

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan yang ditujukan untuk melangsungkan persiapan, pelaksanaan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang studi sejarah. Peserta didik dituntut untuk tidak menjadi manusia yang melupakan sejarah bangsanya sendiri. Terdapat banyak pengertian tentang pembelajaran, diantaranya yaitu pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang telah dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik (Briggs, dan Wagner dalam Rosdiani, 2014: 73).

Pendapat lain tentang pengertian dari pembelajaran yaitu menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Sagala, (2011: 62) pembelajaran merupakan kegiatan guru yang telah terprogram dalam desain instruksional, dimana tujuannya adalah untuk membuat proses belajar menjadi lebih aktif, dan menekankan pada tersedianya sumber belajar (Briggs, dan Wagner dalam Rosdiani, 2014: 73). Selanjutnya pembelajaran menurut Rosemary mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah siklus belajar yang menggabungkan cara siswa memperoleh pengetahuan yang baru dimana dengan adanya pengetahuan yang baru itu mereka membuatnya bermakna. Siswa harus diminta untuk menentukan bagaimana mereka akan menggunakan ide-ide baru dan menggambarkan implikasi potensi menerapkan ide-ide baru. Dengan kata lain, untuk memaksimalkan pembelajaran, siswa harus menyelesaikan seluruh siklus belajar (Rosemary, 2013: 235).

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses komunikasi yang memiliki sifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan guru, fungsinya adalah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Maellaro, 2013: 235). Pembelajaran juga merupakan sebuah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk peserta didik. Melalui kegiatan belajar diharapkan peserta didik dapat memperoleh serta memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana komunikasi yang mempunyai tujuan yaitu untuk memberikan pengetahuan sehingga dapat diproses dan dikembangkan.

Pembelajaran bukan hanya seperangkat konsep atau prinsip. Pembelajaran juga tidak semata-mata diharapkan untuk membantu siswa memenuhi tuntutan studi formal dan tantangan dalam kehidupan mereka di luar studi ini, tetapi juga untuk memenuhi permintaan untuk pembelajaran yang sedang berlangsung sendiri. Dalam proses pembelajaran seorang guru memegang peranan penting, oleh karena itu guru perlu memahami dengan baik situasi dan kondisi siswa ketika menerima pelajaran (Light, Cox, dan Calkins, 2009: 46). Hal ini seperti yang disampaikan oleh Dewey (2005: 200) : *“The teacher should understand each student's images and intervene when appropriate in the learning process to ensure that she is forming "devinite, vivid, and growing images. this images building process involves the student's total learning capacities (eg. visual, auditory, and motor)”*.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas terkait pengertian dari pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi aktif yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa

dengan siswa. Dimana dalam proses pembelajaran tersebut diharapkan siswa memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan. Dalam pembelajaran guru mentransfer pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didiknya sehingga siswa dapat memahami dan mengerti tentang apa yang dijelaskan oleh gurunya.

Belajar sejarah merupakan suatu jenis berpikir yang disebut sebagai pemikiran historis, yang memiliki tujuan untuk membangun suatu konsentrasi yang cerdas, dari masa lampau kemudian dapat diambil kegunaannya. Semua peristiwa-peristiwa dalam sejarah merupakan peristiwa yang benar-benar terjadi serta dapat dibuktikan kebenarannya melalui fakta-fakta sejarah.

Para sejarawan telah banyak yang memberikan pendapatnya tentang pengertian sejarah, diantaranya yaitu sejarah merupakan (1) jumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kenyataan disekitar kita, (2) merupakan cerita tentang perubahan-perubahan dan sebagainya, serta (3) merupakan suatu ilmu yang memiliki tugas untuk menyelidiki tentang perubahan dan sebagainya (Hamiddan dan Madjid, 2014: 7).

