BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan secara sengaja dan secara sadar yang mengakibatkan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar juga dapat diartikan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.[1] Perubahan tingkah laku menjadi suatu hasil belajar terlihat dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Howard L. Kinskey mengungkapkan, "*Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*."[2] Jika diartikan adalah, "Belajar merupakan proses dimana tingkah laku berubah dari sebelumnya melalui latihan dan praktik." Latihan yang biasa diberikan guru adalah berupa resitasi (penugasan) atau pemberian PR (Pekerjaan Rumah) berupa soal-soal latihan yang ada di buku bahan ajar.

Motivasi belajar pada siswa tidak sama kuatnya, ada siswa yang motivasinya bersifat intrinsik dimana kemauan belajarnya lebih kuat dan tidak tergantung pada faktor di luar dirinya. Sebaliknya dengan siswa yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik, kemauan untuk belajar sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Namun demikian, didalam kenyataan motivasi

---

[1] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 13.
[2] *Ibid.,* hal. 13

ekstrinsik inilah yang banyak terjadi, terutama pada anak-anak dan remaja dalam proses belajar.[3] Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Sebelum masuk kepada bagimana upaya seorang guru dalam memotivasi belajar siswa penulis terlebih dahulu akan membahas tentang apa itu motivasi, yang akan dilanjutkan dengan hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru dalam memotivasi belajar siswa, ciri-ciri siswa termotivasi dan fugsi motivasi bagi siswa.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.[4] Motivasi adalah keadaan berupa dorongan yang terdapat dalam diri seseorang berupa dorongan dari dalam maupun luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya.[5] Dalam surah al-Alaq, Alloh SWT menegaskan bahwa manusia diperintah untuk belajar, karena dengan belajar manusia akan mampu mengenal tuhanNya, dan jika manusia telah mengenal tuhanNya. maka manusia tersebut akan berhasil dalam hidupnya. Allah berfirman:

---

[3] Siti Suprihatin, *Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,* Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol. 3, dalam *http://fkip.**ummetro**.ac.id/**journal**/index.php/ekonomi*

[4] Haryu Islamuddin. *Psikologi pendidikan*.(Jember:Stain jember press,2011), hal.245.

[5] *Ibid.,* hal. 130

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِى خَلَقَ. خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقَ. اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ. الَّذِآ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ. عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan

2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah

3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah

4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam

5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (QS. Al – Alaq 1-5).

Ayat diatas adalah ayat pertama yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW. Kata pertama adalah "bacalah", hal ini membuktikan bahwa pertama kali manusia diperintah untuk membaca (belajar) tetapi dalam jalan yang benar (islam). Manusia belajar dari tidak tahu manjadi tahu. Ketika ada perintah untuk membaca (belajar) maka secara otomatis manusia diperintah untuk berprestasi dalam belajar. Dengan motivasi belajar yang tinggi (belajar dengan orientasi dunia dan akhirat) maka manusia akan berhasil dalam hidupnya. Dimana kita ketahui bahwa motivasi memegangperanan yang sangat penting dalam belajar, karena seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan berusaha keras dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil yang tinggi.[6]

---

[6] Sarwan. *Belajar dan pembelajaran (aktualisasi konsep fundamental dalam proes pendidikan)*, (Jember: Stain jember press,2013), hal. 141.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas XI IPA 4 di MAN Trenggalek, penugasan yang bersifat konvensional tersebut dirasa monoton dan kurang variatif, minat belajar peserta didik hanya sekedar untuk mendapat nilai yang baik, hal ini tidak sepenuhnya buruk, namun ada baiknya guru membangkitkan minat belajar peserta didik untuk tak hanya mengejar nilai tetapi memang bersemangat untuk mempelajari suatu konsep dan memuaskan rasa ingin tahunya. Idealnya guru memberikan penugasan atau PR yang dapat membangkitkan motivasi intrinsik peserta didik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.[7]

Kemajuan teknologi saat ini memiliki keuntungan dalam hal penyediaan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif. Resitasi atau penugasan maupun pengayaan berupa soal latihan, materi ajar yang menarik (video, gambar, dll) dapat disajikan secara virtual dalam kelas virtual. Kelas virtual atau kelas maya sendiri merupakan suatu bentuk pembelajaran berbasis web, di mana materi kegiatan pembelajaran dihantarkan melalui media internet dengan fungsi seperti kelas pada umumnya, baik dalam waktu yang bersamaan ataupun tidak dalam waktu yang bersamaan.[8] Perkembangan dan perubahan tekhnologi menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Oleh karena itu setiap manusia memegang tanggung jawab untuk melaksanakan inovasi. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang

---

[7] *Ibid.,* hal. 167

[8] George M. Piskurich, *Getting the Most from Online Learning*, (San Fransisco: Pfeiffer, 2004), hal. 8

Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi".[9]

Edmodo adalah sebuah situs yang diperuntukkan bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Situs tersebut gratis dan mudah dalam penggunaannya selama seorang guru dan murid terhubung dengan internet.[10] Guru dapat mengunggah pertanyaan, foto, video, presentasi bahan ajar, yang kesemuanya bebas untuk diunduh oleh siswa dan dapat dikomentari. Pekerjaan Rumah (PR) atau bentuk resitasi lain dapat diberikan melalui Edmodo.

Selain itu berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru SKI yang mengajar kelas XI menyatakan bahwa beliau belum pernah sama sekali memberikan tugas menggunakan media sosial, terlebih kelas virtual atau kelas maya yang pada hal ini dikhususkan pada Edmodo. Alokasi waktu pembelajaran yang sudah direncanakan sering kali tak cukup untuk membahas materi konsep atau tidak sesuai dengan rencana sebelumnya.

Penggunaan Edmodo sebagai suatu wadah resitasi (penugasan terstruktur maupun tak terstruktur) atau lingkungan belajar yang baru bagi kegiatan siswa di luar jam pelajaran diharapkan akan lebih memotivasi siswa

---

[9] Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. (online) (Http://sindiker.dikti.go.id/dok/uu/uu20-2003-sisdiknas.pdf, 28 desember 2015), hal. 2

[10] Anonym 2013, *Edmodo-Solusi untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ),* diakses 14 Juni 2013, http://kopertis12.or.id/2013/04/27/edmodo-solusi -untuk-pembelajaran-jarak-jauh-pjj.html

untuk belajar, dan dari motivasi siswa tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar SKI siswa. Guru diharapkan dapat menggunakan Edmodo sebagai solusi mengatasi masalah keterbatasan alokasi waktu dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berbagai alasan tersebut, peneliti mengambil judul "Pengaruh Penerapan Aplikasi Edmodo terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek"

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

   Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah seabagai berikut:

   1. Kurangnya minat belajar siswa
   2. Rendahnya prestasi akademik siswa
   3. Pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek
   4. Pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek

C. Rumusan Masalah

a. Apakah terdapat pegaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek?

b. Apakah terdapat pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek?

D. Tujuan Penelitian

a. Untuk menjelaskan pegaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek
b. Untuk menjelaskan pegaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian data diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis merupakan kebenaran yang lemah. Kebenaran hipotesis dikatakan lemah karena kebenarannya baru diuji pada tingkat teori. Untuk menjadi kebenaran yang kuat hipotesis harus diuji dengan menggunakan data yang dikumpulkan.[11]

a. Hipotesis Kerja, atau disebut juga dengan Hipotesis alternatif (Ha). Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.[12] Dalam penelitian ini

[11] Puranto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008). Hal. 145

[12] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). Hal. 73

hipotesis kerja (Ha_1) adalah adanya pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek dan Hipotesis kerja (Ha_2) adalah tedapat penerapan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek.

b. Hipotesis Nol (Null hypotheses) Ho. Hipotesis nol sering juga disebut Hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara variable atau tidak adanya hubungan variable X dan variable Y.[13] dalam penelitian ini hipotesis nol ($H0_1$) adalah tidak ada pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek dan hipotesis nol ($H0_2$) tidak adanya pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI IPA pada mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek. Jika setelah diuji Ho terbukti, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Akan tetapi jika Ha terbukti , maka Ha diterima dan Ho ditolak.

F. Kegunaan Penelitian

Adapaun kegunaan atau manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Kegunaan Secara Teoritis

[13] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*…,hal. 74

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembuktian teori yang sudah ada bahwa adanya pengaruh penerapan aplikasi belajar khususnya aplikasi edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Kegunaan Secara Praktis

   a. Bagi guru MAN 1 Trenggalek

      Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dan rujukan kepada pendidik untuk meningkatkan wawasan tentang pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

   b. Bagi Kepala Sekolah MAN 1 Trenggalek

      Diharapkan dengan penelitian ini pihak sekolah mampu memberikan pengarahan pada guru karena edmodoo memberi pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar, guna memotivasi anak untuk menggunakan perkembangan teknologi yang semakin berkembang saat ini. Sehingga berpengaruh terhadap pola belajar anak, dan sebagai sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan MAN 1 Trenggalek khususnya dalam memperbaiki prestasi siswa yang dipengaruhi oleh penerapan aplikasi edmodo.

   a. Bagi siswa MAN 1 Trenggalek

      Penelitian ini dilakukan diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang lebih baik melalui aplikasi edmodo.

