

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *EDMODO* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH INDONESIA DI KELAS X SMA
MUHAMMADIYAH 4 MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh
ACHMAD YULIANTO
10531 2220 15

20/02/2020

1. ecap
Smb. Alumni

12/019/TPD/2020
YUL
e1

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2020**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Achmad Yulianto**, NIM **10531222015** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 018 TAHUN 1441 H/2020 M, Tanggal 24 Januari 2020, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 28 Januari 2020.

Makassar, 29 Jumadil Awal 1441 H
24 Januari 2020 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Drs. H. Nurin, M.Pd. (.....)
 2. Kaharuddin, S.Pd.,M.Pd. P.hD. (.....)
 3. Nasir, S.Pd.,M.Pd. (.....)
 4. Akram, S.Pd.,M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar.

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : ACHMAD YULIANTO

Stambuk : 10531220215

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar,

Januari 2020

Pembimbing I


Drs. H. Nurdin, M.Pd.


Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Umismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM .860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
NBM .991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-860837/Email:fkip@unismuh.ac.id/web:www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **ACHMAD YULIANTO**
Stambuk : 10531 2220 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan didepan Tim Penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2020

Yang Membuat Pernyataan

Achmad Yulianto



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-860837/Email:fkip@unismuh.ac.id/web:www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ACHMAD YULIANTO**

Stambuk : 10531 2220 15

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

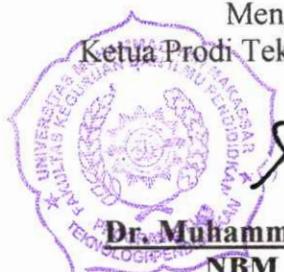
Makassar, Januari 2020

Yang Membuat Perjanjian

Achmad Yulianto

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknologi Pendidikan,



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

NBM : 991 323

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini

Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan

Berdiri dan melangkahlah ke depan

*Budayakan Hidup Boros Sebab dibalik keborosan kita, Tersimpan rejeki orang
lain*

*Tidak peduli seberat apapun atau tidak mungkin untuk dicapai, Kau tidak boleh
menyerah dengan tujuanmu*

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan
kesanggupannya”.(QS. Al-Baqarah: 286)*

Kupersembahkan karya ini buat :

Kedua Orang tuaku tercinta, saudaraku, keluargaku,

Sahabatku, Semua guru, dosen, teman-temanku atas keikhlasan

Dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Achmad Yulianto. 2020. *Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar.* Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nurdin dan pembimbing II Ridwan Daud Mahande.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana keefektifan media pembelajaran *edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran sejarah indonesia menggunakan media pembelajaran *edmodo* pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar.

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan jenis penelitian desain *pre-eksperimental* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar sejumlah 9 orang. Sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan program SPSS 25.

Hasil Penelitian Efektivitas Media Pembelajaran *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar, menunjukkan bahwa siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran *edmodo*, ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *edmodo* terhadap hasil belajar siswa. Siswa mendapatkan nilai dengan rata-rata dari nilai posttest yaitu 83,3. Ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran *edmodo* efektif terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia, sebab sebelum diberikan posttest siswa sebelumnya mendapatkan nilai dengan rata-rata nilai 27,7 dari hasil nilai pretest sebelumnya. Hasil uji hipotesis (t-tes) menunjukkan angka $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($14,744 > 2,306$) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *edmodo* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Muhammadiyah 4 Makassar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Edmoo, Hasil Belajar, dan Sejarah Indonesia*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tiada kata yang lebih indah yang penulis ucapkan selain Alhamdulillahi Rabbil Alaamiin sebagai kesyukuran kepada Allah Subhana Wa Ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya yang telah menganugerahkan kehidupan dan kemampuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam sang panutan sejati.

Tiada manusia yang lahir dalam wujud kesempurnaan, begitupun dengan penulis yang lahir dengan penuh keterbatasan. Terwujudnya skripsi ini tak lepas dari bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, yang penuh keikhlasan memberi sumbangan moril dan materil.

Terima kasih kepada Ibunda tercinta Suliyem dan Ayahanda Suratman yang telah memberiku cinta kasih, mendidik, membesarkan, dan mengajariku banyak hal demikian juga adikku serta keluarga besarku atas dukungannya selama ini. Ucapan Terima kasih kepada Bapak Drs. H. Nurdin, M.Pd sebagai pembimbing I dan Bapak Dr. Ridwan Daud, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah dengan sabar, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, dan saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada; (1) Bapak Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., M.M sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, (2) Bapak Erwin Akib M.Pd., Ph.D, sebagai Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, (3) Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. sebagai ketua program studi Teknologi Pendidikan, (4) Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd. sebagai sekretaris program studi Teknologi Pendidikan, (5) Bapak Mujairil, S.Pd, Kepala SMA Muhammadiyah 4 Makassar (6) Salmiah, S.Pd Guru PPKN SMA Muhammadiyah 9 Makassar. (7) Sahabat dan rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini, (8) Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhir kata sebagai manusia makhluk Allah yang tak luput dari kesalahan dan kekhilafan, maka kritikan dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan karya ini. Hanya kepada Allah Subhana Wa Ta'ala penulis memohon ridha dan magfirah-Nya, semoga segala ketulusan hati lewat bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala di sisi-Nya. Mudah-mudahan karya ini dapat memberi manfaat bagi pembaca, terutama diri pribadi penulis. *Aamiin Ya Rabbal Aalamiin.*

Makassar, Januari 2020

Achmad Yulianto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA,KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Hasil Penelitian Relevan	8
2. Efektivitas.....	9
3. Media Pembelajaran	11
4. Edmodo	12
5. Kelebihan dan Kekurangan Edmodo.....	14
6. Sejarah Indonesia	15
7. Hasil Belajar	16
B. Kerangka Pikir.....	18
C. Hipotesis Penelitian.....	20

BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Populasi dan Sampel	22
C. Definisi Operasional Variabel	23
D. Instrumen Penelitian.....	24
E. Teknik Pengumpulan Data.....	25
F. Teknik Analisis Data.....	25
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 29
A. Hasil Penelitian	29
B. Pembahasan.....	41
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	 46
A. Simpulan.....	46
B. Saran.....	46
 DAFTAR PUSTAKA	 48
LAMPIRAN	51
RIWAYAT HIDUP	95

DAFTAR TABEL

Halaman	Tabel
21	3.1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>
22	3.2 Populasi Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar.
22	3.3 Sampel Kelas X SMA Muhammadiyah 9 Makassar.....
26	3.4 Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar.....
30	4.1 Statistik Nilai Hasil Belajar Sejarah Indonesia <i>Pretest</i>
30	4.2 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Subyek Penelitian
31	4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar pada <i>Pretest</i>
32	4.4 Statistik Nilai Hasil Belajar Sejarah Indonesia <i>Posttest</i>
33	4.5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Subyek Penelitian.....
34	4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar Pada <i>Posttest</i>
35	4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Sejarah Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional
36	4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Sejarah Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo.....
38	4.9 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Subyek Penelitian.....
39	4.10 Hasil Uji Homogenitas Subyek penelitian
40	4.11 Hasil Uji Hipotesis Subyek penelitian

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Media Dalam Proses Pembelajaran.....	11
2.2 Kerangka Pikir.....	19
4.1 Diagram Batang Hasil Nilai <i>Pretest</i> Subyek Penelitian.....	31
4.2 Diagram Batang Hasil Nilai <i>Posttest</i> Subyek Penelitian.....	33



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin berkembangnya bidang pendidikan tidak terlepas dari era globalisasi. Kemajuan globalisasi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Globalisasi ditandai dengan perkembangan pada bidang teknologi, transportasi dan komunikasi (Setiawan, 2014:1). Globalisasi menuntut berbagai kemajuan disemua bidang termasud dalam bidang pendidikan yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Sesuai dengan isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 65 Tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap pendidik wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Pembelajaran dengan terintegrasi teknologi informatika dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Berkaitan dengan usaha menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, maka dari itu media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran agar dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Media juga memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan media. Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realitas, membangkitkan keinginan dan minat baru,

serta dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar (Usman & Asnawir, 2002:14).

Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan yang peneliti harapkan. Media yang digunakan adalah media *edmodo*. Media *edmodo* merupakan facebook untuk sekolah yang diperuntukkan untuk pendidik, dan peserta didik. Media *edmodo* merupakan facebook untuk sekolah yang diperuntukkan untuk pendidik, dan peserta didik. Menurut Wankel (2011:24), *edmodo* adalah jejaring sosial dan layanan micro blogging yang didesain khusus untuk dunia pendidikan, yang dapat dioperasikan seperti layaknya Twitter. Rismayanti (2012:1) juga menjelaskan bahwa *edmodo* adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan sesuai kebutuhan pendidik dan peserta didik. *Edmodo* dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran. Fitur dari *edmodo* disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, di dalam aplikasinya *edmodo* hanya tersedia fitur yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik. *Edmodo* merupakan media online yang hanya bisa diakses apabila terdapat koneksi internet atau sambungan internet. Sistem pembelajaran online sebagai sistem pembelajaran yang baru sebagai media pembelajaran, penggunaan media online dapat mendorong penyelenggaraan pembelajaran semakin efektif (Putranti, 2013:139-147). Hal ini dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dengan sistem pembelajaran yang berbeda, tetapi bukan pembelajaran yang biasa diterapkan oleh pendidik di kelas dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi.

Media *edmodo* merupakan cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang efisien sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan hasil belajar sesuai harapan pendidik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari (2015) bahwa e-learning merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* peserta didik tidak hanya belajar di sekolah tapi juga dapat belajar diluar sekolah.

Pada pembelajaran sejarah indonesia, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *edmodo* sebagai sarana dalam memperjelas, menghubungkan dan mengordinasikan konsep yang akurat, dan apresiasi yang memungkinkan murid untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan inspiratif . Hal ini menjelaskan bahwa media *edmodo* dalam proses pembelajaran sejarah indonesia, dapat digunakan sebagai sarana untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran sejarah indonesia.

Pada faktanya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada mata pelajaran sejarah indonesia masih menggunakan media konvensional. Hal ini didasarkan atas hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Juli 2019, dengan guru beserta murid di SMA 4 Muhammadiyah Makassar diketahui bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah menggunakan Papan Tulis, Spidol, dan buku paket yang merupakan pinjaman dari perpustakaan dari sekolah yang jumlahnya terbatas. Dan metode yang digunakan yaitu metode ceramah dan juga diskusi. Sehingga menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik terdidik terhadap mata pelajaran sejarah

indonesia dan mengakibatkan kondisi kelas kurang kondusif, dan proses pembelajaran tersebut tidak dapat menarik perhatian siswa, lalu membuat suasana belajar masih menjadi jemu dan membosankan yang dapat berdampak pada nilai peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu dari Meinda Ratih Siwi Hapsari (2019) “Pengaruh Penerapan Media *Edmodo* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 1 Srono”. Hasil penelitian pengaruh penerapan media *edmodo* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 1 Srono tahun pelajaran 2017/2018 menunjukkan hasil bahwa: (1) ada pengaruh yang signifikan penerapan media *edmodo* terhadap motivasi belajar peserta didik; (2) ada pengaruh yang signifikan penerapan media *edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik; (3) ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka solusi yang diberikan adalah membuat media pembelajaran menggunakan *edmodo* untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah indonesia karena media tersebut dapat mendorong peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan tanpa mengandalkan pendidik sebagai fasilitator. Dan memanfaatkan teknologi untuk membuat pembelajaran menjadi optimal, inovatif, dan menciptakan suasana belajar yang menarik untuk diterapkan. Agar peserta didik tidak jemu dengan proses belajar yang hanya menggunakan media konvensional. Sehingga media pembelajaran *edmodo* ni dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran dikelas. Dengan

demikian penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang memfokuskan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Edmodo* yang diberi judul **“Efektivitas Media Pembelajaran *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar”**.



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah diuraikan dari latar belakang di atas maka, dirumuskan permasalahan sebagai berikut, yaitu: Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *edmodo* terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia di kelas X di SMA Muhammadiyah 4 Makassar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran sejarah indonesia menggunakan media pembelajaran *edmodo* pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan menambah pengetahuan dan pemahaman bagi pembaca tentang Efektivitas Media Pembelajaran *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memacu guru dalam meningkatkan perannya dalam kegiatan pembelajaran melalui penguasaan materi dan penyampaian materi dengan menggunakan media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini memacu siswa agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya dalam kegiatan pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian Relevan

Pada penelitian yang sudah pernah dilaksanakan oleh Meinda Ratih Siwi Hapsari tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media *Edmodo* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 1 Srono”. Hasil penelitian pengaruh penerapan media *edmodo* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 1 Srono tahun pelajaran 2017/2018 menunjukkan hasil bahwa: (1) ada pengaruh yang signifikan penerapan media *edmodo* terhadap motivasi belajar peserta didik; (2) ada pengaruh yang signifikan penerapan media *edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik; (3) ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Eka Rahmawati, Riswan Jaenudin, Fitriyanti tahun 2014 yang berjudul "Pengaruh Media *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Indralaya Utara". Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa ada pengaruh media *Edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

Adapun hasil kesimpulan yang peneliti dapat simpulkan dari penelitian sebelumnya yaitu penerapan media *edmodo* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di setiap mata pelajaran yang diambil.

2. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan bahwa efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti efeknya (pengaruhnya, akibatnya, atau kesannya) sehingga membawa hasil. Menurut Drucker dalam Bram (2005:4), efektivitas merupakan suatu pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, maka efektivitas dapat didefinisikan dengan melakukan pekerjaan yang benar. Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Adapun cara untuk mengetahui efektivitas pembelajaran, yaitu ada dua aspek yang harus diperhatikan :

a. Ketuntasan hasil belajar sejarah indonesia

Ketuntasan hasil belajar sejarah indonesia (ketuntasan individual) ditandai dengan nilai hasil belajar siswa \geq KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Sedangkan ketuntasan belajar suatu kelas (ketuntasan klasikal) tercapai apabila $\geq 75\%$ siswa di kelas tersebut telah mencapai nilai KKM.

Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan dari ketuntasan hasil belajar ditunjukkan dengan terpenuhinya kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditentukan. Sehingga ketuntasan hasil belajar sejarah indonesia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai akhir yang diperoleh dari hasil tes belajar yang diberikan setelah mendapat pengajaran materi

menggunakan media *edmodo*. Hasil belajar diarahkan pada pencapaian tingkat penguasaan siswa diukur dari nilai yang diperoleh berdasarkan tes hasil belajar yang diberikan. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di SMA Muhammadiyah 4 Makassar bahwa seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika hasil belajar siswa tersebut mencapai skor ≥ 70 dan tuntas secara klasikal jika terdapat $\geq 75\%$ jumlah siswa dalam kelas tersebut yang telah mencapai skor ≥ 70 .

b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sejarah indonesia

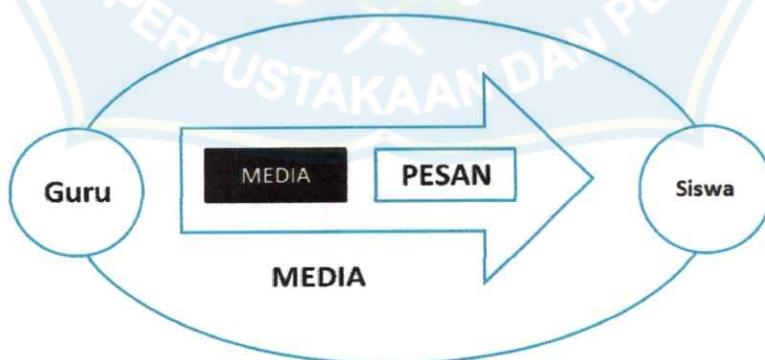
Aktivitas siswa adalah proses komunikasi dalam lingkungan kelas sebagai hasil interaksi siswa dengan guru, atau siswa dengan siswa sehingga menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan dari aktivitas siswa ditunjukkan dengan lebih banyaknya komponen aktivitas siswa dapat terlaksana secara efektif dibandingkan dengan yang tidak terlaksana secara efektif. Tiap komponen aktivitas siswa dapat dikatakan efektif jika persentase banyaknya siswa yang melaksanakan komponen tersebut lebih dari 75%. Jadi, aktivitas siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses komunikasi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru yang menghasilkan perubahan tingkah laku selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai sehingga membawa hasil.

3. Media Pembelajaran

Media berdasarkan asal katanya berasal dari bahasa latin, medium, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerima informasi atau receiver.

Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan merupakan bagian dari komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan yaitu isi dari ajaran materi yang diberikan. Sumber pesannya adalah murid, guru, dan juga orang lain. Salurannya melalui media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar. Adapun proses dari media dalam proses pembelajaran yang dapat digambarkan dalam gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Media dalam proses pembelajaran

Pengertian tentang media diatas selaras dengan definisi media pembelajaran atau instructional media yang dikemukakan oleh Heinich dan

kawan-kawan (2008), yaitu: "... sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar." Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap disebut dengan istilah media pembelajaran. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien.

Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

4. *Edmodo*

Edmodo adalah platform microblogging pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan mengutamakan privasi siswa. 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. *Edmodo* juga merupakan sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara, yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana siswa/mahasiswa menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah/kampus, untuk itulah maka *edmodo* ada.

Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah bagi kelas untuk terhubung dan berkolaborasi antara siswa dan guru untuk berbagi konten pendidikan, mengelola proyek dan tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas. *Edmodo* dapat membantu pengajar membangun sebuah kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas, berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, quiz dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran online sebagai sistem pembelajaran yang baru, mendorong penyelenggaraan pembelajaran semakin efektif. Dengan media pembelajaran online dimungkinkan banyak pembelajaran yang diperoleh sehingga memberikan pelayanan kepada siswa lebih memuaskan. Idealnya pengajar dan pembelajar senantiasa mengakses berbagai informasi dengan cepat, bertanggung jawab dan sesuai harapan.

Edmodo menggunakan desain yang mirip dengan facebook, dan menyediakan guru dan siswa tempat yang aman untuk menghubungkan, berkolaborasi dan berbagi konten. Guru juga dapat mengirim nilai, tugas dan kuis untuk siswa. Siswa dapat mengajukan pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka dan komentar guru/dosen mungkin telah diposting tentang tugas mereka. Guru/dosen juga dapat membuat jajak pendapat dan topik posting untuk diskusi di kalangan siswa/mahasiswa. Guru/dosen dapat membedakan dan menciptakan belajar mandiri melalui penciptaan sub-kelompok dalam kursus. Setelah setiap periode kursus selesai, guru/dosen menutup keluar jaringan dan menciptakan yang baru untuk kursus berikutnya.

Seiring dengan skenario pembelajaran yang tercantum di atas, pendidikan situs jejaring sosial, seperti *Edmodo*, menawarkan kesempatan unik untuk terhubung dengan siswa dan membantu mereka menciptakan norma-norma dan merefleksikan bagaimana tindakan online yang berbeda akan diinterpretasikan. *Edmodo* menawarkan pendidik mempunyai kesempatan untuk memulai dialog yang memenuhi siswa/mahasiswa dengan pengalaman mereka untuk memeriksa secara kritis penggunaan jaringan sosial dan bijak dalam penggunaan media dan format online yang digunakan.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Edmodo*

Setelah membahas tentang *edmodo*, Adapun kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *edmodo* yang perlu diketahui, yaitu sebagai berikut :

a. Kelebihan *Edmodo* menurut Charles Wankel (2011:26) adalah:

1. Mudah untuk mengirim berkas, gambar, video dan link.

2. Mengirim pesan individu ke pengajar .
 3. Membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu.
 4. Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru.
 5. Pesan dirancang untuk lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter.
- b. Kekurangan *Edmodo* menurut Charles Wankel (2011:24) adalah
1. Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi website berjalan lebih lambat.
 2. Siswa dibatasi aksesnya untuk keluar, karena hanya terbatas di kelas tersebut.
 3. Masih banyak penemuan bug dalam aplikasinya sehingga dapat membuat error aplikasi penggunanya.
- ## 6. Sejarah Indonesia

Sejarah Indonesia merupakan bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang baru dalam materi sekolah tingkat SMA/SMK setelah diberlakukannya Kurikulum 2013. Mata pelajaran Sejarah Indonesia juga adalah mata pelajaran sejarah yang ruang lingkupnya membahas mengenai sejarah Indonesia dari masa pra-akasara hingga sejarah reformasi di Indonesia. Sejarah Indonesia merupakan kajian mengenai berbagai peristiwa yang terkait dengan asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat dan bangsa Indonesia pada masa lampau untuk menjadi pelajaran dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa (Isjoni, 2007:71).

Sejarah Indonesia dapat juga dimaknai sebagai kajian tentang kemegahan/keunggulan dan nilai-nilai kejuangan bangsa Indonesia untuk ditransformasikan kepada generasi muda sehingga melahirkan generasi bangsa yang unggul dengan penuh kearifan.

Pengajaran Sejarah Indonesia di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan mengerti pemahaman sejarah tentang Indonesia. Melalui pengajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Addapun tujuan pembelajaran sejarah indonesia adalah menanamkan semangat cinta tanah air, mengetahui proses terbentuknya negara Indonesia, meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan bagi peserta didik, dan mengetahui proses peradaban manusia Indonesia khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya dari masa dulu hingga sekarang (Leo Agung, 2012: 417).

7. Hasil Belajar

Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata, yakni “Hasil” dan “Belajar”. kamus bahasa Indonesia “Hasil” berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan dan sebagainya) oleh suatu usaha. Sedangkan “Belajar” mempunyai banyak pengertian diantaranya adalah belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui suatu proses.

Sardiman (2010 : 20) mengatakan bahwa:

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya, Dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri seseorang dalam rangka peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dialaminya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi 3 ranah, yakni : a.Ranah kognitif ; berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni pengetahuan/ ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya temasuk kognitif tingkat tinggi. b. Ranah afektif; berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek yakni penerimaan, jawaban/reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.c.Ranah psikomotorik; berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, ada 6 aspek psikomotorik, yakni (a) gerakan refleks,(b) keterampilan gerakan dasar,(c) kemampuan perceptual,(d) keharmonisan/ ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Sudjana, 2006:5).

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari lingkungan dan Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan (Sabri,2007:45). Dari definisi hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar yang ditandai dengan perubahan tingkah laku yang dapat diukur dan diamati.

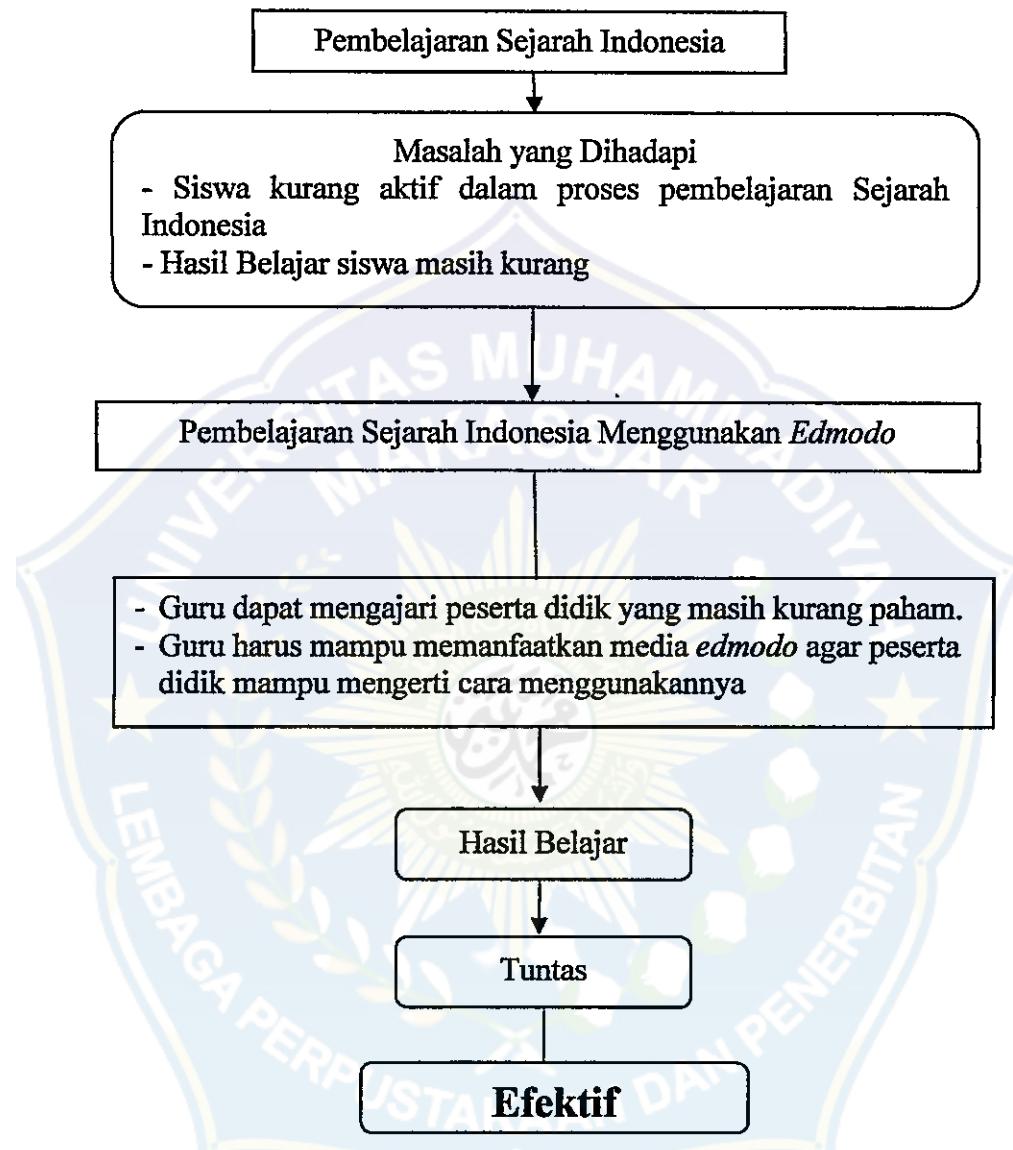
B. Kerangka Pikir

Media pembelajaran *edmodo* dapat membantu guru untuk berinovasi dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran, hal ini sangat diperlukan guru bahwa *edmodo* dapat dimanfaatkan guru sebagai sarana pendidikan untuk mempermudah proses pembelajaran. Guru memegang peran utama dalam proses pembelajaran diharapkan mampu melihat situasi belajar siswa dengan baik, dalam hal ini guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru juga diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran sederhana agar membuat pelajaran lebih efektif juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran *edmodo* dalam mata pelajaran sejarah indonesia sangat memberikan manfaat yang positif. Dimana yang kita ketahui bahwa pelajaran sejarah indonesia merupakan pembelajaran yang membahas mengenai sejarah di indonesia yang kebanyakan siswa menjadi bosan, apalagi ditambah dengan metode belajar yang digunakan guru tidak menarik bagi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* ini, maka siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan bantuan guru dalam menerapkan media pembelajaran ini.

