sistesis akan mempertinggi mutu evaluasinya.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif (*an-Nahiyah al-Mauqifiyah*) menurut David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam Anas Sudijono yang berjudul Pengantar Evaluasi Pendidikan adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa perubahan sikap dapat dilihat dari tingkat penguasaan kognitifnya. Ciri-ciri dari hasil belajar afektif dapat dilihat dari berbagai tingkah laku: seperti perhatiannya terhadap mata pelajaran

[33] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,*hal. 52

pendidikan agama islam, motivasi yang tinggi untuk mengetahui lebih banyak ilmu pendidikan agama islam, rasa hormatnya terhadap guru pendidikan agama islam, atau mata pelajaran lainnya, menghargai teman sekelas, kebiasaan belajar, hubungan social, dan lain sebagainya.[34] Sekalipun bahan pelajaran berisi ranah kognitf, ranah afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut. Dan harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Ranah afektif memiliki lima kategori dari tingkat dasar hingga tingkat yang kompleks, yakni: (1) *receving/attending,* (2) *responding*, (3) *valuing* atau penilaian, (4) *organization*, (5) *characterization by a value or value complex.*[35]

1. *Receving/attending*

   Receiving adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah: kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar.[36] *Receiving* atau *attenting* juga sering diberi pengertian sebagai kemampuan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek.

2. *Responding*

   Mengandung arti "adanya partisipasi aktif". Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk

---

[34] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan….,*hal. 54
[35] *Ibid.,* hal. 54
[36] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* hal. 30.

mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.[37]

3. *Valuing*

   Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. *Valuing* adalah merupakan kegiatan afektif yang lebih tinggi dari pada *receiving* dan *responding*.[38] Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, peserta didik disini tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena, yaitu baik atau buruk.

4. *Organization*

   Mengatur atau mengorganisasikan artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbebtuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan perkembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk didalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dari prioritas nilai yang telah dimiliki.[39]

5. *Characterization by a value or value complex*

   Karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi

---

[37] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,*hal. 55
[38] *Ibid.,* hal. 55
[39] *Ibid.,* hal. 56

pola keperibadian dan tingkah lakunya.[40] Di sini proses internalisasi nilai yang telah menempati tempat tertinggi dalam suatu hierarki nilai. Nilai ini telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya. Ini adalah merupakan tingkatan afektif tertinggi karena sikap batin peserta didik telah benar-benar bijaksana.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor (*Nahiyah al-Harokah*) adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemapuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson dalam Anas Sudijono yang berjudul Pengantar Evaluasi Pendidikan yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya. Jika hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif dengan materi tentang kedisiplinan menurut ajaran islam sebagaimana telah dikemukakan pada pembicaraan terdahulu, maka wujud

[40] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* hal. 30.

nyata dari hasil belajar psikomotor yang merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif itu adalah:[41]

1. Peserta didik bertanya kepada guru pendidikan agama islam tentang contoh-contoh kedisiplinan yang telah ditunjukkan oleh Rasulullah SAW, para sahabat, para ulama dan lain-lain.
2. Peserta didik mencari dan membaca buku-buku, majalah-majalah atau brousur-brousur, surat kabar dan lain-lain yang membahas tentang kedisiplinan.
3. Peserta didik dapat memberikan penjelasan kepada teman-teman sekelasnya di sekolah, atau kepada adik-adiknya di rumah, atau kepada anggota masyarakat lainya, tentang pentingnya kedisiplinan diterapkan baik di sekolah, di rumah maupun di tengah-tengah kehidupan masyarakat.
4. Peserta didik menganjurkan kepada teman- teman sekolah, atau adik-adiknya agar berlaku disiplin baik di sekolah, di rumah maupun didalam kehidupan masyarakat.
5. Peserta didik dapat memberikan contoh-contoh kedisiplinan di sekolah, seperti datang kesekolah sebelum pelajaran dimulai, tartib dalam mengenakan pakaian sekolah dan disiplin dalam mengikuti tata tartib yang telah ditentukan oleh sekolah.