G. Penegasan Istilah

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Penerapan Aplikasi Edmodo terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI IPA di MAN 1 Trenggalek ". dari judul yang telah tertulis mungkin sudah dapat diketahui maksudnya, akan tetapi untuk menghindari kesalahpahaman yang mungkin terjadi maka perlu adanya penegasan istilah antara lain:

1. Penegasan Konseptual

   Untuk memudahkan dalam memahami isi penelitian ini, penulis akan menjelaskan beberapa istilah-istilah yang muncul dalam penelitian ini, antara lain:

   a. Aplikasi Edmodo

      Aplikasi Edmodo adalah sebuah media pembelajaran aktif, kreatif dan menarik berbasis tekhnologi informasi yang dikembangkan oleh Jeff'O Harra sejak tahun 2008. Edmodo merupakan *platform* media social seperti facebook yang dirancang khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas *virtual* yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.[14] Penerapan aplikasi edmodo sangat mudah digunakan untuk pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*). Guru dapat dengan mudah memberikan materi pada aplikasi edmodo serta dapat melakukan evaluasi atau kuis dengan aplikasi tersebut. Sehingga jika

[14] Eko Subiyantoro, dkk, *Simulasi Digital jilid I,* (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2013), hal. 72

guru ingin siswanya membaca materi terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran, maka materi dapat dikirimnya sebelum pelajaran berlangsung agar siswa dapat mempelajarinya terlebih dahulu.

b. Motivasi Belajar

Motivasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu.[15] Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.[16]

Motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsioanal, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang disebabkan faktor-faktor dari luar, motif-motif yang aktif karena adanya ransangan dari luar.

c. Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil belajar siswa sesuai kriteria tertentu. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku dalam pengertian luas yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik.[17]

---

[15] Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: PN Balai Pustaka, 2007), hal. 756

[16] *Ibid*., hal. 17

[17] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012). Hal. 3

Pada ranah kognitif terbagi menjadi 6 jenjang, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Pada ranah afektif terbagi menjadi 5 tingkat, yaitu *receving/attending, responding*, *valuing* atau penilaian, *organization*, *characterization by a value or value complex.* Dan ranah psikomotorik juga dibagi menjadi 6 tingkatan gerakan reflex (ketrampilan gerakan tdiak sadar), ketrampilan pada gerakan dasar, kemampuan konseptual, kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan skill, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-descursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.[18]

2. Penegasan Operasional

Secara operasional penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Aplikasi Edmodo terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Trenggalek" dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan aplikasi edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan aplikasi edmodo sebagi media pembelajaran online.

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif yang meliputi 6 aspek penting, diantaranya: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi. Pengambilan hasil belajar hanya diambil dari ranah kognitif, karena

[18] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* hal. 30-31

pada ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai mata pelajaran yang diajarkan.

Peneliti meneliti apakah terdapat pengaruh aplikasi edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dan bagaimana edmodo memberi pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Untuk mengukur motivasi belajar peneliti menggunakan skala pengukuran motivasi dan untuk mengukur hasil belajar peneliti menggunakan tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest.* Skala pengukuran dan tes diberikan sebelum dan sesudah penelitian (memberi perlakuan) terhadap kelas ekperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui berpengaruh tidaknya serta bagaimana edmodo memberi pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika merupakan pengetahuan mengenai pengelolaan sehingga teratur menurut system guna menyelesaikan penelitian ini agar penelitian menjadi terarah dan merupakan penelitian yang terpadu. Adapun sistematika yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan. Berisi tentang: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

2. BAB II : pada landasan teori terdapat dua hal pokok, yaitu deskripsi teoritis dan kesimpulan yang berisi tinjauan tentang makna game online serta kajian mengenai motivasi dan prestasi belajar siswa.
3. BAB III : Metode penelitian. Dalam bab ini membahas tentang: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, sumber data, tekhnik pengumpulan data, serta tekhnik analisis data.
4. BAB IV : Merupakan hasil penelitian dan pembahasan, bab ini berisi mengenai hasil temuan di lapangan dan pengolahan data untuk menemukan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, serta tujuan penelitian.
5. BAB V : Simpulan dan rekomendasi. Berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk simpulan. serta rekomendasi untuk memperbaiki pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik.
6. DAFTAR PUSTAKA : Memuat semua sumber tertulis, yang digunakan sebagai referensi membuatan skripsi ini.
7. LAMPIRAN : Berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian dan penulisan.