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Kerangka Pikir



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan teori kerangka fikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Penerapan media pembelajaran *edmodo* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan “sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”, (Sugiyono, 2018: 72).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain pre-eksperimental *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2012: 110) *One Group Pretest-Posttest Design* adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada suatu kelompok. Adapun rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* pada penelitian ini dapat digambarkan pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 One Group Pretest-Posttest Design

Pra tes	Perlakuan	Pasca tes
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = Hasil belajar sebelum memberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran Edmodo

X = Perlakuan (penerapan penggunaan media pembelajaran Edmodo)

O₂ = Hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran Edmodo

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016:117), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek.

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar. Jumlah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar sebanyak 9 siswa. Berikut adalah rincian siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar :

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	X	6	3	9
Jumlah		6	3	9

Sumber : (SMA Muhammadiyah 4 Makassar)

2. Sampel

Dalam penelitian diperlukan adanya yang dinamakan sampel penelitian atau miniatur dari populasi yang dijadikan sebagai contoh. Dalam hal ini Sugiyono (2017: 81) mengemukakan bahwa sampel adalah “bagian dari jumlah

dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh". Machali (2017: 58) Sampling jenuh adalah "teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel". Adapun sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan populasi yang dijadikan sampel yaitu siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar yang berjumlah 9 Siswa.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	X.	6	3	9
	Jumlah	6	3	9

Sumber: SMA Muhammadiyah 4 Makassar

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah "suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya", (Sugiyono, 2018: 39). Adapun definisi operasional variabel yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen atau sering disebut variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran edmodo. Jenis media pembelajaran yang dimaksud adalah sebuah media pembelajaran berbasis *web/e-learning*.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Sejarah Indonesia. Hasil belajar Sejarah Indonesia adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia. Dalam penelitian ini, hasil belajar berupa nilai tes tentang materi pelajaran Sejarah Indonesia yang dilakukan siswa kelas X yang berjumlah 9 orang di SMA Muhammadiyah 4 Makassar.

D. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Metode observasi ini menggunakan instrument daftar cek (*checklist*). instrument ini digunakan untuk mengetahui tentang keadaan media pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran edmodo pada pelajaran Sejarah Indonesia. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu peneliti ikut serta dalam pembelajaran di kelas X. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas X berlangsung.

2. Soal Tes

Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk pilihan ganda, masing-masing berjumlah 10 nomor.

3. Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data dan responden serta informan adalah menggunakan dokumentasi. Dengan dokumentasi, peneliti memperoleh informasi dan bermacam sumber.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Lembar observasi

Lembar observasi dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung untuk kriteria keefektifan pembelajaran. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tentang keadaan media pembelajaran serta penggunaan Media Pembelajaran Edmodo pada pelajaran Sejarah Indonesia. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu peneliti ikut serta dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X. Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berbentuk foto kegiatan selama mengikuti pelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan program SPSS for windows versi 25.

1. Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar Sejarah Indonesia. Untuk keperluan analisis digunakan tabel distribusi

frekuensi, skor tertinggi, skor terendah, rentang skor, skor rata-rata, dan standar deviasi. Guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar Sejarah Indonesia siswa, maka dilakukan pengelompokan. Pengelompokan tersebut dilakukan ke dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Terdapat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.4 Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar

Nilai Hasil Belajar	Kategori
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat rendah

Sumber: (Sudjana dalam Mursalam, 2018:35)

Hasil belajar siswa juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai paling sedikit 70 sesuai dengan KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila melebihi 75% siswa dikelas tersebut telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\text{banyaknya siswa dengan skor} \geq 70}{\text{banyaknya seluruh siswa}} \times 100\%$$

2. Statistik Inferensial

Pada bagian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program SPSS *for windows* versi 25. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Pengujian normalitas bertujuan untuk melihat apakah data tentang hasil belajar Sejarah Indonesia siswa sebelum dan setelah perlakuan berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS *for windows* versi 25. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $Pvalue \geq 0,05$ maka distribusinya normal sedangkan Jika $Pvalue < 0,05$ maka distribusinya tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 25 menggunakan Univariate Analysis of Variance dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $Pvalue \geq 0,05$ maka distribusinya homogen sedangkan Jika $Pvalue < 0,05$ maka distribusinya tidak homogen.

c. Uji hipotesis

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis/uji-t. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Uji Paired Sampel t-test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan yakni subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria

pengambilan keputusannya adalah Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Analisis data untuk uji-t, hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 = Tidak ada pengaruh media pembelajaran edmodo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar

H_1 = Ada pengaruh perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran edmodo dengan sebelum menggunakan media pembelajaran Edmodo pada mata pelajaran sejarah indonesia di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar Siswa melalui penerapan media *edmodo* yang telah dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Makassar, pada bulan november 2019. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dan kedua, dilaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media *edmodo* dan siswa diberikan *pretest*. Selanjutnya pada pertemuan ketiga dan keempat dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *edmodo*. Dan untuk melihat hasil belajar Siswa setelah diberikan perlakuan, maka diberikan *posttest*.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar Siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diterapkan media *edmodo* terhadap siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar.

a. Tingkat Hasil Belajar Sejarah Indonesia Siswa Sebelum diberikan Perlakuan

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar Sejarah Indonesia siswa Kelas X yang dipilih sebagai subyek penelitian, maka dihalaman

selanjutnya disajikan statistik nilai hasil *pretest* Sejarah Indonesia siswa Kelas X sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4.1 Statistik Nilai Hasil Belajar Sejarah Indonesia *Pretest*

Statistik	Nilai Statistik
	Pre-Test
N (Jumlah Sampel)	9
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	40
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	10
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	30
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	27,7
Titik Tengah (<i>Median</i>)	30
Simpangan Baku (<i>Standart Deviation</i>)	10,92
Jumlah (<i>Sum</i>)	250

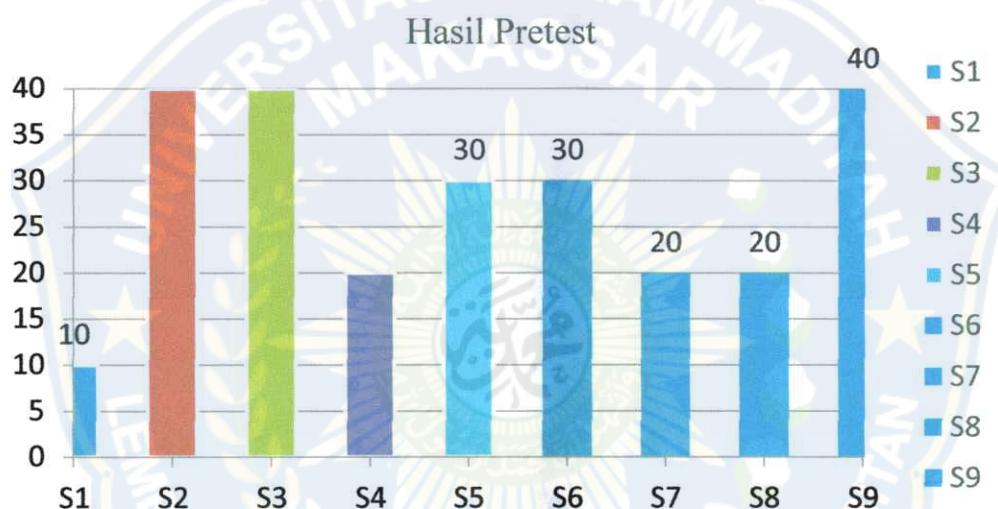
Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data (*pre-test*) di dapat jumlah sampel yang valid 9, nilai rata-rata = 27,7, nilai tengah = 30, simpangan baku = 10,92 nilai terendah = 10 nilai tinggi = 40, dan jumlah keseluruhan = 250. Yang artinya nilai hasil belajar seluruh siswa tidak tuntas.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Subjek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai <i>Pre-Test</i>	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat tinggi	0	0%
80-89	Tinggi	0	0%
65-79	Sedang	0	0%
50-64	Rendah	0	0%
0-49	Sangat rendah	9	100%
Jumlah		9	100%

Berdasarkan tabel 4.2, frekuensi nilai *pre-test* tertinggi yang terletak pada interval 90-100 sebanyak 0 siswa dengan kategori sangat tinggi, frekuensi interval

tinggi berada pada kelas interval 80-89 sebanyak 0 siswa, frekuensi interval sedang pada kelas interval 65-79 sebanyak 0 siswa, frekuensi interval rendah pada kelas interval 50-64 sebanyak 0 siswa juga, dan untuk frekuensi interval kategori sangat rendah pada kelas interval 0-49 seluruh siswa yang jumlahnya 9 siswa masuk kategori ini dengan tingkat persentase sebanyak 100%. Adapun diagram hasil dari nilai pretest, sebagai berikut :



Gambar 4.1 Diagram Hasil Nilai *Pretest* Subyek Penelitian

Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan belajar Sejarah Indonesia Siswa(*Pretest*) dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar pada *Pretest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
71 - 100	Tuntas	0	0%
0 - 70	Tidak Tuntas	9	100%
Jumlah		9	100%

Berdasarkan tabel 4.3, dapat disimpulkan bahwa nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada uji pretest, dapat dikatakan bahwa seluruh siswa yang

jumlahnya 9 siswa tersebut tidak mampu mencapai nilai tuntas dari jumlah keseluruhan 9 siswa dengan persentase yang mencapai 100%.

b. Tingkat Hasil Belajar Sejarah Indonesia Siswa Setelah diberikan Perlakuan (Posttest)

Perlakuan yang diberikan pada kegiatan ini adalah pembelajaran yang menggunakan media *edmodo* dan setelahnya diberikan *posttest*. Berikut disajikan statistik nilai hasil *posttest* Sejarah Indonesia siswa Kelas X setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4.4 Statistik Nilai Hasil Belajar Sejarah Indonesia Posttest

Statistik	Nilai Statistik
	<i>Post-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	9
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	100
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	70
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	30
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	83,3
Titik Tengah (<i>Median</i>)	30
Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	11,18
Jumlah (<i>Sum</i>)	750

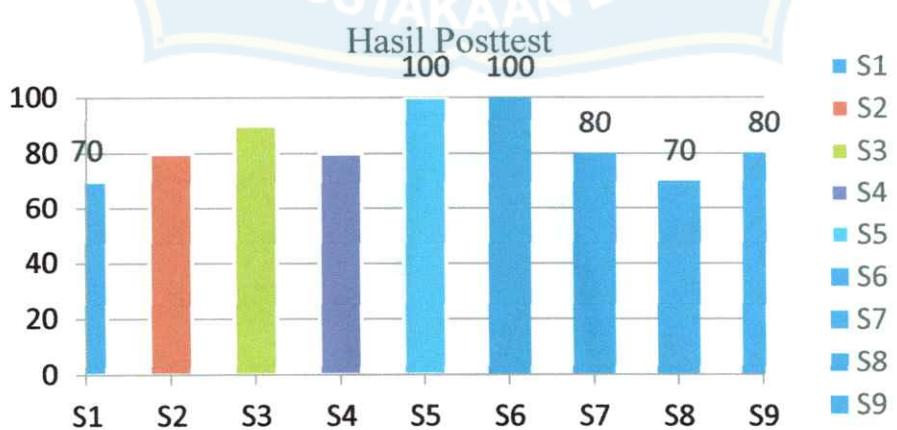
Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat hasil perhitungan dengan menggunakan *SPSS 16.0* pada data (*post-test*) di dapat jumlah sampel yang valid 9, nilai rata-rata = 83,3, nilai tengah = 30, simpangan baku = 11,18, nilai terendah = 70 nilai tinggi = 100, dan jumlah keseluruhan = 750. Yang artinya nilai hasil belajar siswa lebih meningkat setelah diberikan perlakuan (posttest).

Dengan demikian diperoleh distribusi frekuensi nilai dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Subyek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai <i>Post-Test</i>	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat tinggi	3	33%
80-89	Tinggi	4	45%
65-79	Sedang	2	22%
50-64	Rendah	0	0%
0-49	Sangat rendah	0	0%
Jumlah		9	100%

Berdasarkan tabel 4.5, frekuensi nilai *post-test* tertinggi yang terletak pada interval 90-100 sebanyak 3 siswa dengan kategori sangat tinggi, sehingga tingkat persentasenya mencapai 33%, frekuensi interval tinggi berada pada kelas interval 80-89 sebanyak 4 siswa, sehingga tingkat persentasenya berada pada 45%, lalu selanjutnya frekuensi interval sedang pada kelas interval 65-79 sebanyak 2 siswa sehingga mendapatkan 22%, frekuensi interval rendah pada kelas interval 50-64 sebanyak 0 siswa, dan untuk frekuensi interval kategori sangat rendah pada kelas interval 0-49 sebanyak 0 siswa. Sehingga seluruh siswa yang jumlahnya 9 siswa ini mengalami kenaikan hasil nilai belajarnya setelah diberikan posttest dengan tingkat persentase ketuntasan mencapai 100%. Untuk lebih jelasnya data pada tabel 4.5 dapat digambarkan pada diagram berikut.

**Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Nilai *Posttest* Subyek Penelitian**

Berdasarkan gambar 4.2 menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan perlakuan (posttest) menggunakan media pembelajaran *edmodo*. Artinya penggunaan media pembelajaran *edmodo* dapat membantu murid dalam upaya meningkatkan nilai hasil belajarnya dikelas terutama pada mata pelajaran sejarah indonesia. Dan hasilnya dapat dilihat dari 3 siswa mendapat nilai kategori sangat tinggi (90-100), kemudian 4 siswa mendapat nilai kategori tinggi (80-89), lalu 2 siswa lainnya mendapatkan nilai kategori sedang (65-79).

Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan belajar Sejarah Indonesia Siswa (*Posttest*) dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar SEJARAH INDONESIA Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar pada Posttest

Skor	Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
71 - 100	Tuntas	7	77,7%
0 - 70	Tidak Tuntas	2	22,3%
Jumlah		9	100%

Berdasarkan tabel 4.6 untuk nilai ketuntasan hasil belajar Siswa setelah diberi perlakuan (*Posttest*) dapat digambarkan bahwa 7 orang Siswa atau sebesar 77,7% dari jumlah keseluruhan 9 orang Siswa yang mampu mencapai nilai tuntas.

c. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Lembar pengamatan ini dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung kriteria keefektifan pembelajaran. Instrumen ini memuat petunjuk dan sebelas indikator aktivitas siswa yang diamati. Pengamatan dilaksanakan dengan

caro *observer* mengamati aktivitas siswa yang dilakukan selama dua kali pertemuan pada tiap kelas. Hasil rangkuman setiap pengamatan disajikan pada tabel 4.7 dan 4.8 berikut ini.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran Konvensional

N0	Aktivitas Siswa	Pertemuan		Rata-rata	Presentase
		1	2		
1	Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar	9	9	9	100
2	Siswa yang memperhatikan materi	6	8	7	77,8
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari	4	6	5	55,6
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung	5	7	6	66,7
5	Siswa yang mengerjakan aktivitas lain selama proses belajar mengajar berlangsung	5	3	4	44,4
Jumlah					344,5
Rata-Rata					69%

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, dapat dilihat dari persentase siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar selama dua kali pertemuan sebanyak 100%,

persentase siswa yang memperhatikan materi sebanyak 77,8%, persentase siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari sebanyak 55,6%, siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses pembelajaran berlangsung sebanyak 66,7%, siswa yang melakukan aktivitas lain selama pembelajaran berlangsung sebanyak 44,4%.

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Sejarah Indonesia menggunakan media pembelajaran *Edmodo*

N0	Aktivitas Siswa	Pertemuan		Rata-rata	Presentase
		1	2		
1	Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar	9	9	9	100
2	Siswa yang memperhatikan materi	7	9	8	88,9
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari	9	9	9	100
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung	7	5	6	66,7
5	Siswa yang mengerjakan aktivitas lain selama proses belajar mengajar berlangsung	3	1	2	22,2
Jumlah					377,8
Rata-Rata					76%

Berdasarkan tabel 4.8, maka dapat dilihat persentase siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar selama dua kali pertemuan sebanyak 100%, persentase siswa yang memperhatikan materi sebanyak 88,9%, persentase siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari sebanyak 100%, siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses pembelajaran berlangsung sebanyak 66,7%, siswa yang melakukan aktivitas lain selama pembelajaran berlangsung sebanyak 22,2%. Sehingga jumlah rata-rata mengalami kenaikan menjadi 76% .

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program SPSS 25. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan normal apabila signifikansi atau nilai koefisien (*P-value*) pada output *One Sampel Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari alpha yang ditentukan yaitu 0,05 ($P_{value} \geq 0,05$). Berikut hasil dari uji *One Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 25 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Subyek Penelitian**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Unstandardized	
	Residual	
N		9
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	9,82403318
Most Extreme Differences	Absolute	,249
	Positive	,249
	Negative	-,166
Test Statistic		,249
Asymp. Sig. (2-tailed)		,112 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan bantuan *SPSS 25* menunjukkan bahwa signifikansi (p) untuk subyek penelitian $0,112 \geq 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 25*. Dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian kedua data tersebut adalah sama. Berikut hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Subyek penelitian
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	,009	1	16	,926
BELAJAR	Based on Median	,105	1	16	,750

Based on Median and with adjusted df	,105	1	14,549	,750
Based on trimmed mean	,011	1	16	,919

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk tes homogenitas adalah sebesar 0,919. Karena hasil nilai signifikansi $0,919 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini mempunyai varian yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. Berdasarkan uji prasyarat sebelumnya yakni data terbukti berdistribusi normal dan homogenitas, maka kegiatan selanjutnya adalah pengujian hipotesis/uji-t. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Uji Paired Sampel t-test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan yakni subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka hipotesis ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka hipotesis diterima. Hasil uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS 25 dapat dilihat pada tabel 4.11

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Subyek penelitian

Paired Samples Test
Paired Differences

t df Sig. (2-

						95% Confidence Interval of the Difference		tailed)		
		Mean	Std. Deviat ion	Std. Error Mean	Low er	Upper				
Pair 1	PRETEST	- 11,30	3,767	-	42,9125	14,74	8		,000	
	- POSTTES	55,555 56	388	96 9852	68,1	9	4			

Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($14,744 > 2,306$) nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($\text{Sig.} < 0,05 = 0,000 < 0,05$). maka dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikansi dalam peningkatan hasil belajar secara signifikan. Dengan demikian maka analisis diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah melalui penggunaan media pembelajaran *Edmodo* di kelas X di SMA Muhammadiyah 4 Makassar telah mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria keefektifan.

B. Pembahasan

Sejarah Indonesia merupakan bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang baru dalam materi sekolah tingkat SMA/SMK setelah diberlakukannya Kurikulum 2013. Mata pelajaran Sejarah Indonesia juga adalah mata pelajaran sejarah yang ruang lingkupnya membahas mengenai sejarah Indonesia dari masa pra-akasara hingga sejarah reformasi di Indonesia. Sejarah Indonesia merupakan kajian mengenai berbagai peristiwa yang terkait dengan asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat dan bangsa Indonesia pada masa lampau untuk menjadi pelajaran dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa (Isjoni, 2007:71).

Sejarah Indonesia dapat juga dimaknai sebagai kajian tentang kemegahan/keunggulan dan nilai-nilai kejuungan bangsa Indonesia untuk ditransformasikan kepada generasi muda sehingga melahirkan generasi bangsa yang unggul dengan penuh kearifan.

Pengajaran Sejarah Indonesia di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan mengerti pemahaman sejarah tentang Indonesia. Melalui pengajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Addapun tujuan pembelajaran sejarah indonesia adalah menanamkan semangat cinta tanah air, mengetahui proses terbentuknya negara Indonesia, meningkatkan

rasa persatuan dan kesatuan bagi peserta didik, dan mengetahui proses peradaban manusia Indonesia khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya dari masa dulu hingga sekarang (Leo Agung, 2012: 417).

Namun demikian, seringkali ditemui suatu pembiasaan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia yaitu pembelajaran Sejarah Indonesia masih konvensional dimana guru ceramah dan peserta didik hanya duduk, mendengarkan ceramah atau penjelasan materi dari guru, belum memanfaatkan media pembelajaran, dan kegiatan mencatat dilakukan secara biasa yang terkesan linier dan monoton. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan, jemu, dan berkurangnya semangat belajar. Pembelajaran Sejarah Indonesia hendaknya menjadi pembelajaran yang bisa menarik perhatian Siswa, menyenangkan, dan mampu melibatkan Siswa secara aktif dalam pembelajaran. Untuk mengetahui efektivitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media yang diterapkan kepada siswa maka digunakanlah media *edmodo*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yaitu pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan analisis inferensial.

1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Pada pembahasan hasil analisis deskriptif meliputi (1) hasil belajar siswa, dan (2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran *edmodo*

a) Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa diketahui rata-rata nilai sebelum perlakuan sebesar 27,7 , sedangkan setelah diberi perlakuan menjadi 83,3 sehingga diketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 55,6. Diketahui juga $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($14,744 > 2,306$) nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. $< 0,05 = 0,000 < 0,05$). sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikansi dalam peningkatan skor hasil belajar secara signifikan pada kelompok one group pretest-posttest. Dengan demikian maka analisis diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata – rata hasil belajar siswa setelah melalui penggunaan media pembelajaran *edmodo* di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar berpengaruh, dan mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

b) Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* dapat dilihat dari persentase siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar selama empat kali pertemuan sebanyak 100%, persentase siswa yang memperhatikan materi sebanyak 88,9%, persentase siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari sebanyak 100%, siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses pembelajaran berlangsung sebanyak 66,7%, siswa yang melakukan aktivitas lain selama pembelajaran berlangsung sebanyak 22,2%. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif dengan nilai presentase 69% sebelum

perlakuan dan 76% setelah perlakuan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *edmodo* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sejarah indonesia.

2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa data pretest dan posttest telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data pretest dan posttest telah terdistribusi dengan normal karena nilai $p \geq \alpha = 0,05$. Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran Sejarah Indonesia menggunakan media pembelajaran *Edmodo* tampak Nilai p (*sig.(2-tailed)*) adalah $0,000 < 0,05$ berarti hasil belajar Sejarah Indonesia siswa bisa mencapai KKM Minimal 70. Ketuntasan belajar siswa setelah diajar dengan penggunaan media interaktif berbasis visual secara klasikal $\geq 75\%$.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *edmodo* pada kelas X memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Artinya, hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *edmodo* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran *edmodo*.

Hal ini didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya, Meinda Ratih Siwi Hapsari (2019) "Pengaruh Penerapan Media *Edmodo* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 1

Srono". Hasil penelitian tersebut ialah setelah pembelajaran sejarah menggunakan media *edmodo* dengan hasil posttest hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran sejarah menggunakan media *edmodo* dengan tingkat signifikan 0,05 didapat kriteria pengujian hipotesis H0 ditolak dan Ha diterima, karena nilai sig (0,000) < (0,05) dapat dikatakan ada pengaruh pembelajaran sejarah menggunakan media *edmodo* terhadap pelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* efektif dibandingkan dengan menggunakan media konvensional. Hal ini dikarenakan setelah diberikan perlakuan nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *edmodo* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia di kelas X di SMA Muhammadiyah 4 Makassar yang ditinjau hasil belajar siswa, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran *edmodo*.

1. Hasil analisis data tes kemampuan awal siswa sebelum diterapkan pembelajaran Sejarah Indonesia menggunakan media pembelajaran *edmodo* menunjukkan bahwa dari 9 siswa kelas X di SMA Negeri 9 Makassar memperoleh nilai maksimum 40 pada hasil belajar pretest dengan nilai rata-rata 27,7 sedangkan nilai maksimum 100 pada hasil belajar posttest dengan nilai rata-rata 83,3.
2. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan dengan nilai presentase 69% sebelum perlakuan dan 76% pada saat diberikan perlakuan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *Edmodo* efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan hasil belajar Sejarah Indonesia, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pada proses belajar mengajar, serta diharapkan seorang guru menerapkan atau membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dikuasai, agar lebih memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan dengan bantuan media pembelajaran.
2. Diharapkan kepada sekolah agar menambah sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik. *Sejarah Lokal di Indonesia*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta. 2010
- Agung, Leo & Sri Wahyuni (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Arif S. Sadiman dkk. 2003. Media Pendidikan, *Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Ariyawan, Agung, Nugroho. 2011. *Pemanfaatan E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Penerapan TIK Dalam Proses Pembelajaran*. Artikel.
- Arsyad Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta ; Raja Grafindo Persada
- Basori. 2013. *Pemanfaatan social Network “EDmodo” Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi PTM JPTK FKIP UNS, JIPTEK*.
- Budiningsih, Asri (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmawan, D. 2014. *Pengembangan e- learning: teori dan desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Edmodo Help Center. 2010. *Edmodo for Teachers Guide*.
- Fatichah, Kertamuda (2011). *Konselor dan Kesadaran Budaya (Culture Awareness)*. Jakarta: Fakultas Ilmu Politik Univ. Paramadina
- Gazalba, Sidi. *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu*. Bharatara Karya Aksara. Jakarta. 1996
- H. M. Vlekke, Bernard. *Nusantara Sejarah Indonesia*. KPG. Jakarta. 2008
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hughes, A.G Dan E.H Hughes. 2012. *Learning & Teaching*. Bandung : Nuansa.
- IPUSNAS
- Kristiani, Dwi. 2016. *E-Learning dengan Aplikasi Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan*.
- Kuntowijoyo (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana

- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Latief, Juraid Abdul (2006). *Manusia, Filsafat, dan Sejarah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Machali, Imam. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Mardapi, D. 2008. *Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Mulyono, Budi .2013. *Pemanfaatan Media Sosial Edmodo pada Pembelajaran Matematika bagi Guru- guru SMA di Kota Palembang*. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional, Palembang 28 Desember 2013.
- Munit, M. IT. 2006. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Nasution, A. H., *Sejarah Kembali ke UUD 1945*. Bumi Aksara. Jakarta. 1976
- Nasution, S., *Sejarah Pendidikan Indonesia*. Bumi Aksara. Jakarta. 2001
- Pedoman Penulisan Skripsi
- Poesponegoro, Marwati Djoenoed. *Sejarah Nasional Indonesiavi ke VI*. Balai Pustaka. Jakarta. 1993
- Prawiradilaga, D. S. 2012. *Wawasan teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ratnasari, Anita . 2012. *Studi Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Keaktifan Mahasiswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar Studi Kasus Universitas Mercu Buana Jakarta. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2012*
- Ratih Siwi Hapsari, Meinda. 2018. *Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 1 Srono*
- Rismayanti, Anti. 2012: *Mengenal Lebih Dekat Edmodo: Sebagai Media E-Learning dan Kolaborasi. Online Book*.

- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. 2012. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sampurno, A. 2012. *Alasan Mengapa Guru Perlu Menggunakan Sosial Media Edmodo di Kelas*.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sardiman, A. M. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Setyono, Evin Yudhi. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Topik Pembuatan Kurve-S Menggunakan Microsoft Excell*. *SOSHUM JURNAL SOSIAL DAN HUMANIORA*, VOL. 5, NO.1, MARET 2015
- Sudar, 2016. *Pemanfaatan Edmodo dalam Pembelajaran*. Demak. Online Book.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeth
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumkadinata, Nana Syaodih (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suriadhi , Gede, I Dewa Kade Tastra, Ign. Wayan Suwatra. 2014. *Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja*. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan Teknologi Pendidikan* (Volume: 2 No. 1 Tahun 2014)
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Team Penyusun buku panduan elearning, Jakarta, SEAMOLE. 2014.
- Van Der Meulen, W. J., *Indonesia di Ambang Sejarah*. Kanisius. Yogyakarta. 1998
- Werang, Basilius, Redan. 2015. *Pendekatan Kuantitatif dalam Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Calpulis.



LAMPIRAN A

PERANGKAT PEMBELAJARAN, dan

LEMBAR OBSERVASI

LAMPIRAN A

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMA Muhammadiyah 4 Makassar
Kelas/ Semester	:	X / I
Mata Pelajaran	:	Sejarah Indonesia
Materi Pokok	:	Menelusuri Peradaban Awal di Kepulauan Indonesia
Sub Materi Pokok	:	Terbentuknya Kepulauan Indonesia
Alokasi	:	2 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsive dan pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social adan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, tehnologi, seni, budaya, humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar dan mengkaji dalam ranah kongkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam Kehidupan sehari hari
- 2.1 Berlaku jujur dan bertanggung Jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
- 3.1 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman Pra aksara.
- 4.1 Menyajikan hasil penalaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman pra aksara dalam bentuk tulisan

C. Indikator Pencapaian kompetensi :

1. Menjelaskan proses alam terjadinya Kepulauan Indonesia
2. Mengidentifikasi jenis flora dan fauna di Kepulauan Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran.

1. Dengan menelaah buku siswa dapat menjelaskan proses alam terbentuknya Kepulauan Indonesia.
2. Dengan mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat menganalisis pembabakan waktu pada zaman Praaksara
3. Dengan mengamati Peta peserta didik dapat menunjukkan di peta Indonesia tempat yang rawan terjadinya gempa serta tandai dengan garis merah

E. Materi Ajar

1. Proses terbentuknya Kepulauan Indonesia.
2. Pembabakan waktu Zaman Praaksara.
3. Terjadinya Kepulauan Indonesia
4. Letak kepulaun Indonesia yang rawan bencana (Gunung Api/ gempa)
5. Keanekaragaman Flora dan Fauna dikepulauan Indonesia bagian Barat dan Timur.

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan pembelajaran : scientific learning
2. Metode Pembelajaran : Observasi, Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan
3. Strategi pembelajaran : Cooperativ learning: Jigsaw

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak peserta didik untuk berdoa • Guru membuka pertemuan dengan salam • Mengabsensi peserta didik • Menjelaskan materi yang akan dibahas hari ini .tujuan pembelajaran serta kriteria penilaian. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan peta dunia untuk menemukan kepulauan Indonesia yang letaknya sangat strategis,menemukan serta potensi termasuk potensi sering terjadinya gempa bumi • Guru membagi Peserta didik dalam 6 kelompok yang beranggotakan 4 orang dan masing - masing kelompok mendiskusikan masalah yang ada dalam kartu soal • Guru membagi kartu soal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses terbentuknya Kepulauan Indonesia. 2. Rumusan tentang pembabakan waktu zaman Praksara 3. Hikmah Dan potensi bagi bangsa Indonesia yang hidup pada lingkungan geologis Indonesia 	60 menit

	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Langkah 1: Kelompok kelompok awal mendiskusikan masalah sesuai dengan no yang di dapat Langkah 2: Diskusi kelompok ahli : Anggota kelompok memisahkan diri sesuai dengan no yang didapat dan mendiskusikan kembali masalah yang telah dikerjakan di kelompok awal Langkah ke 3: kelompok ahli kembali ke kelompok awal untuk membawa hasil diskusi di kelompok ahli dan menyampaikan kepada seluruh anggota kelompok awal <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> Setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya dalam diskusi tersebut <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menelaah buku dan mencari informasi dari internet tentang jenis Flora dan Fauna di Indonesia , Peserta didik menceritakan kembali kepada teman-temannya dalam diskusi dengan 3-5 kalimat/cerita singkat Setiap peserta didik yang tergabung dalam kelompok mencatat hasil diskusi <p>Membangun Jejaring</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyusun laporan hasil diskusi dan masing-masing kelompok mempresentasikan di depan kelas dan kelompok lain menanggapi. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Dengan dibantu guru, peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas Peserta didik menyimpulkan nilai-nilai atau manfaat apa yang didapat dari pembelajaran yang telah selesai dibahas Memberi tugas kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas mandiri di rumah sebagai refleksi dari materi yang telah dibahas Pembelajaran diakhiri dengan doa/salam penutup. 	20 Menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Buku Cetak
2. Laptop
3. Internet
4. Power Point
5. Majalah/Koran
6. Proyektor

I. Penilaian Proses dan hasil belajar

1. Teknik : tes dan non tes
2. Bentuk :
 - a. Tes : tes tertulis
 - b. Non Tes : penilaian portofolio, penilaian kinerja
3. Instrumen Penilaian Tes

Mengetahui,

Guru Sejarah Indonesia



Salmiah, S.Pd

Kepala Sekolah



Mujairi, S.S, S.Pd.I

SOAL EVALUASI (PRE-TEST)

Sekolah : SMA Muhammadiyah 4 Makassar

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas : X

Nama Siswa :

Jawablah soal dibawah ini dengan benar!

1. Zaman tertua dan diperkirakan usia bumi berkisar 2.500 juta tahun, memiliki ciri keadaan bumi tidak stabil serta kulit bumi dalam proses pembentukan, yaitu zaman...

A. Paleozoikum

B. Mesozoikum

C. Azoikum /Arkaekum

D. Neozoikum

E. Glasial

2. Masa di dunia dihuni oleh hewan-hewan raksasa dari jenis reptile, misalnya dinosaurus dan Atlantasaurus, sehingga masa itu dikenal sebagai zaman reptile yaitu...

A. Arkhaikum

B. Tertier

C. Palaeozoikum

D. Neozoikum

E. Mesozoikum

3. Zaman Neozoikum dibedakan menjadi 2 macam zaman...

A. Primer, sekunder

B. Tertier, kquarter

- C. Primer, tertier
- D. Kquarter, sekunder
- E. Kquarter, primer
4. Sisa makhluk hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan yang sudah membatu disebut...
- A. Fosil
- B. Stupa
- C. Artefak
- D. Arca
- E. Batubara
5. Jenis manusia purba yang ditemukan oleh Von Reitschoten pada tahun 1889 di desa Wajak, Tulungagung dinamakan...
- A. Homo Sapiens
- B. Homo Soloensis
- C. Homo Wajakensis
- D. Homo Africanensis
- E. Homo Neanderthalensis
6. Di bawah ini termasuk dari hasil kebudayaan Pacitan...
- A. Alat-alat dari tulang dan tanduk rusa
- B. Flakes dan Chopper
- C. Chalsedon
- D. Lukisan di gua
- E. Besi
7. Suatu zaman dimana sering terjadi perluasan daerah es disebut...
- A. Glasial
- B. Esensial

C. Material

D. Internal

E. Integralisasi

8. Batu tegak yang diletakkan dengan sengaja di suatu tempat untuk memperingati orang yang sudah meninggal disebut...

A. Waruga

B. Menhir

C. Punden berundak-undak

D. Kubur batu

E. Dolmen

9. Di bawah ini yang bukan termasuk cirri-ciri kehidupan masyarakat pada zaman paleolitikum, adalah...

A. Alat-alat masih kasar

B. Berburu, meramu

C. Berpindah-pindah

D. Hidup berkelompok

E. Sudah mengenal kepercayaan

10. Bangunan yang terbuat dari batu besar dari kebudayaan Megalithikum berfungsi sebagai tempat sesaji adalah...

A. Menhir

B. Sarkofagus

C. Punden berundak

D. Kubur peti batu

E. Dolmen

SOAL EVALUASI (POST-TEST)

Sekolah : SMA Muhammadiyah 4 Makassar

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas : X

Nama Siswa :

A. Jawablah soal dibawah ini dengan benar

1. Jenis manusia purba Pithecanthropus Robustus ditemukan oleh Weidenreich dan Von Koenigswald tahun 1939 di desa

A. Trinil

B. Wajak

C. Ngandong

D. Pacitan

E. Sangiran

2. Manusia purba yang ditemukan oleh Rudolf Virchow di Lembah sungai Neander, Jerman dinamakan...

A. Homo Pekinensis

B. Homo Afrilenensis

C. Homo Rhodisianensis

D. Homo Neanderthelensis

E. Homo Wajakensis

3. Pada tahun 1936 -1941, Van Koenigswaled menemukan fosil di Sangiran, Lembah Bengawan Solo. Fosil manusia purba ini kemudian diberi nama Meganthropus Paleojavanicus yang berarti...

A. Manusia dari Jawa

B. Manusia besar

- C. Manusia yang berjalan tegak
- D. Manusia kera
- E. Manusia besar tertua dari Jawa
4. Fosil manusia purba yang dalam teori evolusi Darwin dianggap sebagai Missing Link atau makhluk peralihan dari kera ke manusia adalah...
- A. Pithecanthropus Erectus
- B. Pithecanthropus Robustus
- C. Pithecanthropus Mojokertensis
- D. Meganthropus Palaeojavanicus
- E. Homo Soloensis
5. Masyarakat pada masa hidup berburu dan meramu masih bersifat nomaden, pengertian dari kata nomaden adalah...
- A. Mencari daerah yang subur sehingga memungkinkan untuk bercocok tanam
- B. Masyarakatnya masih hidup dalam kelompok kecil
- C. Masyarakatnya masih hidup berpindah-pindah
- D. Kesulitan dalam berinteraksi sesama anggota kelompok
- E. Mencari tempat yang strategis dan aman dari bencana alam
6. Peninggalan manusia purba yang berupa bekas-bekas sampah tumpukan kulit kerang yang membukit disebut :
- A. Abris sous Roche
- B. A Cire Perdue
- C. Bivalve
- D. Kjokkenmodinger
- E. Food Gethering
7. Jenis manusia purba yang memiliki sifat-sifat mirip manusia sekarang disebut:
- A. Homo Soloensis

B. Pithecanthropus Robustus

C. Homo Wajakensis

D. Meganthropus

E. Homo Sapiens

8. Kepercayaan pada masa perundagian tidak jauh dengan masa bercocok tanam yang berintikan pemujaan terhadap :

A. Bumi

B. Matahari

C. Tuhan

D. Roh nenek moyang

E. Alam

9. Tokoh yang menemukan fosil homo soloensis adalah :

A. Von Koenigswald

B. Darwin

C. Ter Haar

D. Tauku Jacob

E. Von Heekeren

10. Sistem perdagangan yang dilakukan nenek moyang kita dengan pertukaran barang dengan barang disebut :

A. Transfer

B. Ekonomi terbuka

C. Barter

D. Ekonomi Liberal

E. Elatism

PEDOMAN PENILAIAN

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas : X

Teknik Penilaian : Tes Tertulis

Bentuk Soal/Instrumen : Pilihan Ganda

A. Pilihan Ganda Pretest

No. Soal	Bunyi Soal	Kunci Jawaban	Skor	Ket.
1.	Zaman tertua dan diperkirakan usia bumi berkisar 2.500 juta tahun, memiliki ciri keadaan bumi tidak stabil serta kulit bumi dalam proses pembentukan, yaitu zaman... A. Paleozoikum B. Mesozoikum C. Azoikum /Arkaikum D. Neozoikum E. Glasial	C	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
2.	Masa di dunia dihuni oleh hewan-hewan raksasa dari jenis reptile, misalnya dinosaurus dan Atlantasaurus, sehingga masa itu dikenal sebagai zaman reptile yaitu... A. Arkhaikum B. Tertier C. Palaeozoikum D. Neozoikum E. Mesozoikum	E	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
3.	Zaman Neozoikum dibedakan menjadi 2 macam zaman... A. Primer, sekunder B. Tertier, kquarter C. Primer, tertier	B	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab

	D. Kquarter, sekunder E. Kquarter, primer			
4.	Sisa makhluk hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan yang sudah membatu disebut... A. Fosil B. Stupa C. Artefak D. Arca E. Batubara	A	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
5.	Jenis manusia purba yang ditemukan oleh Von Reitschoten pada tahun 1889 di desa Wajak, Tulungagung dinamakan... A. Homo Sapiens B. Homo Soloensis C. Homo Wajakensis D. Homo Africanensis E. Homo Neanderthalensis	C	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
6.	Di bawah ini termasuk dari hasil kebudayaan Pacitan... A. Alat-alat dari tulang dan tanduk rusa B. Flakes dan Chopper C. Chaledon D. Lukisan di gua E. Besi	B	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
7.	Suatu zaman dimana sering terjadi perluasan daerah es disebut... A. Glasial B. Esensial C. Material D. Internal E. Integralisasi	A	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
8.	Batu tegak yang diletakkan dengan sengaja di suatu tempat untuk memperingati orang yang sudah meninggal	B	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab

	disebut... A. Waruga B. Menhir C. Punden berundak-undak D. Kubur batu E. Dolmen			
9.	Di bawah ini yang bukan termasuk cirri-ciri kehidupan masyarakat pada zaman paleolitikum, adalah... A. Alat-alat masih kasar B. Berburu, meramu C. Berpindah-pindah D. Hidup berkelompok E. Sudah mengenal kepercayaan	E	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
10.	Bangunan yang terbuat dari batu besar dari kebudayaan Megalithikum berfungsi sebagai tempat sesaji adalah... A. Menhir B. Sarkofagus C. Punden berundak D. Kubur peti batu E. Dolmen	A	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
Jumlah Skor Keseluruhan/Maksimal		100		

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan siswa}}{\text{Jumlah skor keseluruhan/maksimal}} \times 100\%$$

B. Pilihan Ganda Posttest

No. Soal	Bunyi Soal	Kunci Jawaban	Skor	Ket.
1.	Jenis manusia purba Pithecanthropus Robustus ditemukan oleh Weidenreich dan Von Koenigswald tahun 1939 di	E	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban

	desa A. Trinil B. Wajak C. Ngandong D. Pacitan E. Sangiran			salah dan tidak dijawab
2.	Manusia purba yang ditemukan oleh Rudolf Virchow di Lembah sungai Neander, Jerman dinamakan... A. Homo Pekinensis B. Homo Afrilenensis C. Homo Rhodisianensis D. Homo Neanderthelensis E. Homo Wajakensis	D	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
3.	Pada tahun 1936 -1941, Van Koenigswaled menemukan fosil di Sangiran, Lembah Bengawan Solo. Fosil manusia purba ini kemudian diberi nama Meganthropus Paleojavanicus yang berarti... A. Manusia dari Jawa B. Manusia besar C. Manusia yang berjalan tegak D. Manusia kera E. Manusia besar tertua dari Jawa	E	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
4.	Fosil manusia purba yang dalam teori evolusi Darwin dianggap sebagai Missing Link atau makhluk peralihan dari kera ke manusia adalah... A. Pithecanthropus Erectus B. Pithecanthropus Robustus C. Pithecanthropus Mojokertensis D. Meganthropus Palaeojavanicus E. Homo Soloensis	A	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
5.	Masyarakat pada masa hidup berburu dan meramu masih bersifat nomaden, pengertian dari kata nomaden adalah... A. Mencari daerah yang subur	C	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak

	<p>sehingga memungkinkan untuk bercocok tanam</p> <p>B. Masyarakatnya masih hidup dalam kelompok kecil</p> <p>C. Masyarakatnya masih hidup berpindah-pindah</p> <p>D. Kesulitan dalam berinteraksi sesama anggota kelompok</p> <p>E. Mencari tempat yang strategis dan aman dari bencana alam</p>			dijawab
6.	<p>Peninggalan manusia purba yang berupa bekas-bekas sampah tumpukan kulit kerang yang membukit disebut :</p> <p>A. Abris sous Roche</p> <p>B. A Cire Perdue</p> <p>C. Bivalve</p> <p>D. Kjokkenmodinger</p> <p>E. Food Gethering</p>	D	10	<p>10 = jika jawaban tepat</p> <p>0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab</p>
7.	<p>Jenis manusia purba yang memiliki sifat-sifat mirip manusia sekarang disebut:</p> <p>A. Homo Soloensis</p> <p>B. Pithecanthropus Robustus</p> <p>C. Homo Wajakensis</p> <p>D. Meganthropus</p> <p>E. Homo Sapiens</p>	E	10	<p>10 = jika jawaban tepat</p> <p>0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab</p>
8.	<p>Kepercayaan pada masa perundagian tidak jauh dengan masa bercocok tanam yang berintikan pemujaan terhadap :</p> <p>A. Bumi</p> <p>B. Matahari</p> <p>C. Tuhan</p> <p>D. Roh nenek moyang</p> <p>E. Alam</p>	D	10	<p>10 = jika jawaban tepat</p> <p>0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab</p>

9.	Tokoh yang menemukan fosil homo soloensis adalah : A.Von Koenigswald B. Darwin C.Ter Haar D. Tauku Jacob E. Von Heekeran	C	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
10.	Sistem perdagangan yang dilakukan nenek moyang kita dengan pertukaran barang dengan barang disebut : A. Transfer B. Ekonomi terbuka C.Barter D. Ekonomi Liberal E.Elatisme	C	10	10 = jika jawaban tepat 0 = jika jawaban salah dan tidak dijawab
Jumlah Skor Keseluruhan/Maksimal		100		

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan siswa}}{\text{Jumlah skor keseluruhan/maksimal}} \times 100\%$$

MATERI AJAR

A. Sebelum Mengenal Tulisan

Sebelum mengenali tahapan-tahapan atau pembabakan perkembangan kehidupan dan kebudayaan zaman pra-aksara, perlu kamu ketahui lebih dalam apa yang dimaksud zaman pra- aksara. Pra-aksara adalah istilah baru untuk menggantikan istilah prasejarah. Penggunaan istilah prasejarah untuk menggambarkan perkembangan kehidupan dan budaya manusia saat belum mengenal tulisan adalah kurang tepat. *Pra* berarti sebelum dan *sejarah* adalah sejarah sehingga prasejarah berarti sebelum ada sejarah. Sebelum ada sejarah berarti sebelum ada aktivitas kehidupan manusia. Dalam kenyataannya sekalipun belum mengenal tulisan, makhluk yang dinamakan manusia sudah memiliki sejarah dan sudah menghasilkan kebudayaan. Oleh karena itu, para ahli mempopulerkan istilah pra- aksara untuk menggantikan istilah prasejarah. Pra-aksara berasal dari dua kata, yakni *pra* yang berarti sebelum dan *aksara* yang berarti tulisan.

Dengan demikian zaman pra-aksara adalah masa kehidupan manusia sebelum mengenal tulisan. Ada istilah yang mirip dengan istilah pra-aksara, yakni istilah *nirleka*. *Nir* berarti tanpa dan *leka* berarti tulisan. Karena belum ada tulisan maka untuk mengetahui sejarah dan hasil-hasil kebudayaan manusia adalah dengan melihat beberapa sisa peninggalan yang dapat kita temukan. Kapan waktu dimulainya zaman pra-aksara? Kapan zaman pra-aksara itu berakhir? Zaman pra-aksara dimulai sudah tentu sejak manusia ada, itulah titik dimulainya masa pra- aksara. Zaman pra-aksara berakhir setelah manusianya mulai mengenal tulisan. Pertanyaan yang sulit untuk dijawab adalah kapan tepatnya manusia itu mulai ada di bumi ini sebagai pertanda dimulainya zaman pra-aksara?. Sampai sekarang para ahli belum dapat secara pasti menunjuk waktu kapan mulai ada manusia di muka bumi ini. Tetapi yang jelas untuk menjawab pertanyaan itu kamu perlu memahami kronologi perjalanan kehidupan di permukaan bumi yang rentang waktunya sangat panjang. Bumi yang kita huni sekarang diperkirakan mulai terjadi

sekitar 2.500 juta tahun yang lalu. Bagaimana kalau kita ingin melakukan kajian tentang kehidupan zaman pra-aksara? Untuk menyelidiki zaman pra-aksara, para sejarawan harus menggunakan metode penelitian ilmu arkeologi dan juga ilmu alam seperti geologi dan biologi. Ilmu arkeologi adalah bidang ilmu yang mengkaji bukti-bukti atau jejak tinggalan fisik, seperti lempeng artefak, monumen, candi dan sebagainya. Berikutnya menggunakan ilmu geologi dan percabangannya, terutama yang berkenaan dengan pengkajian usia lapisan bumi, dan biologi berkenaan dengan kajian tentang ragam hayati (*biodiversitas*) makhluk hidup. Mengingat jauhnya jarak waktu masa pra-aksara dengan kita sekarang, maka tidak jarang orang mempersoalkan apa perlunya kita belajar tentang zaman pra-aksara yang sudah lama ditinggalkan oleh manusia modern. Tetapi pandangan seperti ini sungguh menyesatkan, sebab tentu ada hubungannya dengan kekinian kita. Arti penting dari pembelajaran tentang sejarah kehidupan zaman pra-aksara pertama-tama adalah kesadaran akan asal usul manusia. Tumbuhan memiliki akar. Semakin tinggi tumbuhan itu, semakin dalam pula akarnya menghunjam ke bumi hingga tidak mudah tumbang dari terpaan angin badai atau bencana alam lainnya.

Demikian pula halnya dengan manusia. Semakin berbudaya seseorang atau kelompok masyarakat, semakin dalam pula kesadaran kolektifnya tentang asal usul dan penghargaan terhadap tradisi. Jika tidak demikian, manusia yang melupakan budaya bangsanya akan mudah terombang-ambing oleh terpaan budaya asing yang lebih kuat, sehingga dengan sendirinya kehilangan identitas diri. Jadi bangsa yang gampang meninggalkan tradisi nenek moyangnya akan mudah didikte oleh budaya dominan dari luar yang bukan miliknya.

B. Terbentuknya Kepulauan Indonesia

Bumi kita yang terhampar luas ini diciptakan Tuhan Yang Maha Pencipta untuk kehidupan dan kepentingan hidup manusia. Di bumi ini hidup berbagai flora dan fauna serta tempat bersemainya manusia dengan keturunannya. Di bumi ini kita bisa menyaksikan keindahan alam, kita bisa beraktivitas dan berikhtiar

memenuhi kebutuhan hidup kita. Namun harus dipahami bahwa bumi kita juga sering menimbulkan bencana. Sebagai contoh munculnya aktivitas lempeng bumi yang kemudian melahirkan gempa bumi baik tektonis maupun vulkanis, bahkan sampai menimbulkan tsunami. Sebagai contoh tentu kamu masih ingat bagaimana gempa dan tsunami yang terjadi di Aceh, gempa bumi di Yogyakarta, di Papua dan beberapa di daerah lain, termasuk beberapa gunung berapi meletus. Bencana tersebut telah mengakibatkan ribuan nyawa hilang dan harta benda melayang. Fenomena alam yang terjadi itu merupakan bagian tak terpisahkan dari aktivitas panjang bumi kita sejak proses terjadinya alam semesta ratusan bahkan ribuan juta tahun yang lalu. Proses tersebut secara geologis mengalami beberapa tahapan atau pembabakan waktu.

Ada banyak teori dan penjelasan tentang penciptaan bumi, mulai dari mitos sampai kepada penjelasan agama dan ilmu pengetahuan. Kali ini kamu belajar sejarah sebagai cabang keilmuan, pembahasannya adalah pendekatan ilmu pengetahuan, yakni asumsi-asumsi ilmiah, yang kiranya juga tidak perlu bertentangan dengan ajaran agama. Salah satu di antara teori ilmiah tentang terbentuknya bumi adalah Teori “Dentuman Besar” (Big Bang), seperti dikemukakan oleh sejumlah ilmuwan, seperti ilmuwan besar Inggris, Stephen Hawking. Teori ini menyatakan bahwa alam semesta mulanya berbentuk gumpalan gas yang mengisi seluruh ruang jagad raya. Jika digunakan teleskop besar Mount Wilson untuk mengamatinya akan terlihat ruang jagad raya itu luasnya mencapai radius 500.000.000 tahun cahaya. Gumpalan gas itu suatu saat meledak dengan satu dentuman yang amat dahsyat. Setelah itu, materi yang terdapat di alam semesta mulai berdesakan satu sama lain dalam kondisi suhu dan kepadatan yang sangat tinggi, sehingga hanya tersisa energi berupa proton, neutron dan elektron, yang bertebaran ke seluruh arah.

Selanjutnya proses evolusi alam semesta itu memakan waktu kosmologis yang sangat lama sampai berjuta tahun. Terjadinya evolusi bumi sampai adanya kehidupan memakan waktu yang sangat panjang. Ilmu paleontologi membaginya dalam enam tahap waktu geologis. Masing-masing

ditandai oleh peristiwa alam yang menonjol, seperti munculnya gunung-gunung, benua, dan makhluk hidup yang paling sederhana. Sedangkan proses evolusi bumi dibagi menjadi beberapa periode sebagai berikut.

1. *Azoikum* (Yunani: *a* = tidak; *zoon* = hewan), yaitu zaman sebelum adanya kehidupan. Pada saat ini bumi baru terbentuk dengan suhu yang relatif tinggi. Waktunya lebih dari satu miliar tahun lalu.

2. *Palaezoikum*, yaitu zaman purba tertua. Pada masa ini sudah meninggalkan fosil flora dan fauna. Berlangsung kira-kira 350.000.000 tahun.

Mesozoikum, yaitu zaman purba tengah. Pada masa ini hewan *mamalia* (menyusui), hewan amfibi, burung dan tumbuhan berbunga mulai ada. Lamanya kira-kira 140.000.000 tahun.

3. *Neozoikum*, yaitu zaman purba baru, yang dimulai sejak 60.000.000 tahun yang lalu. Zaman ini dapat dibagi lagi menjadi dua tahap (*Tersier* dan *Quarter*). Zaman es mulai menyusut dan makhluk-makhluk tingkat tinggi dan manusia mulai hidup.