[41] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,*hal. 58

6. Peserta didik mengamalkan dengan konsekuen kedisiplinan dalam belajar, kedisiplinan dalam beribadah, kedisiplinan dalam menaati peraturan lalu lintas, dan sebagainya

D. Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan hasil Penelitian Siti Jumaeroh, yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Edmodoo dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Tekanan pada Zat Siswa Kelas VIII SMPN 1 Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Edmodo sangat membantu proses pembelajaran siswa, mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil angket yang telah disebarkan pada kedua sampel. Sebanyak 46,7% dan 30% siswa dengan jawaban sangat setuju dan setuju dengan penggunaan media Edmodo dalam proses pembelajaran.
2. Hasil penelitian dari Nuril Wilda Maghfiroh, Dkk, yang berjudul Pengaruh Penerapan Media Edmodoo terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Hasil penelitiannya media Edmodo berpengaruh terhadap hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan Uji T Paired Test yang menunjukkan nilai signifikan 0.000, karena signifikan < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Yang artinya rata-rata nilai sebelum dan sesudah penerapan media edmodo adalah ada pengaruh.

3. Berdasarkan penelitian dari Nurul Hikmah Anwar, yang berjudul Efektifitas Media Pembelajaran Edmodoo terhada Minat Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fisika di kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau. Hasil penelitian deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa pada materi fisika yang diajar dengan media Edmodo sebesar 86,2 dan yang tidak menggunakan media edmodo sebesar 78,10. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi fisika yang diajar dengan media Edmodo sebesar 82,5 yang tidak diajar dengan media edmodo sebesar 75,23. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis statistik untuk minat belajar siswa yang menunjukkan bahwa thitung yang diperoleh sebesar 7,142 dan ttabel sebesar 2,00, untuk hasil belajar menunjukkan bahwa thitung yang diperoleh sebesar 4,94 dan t tabel sebesar 2,00. Sehingga thitung > ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa pada materi fisika yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media Edmodo dan yang tidak diajar dengan meda Edmodo pada kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau.

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Identitas Peneliti dan Judul Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Siti Jumaeroh, Pengaruh Penggunaan Media Edmodoo dengan Model Pembelajaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Edmodo sangat membantu proses	1. peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif 2. Peneliti menggunakan variable terikat hasil belajar	1. Lokasi penelitian yang digunakan berbeda. 2. Penelitian ini menggunakan variable terikat motivasi dan

	Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA Materi Tekanan pada Zat Siswa Kelas VIII SMPN 1 Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019	pembelajaran siswa, mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil angket yang telah disebarkan pada kedua sampel. Sebanyak 46,7% dan 30% siswa dengan jawaban sangat setuju dan setuju dengan penggunaan media Edmodo dalam proses pembelajaran.		hasil belajar siwa.
2.	Nuril Wilda Maghfiroh, Dkk, Pengaruh Penerapan Media Edmodoo terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan	media Edmodo berpengaruh terhadap hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan Uji T Paired Test yang menunjukkan nilai signifikan 0.000, karena signifikan < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Yang artinya rata-rata	1. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif 2. Peneliti menggunakan variable terikat hasil belajar	1. Lokasi penelitian yang digunakan berbeda. 2. Penelitian ini menggunakan variable terikat motivasi dan hasil belajar

		nilai sebelum dan sesudah penerapan media edmodo adalah ada pengaruh.		
3.	Nurul Hikmah Anwar, Efektifitas Media Pembelajaran Edmodoo terhada Minat Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fisika di kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau	Hasil penelitian deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa pada materi fisika yang diajar dengan media Edmodo sebesar 86,2 dan yang tidak menggunakan media edmodo sebesar 78,10. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi fisika yang diajar dengan media Edmodo sebesar 82,5 yang tidak diajar dengan media edmodo sebesar 75,23. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis statistik untuk minat belajar siswa yang menunjukkan bahwa thitung yang diperoleh sebesar 7,142 dan ttabel	1. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif 2. Peneliti menggunakan variable terikat hasil belajar	1. Lokasi penelitian yang digunakan berbeda. 2. Penelitian ini menggunakan variable terikat motivasi dan hasil belajar