Merujuk pada tarikh bumi di atas, sejarah di Kepulauan Indonesia terbentuk melalui proses yang panjang dan rumit. Sebelum bumi didiami manusia, kepulauan ini hanya diisi tumbuhan flora dan fauna yang masih sangat kecil dan sederhana. Alam juga harus menjalani evolusi terus-menerus untuk menemukan keseimbangan agar mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kondisi alam dan iklim, sehingga makhluk hidup dapat bertahan dan berkembang biak mengikuti seleksi alam.

C. Mengenal Manusia Purba

Peninggalan manusia purba untuk sementara ini yang paling banyak ditemukan berada di Pulau Jawa. Meskipun di daerah lain tentu juga ada, tetapi para peneliti belum berhasil menemukan tinggalan tersebut atau masih sedikit yang berhasil ditemukan, misalnya di Flores. Di bawah ini akan dipaparkan beberapa penemuan penting fosil manusia di beberapa tempat.

1. Sangiran

Perjalanan kisah perkembangan manusia di dunia tidak dapat kita lepaskan dari keberadaan bentangan luas perbukitan tandus yang berada di perbatasan Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar. Lahan itu dikenal dengan nama Situs Sangiran. Di dalam buku Harry Widianto dan Truman Simanjuntak, Sangiran Menjawab Dunia diterangkan bahwa Sangiran merupakan sebuah kompleks situs manusia purba dari Kala Pleistosen yang paling lengkap dan paling penting di Indonesia, dan bahkan di Asia. Lokasi tersebut merupakan pusat perkembangan manusia dunia, yang memberikan petunjuk tentang keberadaan manusia sejak 150.000 tahun yang lalu. Situs Sangiran itu mempunyai luas delapan kilometer pada arah utara-selatan dan tujuh kilometer arah timur-barat. Situs Sangiran merupakan suatu kubah raksasa yang berupa cekungan besar di pusat kubah akibat adanya erosi di bagian puncaknya. Kubah raksasa itu diwarnai dengan perbukitan yang bergelombang. Kondisi deformasi geologis itu menyebabkan tersingkapnya berbagai lapisan batuan yang mengandung fosil-fosil manusia purba dan binatang, termasuk artefak. Berdasarkan materi tanahnya, Situs Sangiran berupa endapan lempung hitam dan pasir fluvio-vulkanik, tanahnya tidak subur dan terkesan gersang pada musim kemarau.

2. Trinil, Ngawi, Jawa Timur

Sebelum penemuannya di Trinil, Eugene Dubois mengawali temuan Pithecanthropus erectus di Desa Kedungbrubus, sebuah desa terpencil di daerah Pilangkenceng, Madiun, Jawa Timur. Desa itu berada tepat di tengah hutan jati di lereng selatan Pegunungan Kendeng. Pada saat Dubois meneliti dua horizon/lapisan berfosil di Kedungbrubus ditemukan sebuah fragmen rahang yang pendek dan sangat kekar, dengan sebagian prageraham yang masih tersisa. Prageraham itu menunjukkan ciri gigi manusia bukan gigi kera, sehingga diyakini bahwa fragmen rahang bawah tersebut milik rahang hominid. Pithecanthropus itu kemudian dikenal dengan Pithecanthropus A.

Trinil adalah sebuah desa di pinggiran Bengawan Solo, masuk wilayah administrasi Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Tinggalan purbakala telah

lebih dulu ditemukan di daerah ini jauh sebelum von Koeningswald menemukan Sangiran pada 1934. Ekskavasi yang dilakukan oleh Eugene Dubois di Trinil telah membawa penemuan sisa-sisa manusia purba yang sangat berharga bagi dunia pengetahuan. Penggalian Dubois dilakukan pada endapan alluvial Bengawan Solo. Dari lapisan ini ditemukan atap tengkorak *Pithecanthropus erectus*, dan beberapa buah tulang paha (utuh dan fragmen) yang menunjukkan pemiliknya telah berjalan tegak. Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan oleh para ahli, dapatlah direkonstruksi beberapa jenis manusia purba yang pernah hidup di zaman pra-aksara.

1. Jenis Meganthropus

Jenis manusia purba ini terutama berdasarkan penelitian von Koeningswald di Sangiran tahun 1936 dan 1941 yang menemukan fosil rahang manusia yang berukuran besar. Dari hasil rekonstruksi ini kemudian para ahli menamakan jenis manusia ini dengan sebutan *Meganthropus paleojavanicus*, artinya manusia raksasa dari Jawa. Jenis manusia purba ini memiliki ciri rahang yang kuat dan badannya tegap. Diperkirakan makanan jenis manusia ini adalah tumbuh-tumbuhan. Masa hidupnya diperkirakan pada zaman Pleistosen Awal.

2. Jenis Pithecanthropus

Jenis manusia ini didasarkan pada penelitian Eugene Dubois tahun 1890 di dekat Trinil, sebuah desa di pinggiran Bengawan Solo, di wilayah Ngawi. Setelah direkonstruksi terbentuk kerangka manusia, tetapi masih terlihat tanda-tanda kera. Oleh karena itu jenis ini dinamakan *Pithecanthropus erectus*, artinya manusia kera yang berjalan tegak. Jenis ini juga ditemukan di Mojokerto, sehingga disebut *Pithecanthropus mojokertensis*. Jenis manusia purba yang juga terkenal sebagai rumpun *Homo erectus* ini paling banyak ditemukan di Indonesia. Diperkirakan jenis manusia purba ini hidup dan berkembang sekitar zaman Pleistosen Tengah.

3. Jenis Homo

Fosil jenis *Homo* ini pertama diteliti oleh von Reitschotan di Wajak. Penelitian dilanjutkan oleh Eugene Dubois bersama kawan-kawan dan menyimpulkan sebagai jenis *Homo*. Ciri-ciri jenis manusia *Homo* ini muka lebar, hidung dan mulutnya menonjol. Dahi juga masih menonjol, sekalipun tidak semenonjol jenis *Pithecanthropus*. Bentuk fisiknya tidak jauh berbeda dengan manusia sekarang. Hidup dan perkembangan jenis manusia ini sekitar 40.000 – 25.000 tahun yang lalu. Tempat-tempat penyebarannya tidak hanya di Kepulauan Indonesia tetapi juga di Filipina dan Cina Selatan. *Homo sapiens* artinya ‘manusia sempurna’ baik dari segi fisik, volume otak maupun postur badannya yang secara umum tidak jauh berbeda dengan manusia modern. Kadang-kadang *Homo sapiens* juga diartikan dengan ‘manusia bijak’ karena telah lebih maju dalam berpikir dan menyiasati tantangan alam. Bagaimanakah mereka muncul ke bumi pertama kali dan kemudian menyebar dengan cepat ke berbagai penjuru dunia hingga saat ini?. Para ahli paleoanthropologi dapat melukiskan perbedaan morfologis antara *Homo sapiens* dengan pendahulunya, *Homo erectus*. Rangka *Homo sapiens* kurang kekar posturnya dibandingkan *Homo erectus*. Salah satu alasannya karena tulang belulangnya tidak setebal dan sekompak *Homo erectus*. Tahun 1920-an merupakan periode yang luar biasa bagi teori evolusi manusia. Teori itu terus menjadi perdebatan, para ahli paleontologi berbicara tentang ontogenesa dan heterokronis. Seorang teman Dubois, Boëk melakukan formulasi teori foetalisasi yang sangat terkenal. Dubois telah melakukan penemuan fosil missing-link. Sementara Boëk menemukan modalitas evolusi dengan menafsirkan bahwa peralihan dari kera ke manusia terjadi melalui perpanjangan perkembangan fetus. Dubois dan Boëk kemudian bertemu dalam jalur evolutif dari Heackle yang sangat terkenal, bahwa filogenesa dan ontogenesa sama sekali tidak dapat dipisahkan. Penemuan-penemuan kemudian bertambah gencar sejak tahun 1927. Penemuan situs Zhoukoudian di dekat Beijing, menghasilkan sejumlah besar fosil-fosil manusia, yang diberi nama *Sinanthropus pekinensis*. Tengkorak-tengkorak fosil beserta tulang paha tersebut menunjukkan ciri-ciri yang sama dengan *Pithecanthropus erectus*.

Seorang ahli biologi menyatakan bahwa standar zoologis tidak dimungkinkan memisahkan Pithecanthropus erectus dan Sinanthropus pekinensis dengan genus yang berbeda dengan manusia modern. Pithecanthropus adalah satu tahapan dalam proses evolusi ke arah Homo sapiens dengan kapasitas tengkorak yang kecil. Karena itulah perbedaan itu hanya perbedaan species bukan perbedaan genus. Dalam pandangan ini maka Pithecanthropus erectus harus diletakan dalam genus Homo, dan untuk mempertahankan species aslinya, dinamakan Homo erectus. Maka berakhirlah debat pandang mengenai Pithecanthropus dari Dubois dalam sejarah perkembangan manusia yang berjalan puluhan tahun. Saat ini Pithecanthropus diterima sebagai hominid dari Jawa, bagian dari Homo erectus..

D. Corak kehidupan Masyarakat Masa Pra-aksara

1. Pola Hunian

Dalam buku Indonesia Dalam Arus Sejarah, Jilid I diterangkan tentang pola hunian manusia purba yang memperlihatkan dua karakter khas hunian purba yaitu, (1) kedekatan dengan sumber air dan (2) kehidupan di alam terbuka. Pola hunian itu dapat dilihat dari letak geografis situs-situs serta kondisi lingkungannya. Beberapa contoh yang menunjukkan pola hunian seperti itu adalah situs-situs purba di sepanjang aliran Bengawan Solo (Sangiran, Sambungmacan, Trinil, Ngawi, dan Ngandong) merupakan contoh-contoh dari adanya kecenderungan manusia purba menghuni lingkungan di pinggir sungai. Kondisi itu dapat dipahami mengingat keberadaan air memberikan beragam manfaat. Air merupakan kebutuhan pokok bagi manusia. Air juga diperlukan oleh tumbuhan maupun binatang. Keberadaan air pada suatu lingkungan mengundang hadirnya berbagai binatang untuk hidup di sekitarnya. Begitu pula dengan tumbuh-tumbuhan, air memberikan kesuburan bagi tanaman. Keberadaan air juga dimanfaatkan manusia sebagai sarana penghubung dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Melalui sungai, manusia dapat melakukan mobilitas dari satu tempat ke tempat yang lainnya.

2. Dari Berburu-Meramu sampai Bercocok Tanam

Mencermati hasil penelitian baik yang berwujud fosil maupun artefak lainnya, diperkirakan manusia zaman pra-aksara mula-mula hidup dengan cara berburu dan meramu. Hidup mereka umumnya masih tergantung pada alam. Untuk mempertahankan hidupnya mereka menerapkan pola hidup nomaden atau berpindah-pindah tergantung dari bahan makanan yang tersedia. Alat-alat yang digunakan terbuat dari batu yang masih sederhana. Hal ini terutama berkembang pada manusia *Meganthropus* dan *Pithecanthropus*. Tempat-tempat yang dituju oleh komunitas itu umumnya lingkungan dekat sungai, danau, atau sumber air lainnya termasuk di daerah pantai. Mereka beristirahat misalnya di bawah pohon besar. Mereka juga membuat atap dan sekat tempat istirahat itu dari daun-daunan.

Kegiatan manusia bercocok tanam terus mengalami perkembangan. Peralatan pokoknya adalah jenis kapak persegi dan kapak lonjong. Kemudian berkembang ke alat lain yang lebih baik. Dengan dibukanya lahan dan tersedianya air yang cukup maka terjadilah persawahan untuk bertani. Hal ini berkembang karena saat itu, yakni sekitar tahun 2000 – 1500 S.M ketika mulai terjadi perpindahan orang-orang dari rumpun bangsa Austronesia dari Yunnan ke Kepulauan Indonesia. Begitu juga kegiatan beternak juga mengalami perkembangan. Seiring kedatangan orang-orang dari Yunnan yang kemudian dikenal sebagai nenek moyang kita itu, maka kegiatan pelayaran dan perdagangan mulai dikenal.

3. Sistem Kepercayaan

Sebagai manusia yang beragama tentu kamu sering mendengarkan ceramah dari guru maupun tokoh agama. Dalam ceramah-ceramah tersebut sering dikatakan bahwa hidup hanya sebentar sehingga tidak boleh berbuat menentang ajaran agama, misalnya tidak boleh menyakiti orang lain, tidak boleh rakus, bahkan melakukan tindak korupsi yang merugikan negara dan orang lain. Karena itu dalam hidup ini manusia harus bekerja keras dan berbuat sebaik mungkin, saling tolong menolong. Kita semua mestinya takut kepada Tuhan Yang Maha

Esa bila berbuat dosa karena melanggar perintah agama, atau menyakiti orang lain. Sistem kepercayaan dan tradisi batu besar seperti dijelaskan di atas, telah mendorong berkembangnya kepercayaan animisme. Kepercayaan animisme merupakan sebuah sistem kepercayaan yang memuja roh nenek moyang. Di samping animisme, muncul juga kepercayaan dinamisme. Menurut kepercayaan dinamisme ada benda-benda tertentu yang diyakini memiliki kekuatan gaib, sehingga benda itu sangat dihormati dan dikeramatkan.

Seiring dengan perkembangan pelayaran, masyarakat zaman pra-aksara akhir juga mulai mengenal sedekah laut. Sudah barang tentu kegiatan upacara ini lebih banyak dikembangkan di kalangan para nelayan. Bentuknya mungkin semacam selamatan apabila ingin berlayar jauh, atau mungkin saat memulai pembuatan perahu. Sistem kepercayaan nenek moyang kita ini sampai sekarang masih dapat kita temui dibeberapa daerah.

LEMBAR OBSERVASI

Sebelum Perlakuan

N0	Aktivitas Siswa	Pertemuan		Rata-rata	Presentase
		1	2		
1	Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar	9	9	9	100
2	Siswa yang memperhatikan materi	6	8	7	77,8
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari	4	6	5	55,6
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung	5	7	6	66,7
5	Siswa yang mengerjakan aktivitas lain selama proses belajar mengajar berlangsung	5	3	4	44,4
Jumlah					344,5
Rata-Rata					69%

Sesudah Perlakuan

N0	Aktivitas Siswa	Pertemuan		Rata-rata	Presentase
		1	2		
1	Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar	9	9	9	100
2	Siswa yang	7	9	8	88,9

	memperhatikan materi				
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari	9	9	9	100
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung	7	5	6	66,7
5	Siswa yang mengerjakan aktivitas lain selama proses belajar mengajar berlangsung	3	1	2	22,2
Jumlah			377,8		
Rata-Rata			76%		



LAMPIRAN B
DATA HASIL PENELITIAN

DAFTAR HADIR SISWA KELAS X
SMA MUHAMMADIYAH 4 MAKASSAR
TAHUN AJARAN 2019/2020

No.	Nama Siswa	L/P	Pertemuan				Ket.
			I dan II		III dan IV		
1.	Ariansyah	L	✓	✓	✓	✓	s = sakit a = alfa i = izin
2.	Baso Syamsuri	L	✓	✓	✓	✓	
3.	Nur Alamsyah	L	✓	✓	✓	✓	
4.	Rahmat Hidayat	L	✓	✓	✓	✓	
5.	Reski Amanda	P	✓	✓	✓	✓	
6.	Ridi Antika	P	✓	✓	✓	✓	
7.	Ridwan Ramli	L	✓	✓	✓	✓	
8.	Siti Afra Cantika	P	✓	✓	✓	✓	
9.	Wahyudi Hasan	L	✓	✓	✓	✓	

DAFTAR NILAI PRETEST-POSTTEST SISWA KELAS X
SMA MUHAMMADIYAH 4 MAKASSAR
TAHUN AJARAN 2019/2020

No.	Nama Siswa	L/P	Hasil Nilai			
			Pretest	T/TT	Posttest	T/TT
1.	Ariansyah	L	40	TT	80	T
2.	Baso Syamsuri	L	10	TT	70	TT
3.	Nur Alamsyah	L	40	TT	80	T
4.	Rahmat Hidayat	L	40	TT	90	T
5.	Reski Amanda	P	20	TT	70	TT
6.	Ridi Antika	P	30	TT	100	T
7.	Ridwan Ramli	L	20	TT	80	T
8.	Siti Afra Cantika	P	30	TT	100	T
9.	Wahyudi Hasan	L	20	TT	80	T
Total			250	T=0 TT=9	750	T=8 TT=2
Mean/Nilai Rata-rata			27,7		83,3	
Standar Deviasi			10,92		11,18	

Keterangan:

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas



ANALISIS DATA STATISTIK DESKRIPTIF

A. Hasil Belajar Sejarah Indonesia Sebelum diberi Perlakuan (*Pretest*)

Statistik	Nilai Statistik <i>Pre-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	9
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	40
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	10
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	30
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	27,7
Titik Tengah (<i>Median</i>)	30
Jumlah (<i>Sum</i>)	250

- ✓ N (Jumlah Sampel) = 9 Orang
- ✓ Skor ideal pada *pretest* = 100
- ✓ Nilai tertinggi pada *pretest* = 40
- ✓ Nilai terendah pada *pretest* = 10
- ✓ Rentang Nilai = Nilai Tertinggi – Nilai Terendah

$$= 40 - 10$$

$$= 30$$

✓ Nilai Rata-Rata =
$$\frac{\text{Jumlah keseluruhan nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

$$X = \frac{250}{9}$$

$$X = 27,7$$

- ✓ Titik tengah/Median pada *pretest* = 30

Urutkan data dari yang terkecil ke yang terbesar:

10, 20, 20, 20, 30, 30, 40, 40, 40

B. Hasil Belajar Sejarah Indonesia Setelah diberi Perlakuan (*Posttest*)

Statistik	Nilai Statistik
	<i>Post-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	9
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	100
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	70
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	30
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	83,3
Titik Tengah (<i>Median</i>)	80
Jumlah (<i>Sum</i>)	750

- ✓ N (Jumlah Sampel) = 9 Orang
- ✓ Skor ideal pada *posttest* = 100
- ✓ Nilai tertinggi pada *posttest* = 80
- ✓ Nilai terendah pada *posttest* = 20
- ✓ Rentang Nilai = Nilai Tertinggi – Nilai Terendah

$$= 100 - 70$$

$$= 30$$

- ✓ Nilai Rata-Rata =
$$\frac{\text{Jumlah keseluruhan nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

$$X = \frac{750}{9}$$

$$X = 83,3$$

- ✓ Titik tengah/Median pada *posttest* = 80

Urutkan data dari yang terkecil ke yang terbesar

70, 70, 80, 80, 80, 80, 90, 100, 100

- ✓ Jumlah (*Sum*) pada *posttest* = 750

$$70 + 70 + 80 + 80 + 80 + 80 + 90 + 100 + 100 = 750$$

C. Deskripsi Ketuntasan Belajar Sejarah Indonesia *Pretest-Posttest*

Skor	Kategori	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
		Frek.	%	Frek.	%
71- 100	Tuntas	0	0%	7	77,7%
0 – 70	Tidak Tuntas	9	100%	2	22,3%
	Jumlah	9	100%	9	100%

Hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan teknik analisis persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket.

P = Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah subyek eksperimen

Contoh :

Kategori “Tuntas” nilai *posttest* dengan frekuensi 9 orang.

$$P = \frac{7}{9} \times 100\%$$

$$P = 0,77 \times 100\%$$

$$P = 77,7\%$$

ANALISIS DATA STATISTIK INFERENSIAL

A. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized	
	Residual	9
N		9
Normal Parameters^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	9,82403318
Most Extreme Differences	Absolute	,249
	Positive	,249
	Negative	-,166
Test Statistic		,249
Asymp. Sig. (2-tailed)		,112 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan bantuan *SPSS 25 for Windows* menunjukkan bahwa signifikansi (p) untuk subyek penelitian nilai sebelum perlakuan/*pretest* dan setelah perlakuan/*posttest* adalah lebih besar dari signifikansi 0,05 yang berarti $0,112 \geq 0,05$ hasil data berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	,009	1	16	,926
BELAJAR	Based on Median	,105	1	16	,750
	Based on Median and with adjusted df	,105	1	14,549	,750
	Based on trimmed mean	,011	1	16	,919

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk tes homogenitas adalah sebesar 0,919. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* mempunyai varian yang homogen.

C. Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference			t	df	Sig. (2-tailed)			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper							
Pair 1	PRETEST	-	11,30	3,767	-	42,9125	14,74	8		,000			
	-	55,555	388	96	68,1	9							
	POSTTES	56			9852								
	T												

Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($14,744 > 2,306$) nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($\text{Sig.} < 0,05 = 0,000 < 0,05$). maka dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikansi dalam peningkatan hasil belajar secara signifikan.

Dengan demikian maka analisis diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah melalui penggunaan media pembelajaran Edmodo di kelas X di SMA Muhammadiyah 4 Makassar telah mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria keefektifan.

Titik Persentase Distribusi t (dk = 1 – 20)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.015	0.001
dk	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07763	5.31375	12.70621	31.82052	63.65674	318.35884
2	0.81650	1.38562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92454	22.32712
3	0.76489	1.53774	2.35358	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.740170	1.53321	2.13185	2.77645	3.74655	4.65459	7.17318
5	0.72569	1.47568	2.01505	2.57053	3.38453	4.03214	5.85343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14257	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89453	2.35462	2.95755	3.45948	4.78529
8	0.70539	1.39582	1.85955	2.30601	2.85646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24954	4.25681
10	0.69981	1.37213	1.81245	2.22814	2.75377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79583	2.20059	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69545	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35217	1.77093	2.15037	2.65031	3.01228	3.85158
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14279	2.62449	2.97654	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73263
16	0.69113	1.33576	1.74583	2.11991	2.58349	2.92078	3.66615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56653	2.85623	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73405	2.10592	2.55238	2.87344	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86053	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08556	2.52758	2.84534	3.55151

Keterangan:

Diketahui Nilai t hitung adalah 14,74

$$dk = N-1$$

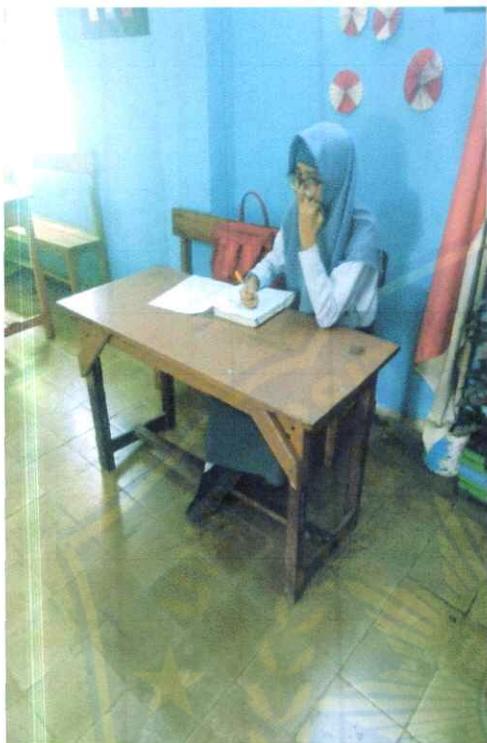
$$= 9-1$$

$$= 8$$

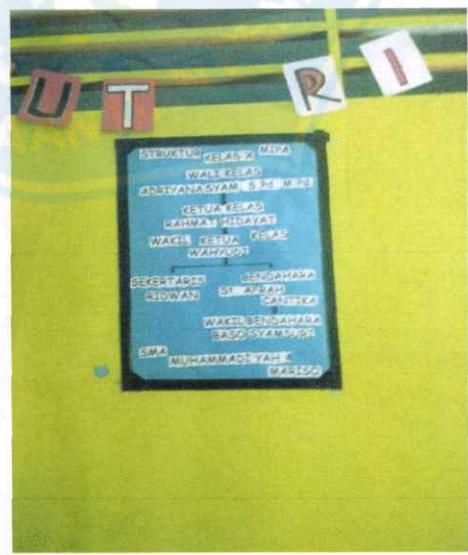
Nilai t tabelnya adalah 2,306

Jadi, dari analisis data di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran edmodo efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Makassar karena nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $14,74 > 2,306$

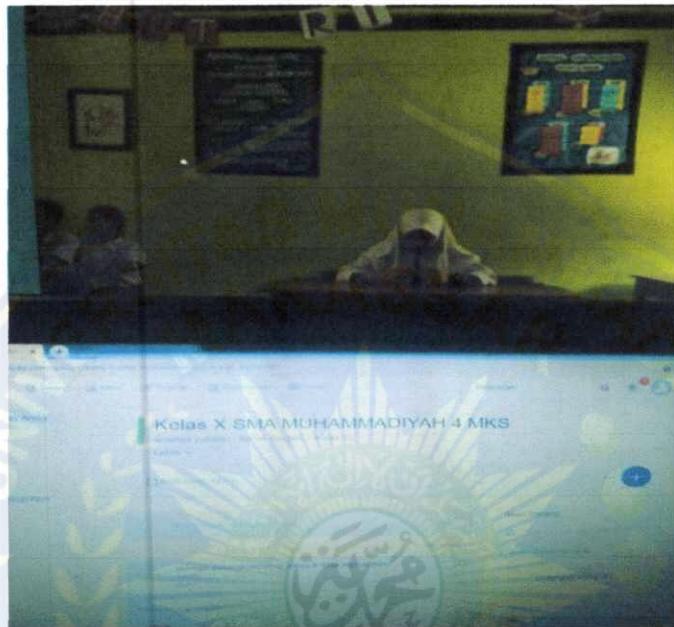
DOKUMENTASI

DOKUMENTASI

(Murid mengerjakan soal pretest yang diberikan)



(Guru mengawasi murid yang sedang mengerjakan soal pretest dan struktur kelas X)



(Menjelaskan edmodo ke murid)



(Murid mengerjakan posttest yang diberikan melalui Edmodo)



(Mengerjakan posttest yang diberikan melalui Edmodo)



(Foto Bersama Guru dan Murid kelas X)

RIWAYAT HIDUP



ACHMAD YULIANTO, lahir di Ujung Pandang pada tanggal 10 Juli 1997. Anak pertama dari 4 (4) bersaudara yang merupakan buah kasih sayang dari pasangan ayahanda Suratman dengan ibunda Suliyem. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri Mattoangin 01 Makassar mulai tahun 2003 sampai tahun 2009 . Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 01 Makassar dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 01 Makassar, hingga akhirnya tamat tahun 2015. Kemudian pada tahun 2015 penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan terdaftar pada jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, program studi Strata 1 (S1) kependidikan. Pada tahun 2020 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun karya ilmiah yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia SMA Muhammadiyah 4 Makassar.”