		sebesar 2,00, untuk hasil belajar menunjukkan bahwa thitung yang diperoleh sebesar 4,94 dan ttabel sebesar 2,00. Sehingga thitung > ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa pada materi fisika yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media Edmodo dan yang tidak diajar dengan meda Edmodo pada kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau.		

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Memang terdapat beberapa persamaan mengenai tekhnik pendekatan penelitian yaitu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Serta dalam hal variable bebas pengaruh edmodoo. Namun dalam penelitian ini, penelitin menggunakan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sebagai variable terikat. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Penerapan Aplikasi Edmodo terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek"

E. Kerangka Berpikir

Media merupakan alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam sebuah proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menunjang berjalannya suatu pembelajaran. Terdapat beberapa sekolah yang belum menggunakan media, karena keterbatasan dan kekurangan yang dimilik oleh sekolah. Masih banyak pendidik di MAN 1 Trenggalek yang belum menggunakan media, pendidik hanya menggunakan metode konvensional pada saat proses pembelajaran. Media sangat dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik karena media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dengan sendirinya, selain itu dengan digunakannya media pembelajaran, peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah. Peserta didik menganggap pelajaran sejarah adalah pelajaran yang sangat membosankan karena terlalu banyak ceramah atau bercerita. Media pembelajaran juga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat dalam belajar. Media pembelajaran edmodo menjadi media yang bisa memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik akan lebih meningkat. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media edmodo karena dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Penggunaan media edmodo belum pernah digunakan dalam pembelajaran di MAN 1 Trenggalek, dengan digunakannya media edmodo

peserta didik akan lebih semangat belajar karena peserta didik lebih suka belajar menggunakan media elektronik.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah saat pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini peneliti mengambil kelas XI IPA MAN 1 Trenggalek untuk penelitian. Peneliti hanya mengambil sampel di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua kelas tersebut memiliki kondisi yang sangat baik, baik dari fasilitas maupun kualitas dari peserta didik. Kedua kelas yang akan digunakan untuk penelitian memiliki hasil yang tidak jauh berbeda. Sebelum dilaksanakan pembelajaran kedua kelas tersebut harus mengikuti *pre-test* yang diberikan oleh peneliti, setelah dilakukan pembelajaran sejarah dengan pembelajaran yang berbeda, yaitu kelas eksperimen meggunakan media edmodo pada saat pembelajaran sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Setelah dua kali tatap muka (pertemuan) di masing-masing kelas, dilakukan *posttest* yang diberikan oleh peneliti. Hasil dari *pretest* dan *posttest* akan dijadikan data untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kerangka berpikir dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2.2

Kerangka Berpikir

Kelompok	***Pretest***	**Perlakuan**	***Posttest***
Eksperimen	O_1 O_5	X	O_2 O_6
Kontrol	O_3 O_7	-	O_4 O_8

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan menggunakan media edmodo

- : Pembelajaran dengan tidak menggunakan media edmodo (konvensional)

O_1 : *Pretest* motivasi belajar kelas eksperimen

O_2 : *Posttest* motivasi belajar kelas eksperimen

O_3 : *Pretest* motivasi belajar kelas kontrol

O_4 : *Posttest* motivasi belajar kelas kontrol

O_5 : *Pretest* hasil belajar kelas eksperimen

O_6 : *Posttest* hasil belajar kelas eksperimen

O_7 : *Pretest* hasil belajar kelas kontrol

O_8 : *Posttest* hasil belajar kelas kontrol