Selain pendapat di atas terdapat pendapat lain tentang pengertian sejarah, bahwa sejarah merupakan rekonstruksi dari masa lampau. Jangan dibayangkan bahwa membangun kembali masa lalu itu adalah untuk kepentingan masalah itu sendiri; karena hal tersebut merupakan kuarianisme dan bukan sejarah. Juga jangan pula di bayangkan bahwa sejarah itu sebagai masalah yang jauh. Seorang sejarawan amerika mengatakan bahwa, sejarah itu ibarat orang yang naik kereta tapi menghadap ke belakang. Ia dapat melihat kebelakang, kesamping kanan dan

juga kiri. Satu-satunya kendala adalah ia tidak bisa melihat ke depan (Kuntowijoyo, 2013: 14).

Hal serupa juga disampaikan oleh sejarawan Gazalba yang mengemukakan bahwa sejarah merupakan gambaran dari masa lalu tentang manusia dan alam sekitarnya sebagai makhluk sosial, yang tersusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan dari fakta-fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan, yang dapat memberikan pengertian dan kephahaman tentang apa yang telah berlaku (Gazalba dalam Aman, 2011: 15). Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan peristiwa, kejadian, atau aktifitas manusia yang telah terjadi pada masa lampau, disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan, yang memberikan pengertian dan kephahaman, dimana peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sejarah hanya sekali dan tidak akan pernah terulang kembali. Mempelajari sejarah merupakan suatu jenis berpikir yang disebut dengan pemikiran historis, dimana tujuannya adalah membangun suatu konsentrasi yang cerdas, dari masa lampau yang kemudian dapat diambil kegunaannya. Semua peristiwa-peristiwa dalam sejarah itu merupakan peristiwa yang benar-benar terjadi serta dapat dibuktikan kebenarannya.

Amelia (2014: 48) beberapa indikator terkait dengan pembelajaran sejarah tersebut yaitu : (1) pembelajaran sejarah memiliki tujuan, substansi, dan sasaran pada segi-segi yang bersifat normatif; (2) nilai dan makna sejarah diarahkan pada kepentingan tujuan pendidikan dari pada akademik atau ilmiah murni; (3) aplikasi pembelajaran sejarah bersifat pragmatik, sehingga dimensi dan substansi dipilih

dan disesuaikan dengan tujuan, makna, dan nilai pendidikan yang hendak dicapai yakni sesuai dengan tujuan pendidikan; (4) pembelajaran sejarah secara normatif harus relevan dengan rumusan tujuan pendidikan nasional; (5) pembelajaran sejarah harus memuat unsur pokok: *instruction*, *intellectual training*, dan bertanggung jawab pada masa depan bangsa; (6) pembelajaran sejarah tidak hanya menyajikan pengetahuan fakta pengalaman kolektif dari masa lampau, tetapi harus memberikan latihan berpikir kritis dalam memetik makna dan nilai dari peristiwa sejarah yang dipelajarinya.

Mempelajari sejarah betapapun sederhananya, peserta didik haruslah menggunakan ingatan, imajinasi, kekuatan penalaran, serta penilaiannya dalam mengumpulkan, memeriksa, dan mengkorelasikan fakta dalam menarik kesimpulan, menimbang bukti, dan dalam pembentukannya. Pendapat umum yang harus di pelajari hanya untuk sementara dan lebih atau kurang mungkin bukan sebagai benar atau salah. Singkatnya, studi sejarah seharusnya dapat memberi pengetahuan yang sangat diperlukan sebagai dasar untuk memahami dunia nyata (Cruse, 2011: 4). Dalam mempelajari sejarah terdapat beberapa manfaat yang akan diperoleh yaitu pembelajaran sejarah dapat memberikan nilai edukatif, inspiratif, interaktif, dan rekreatif. Pembelajaran sejarah dapat membuat seseorang menjadi lebih bijak dalam menghadapi romantika kehidupan. Tidak jarang orang menggunakan sejarah sebagai alat politik sebagai sarana untuk melegitimasi kekuasaannya dan menyingkirkan lawan politiknya. Artinya sejarah itu sangat penting untuk dipelajari dan sekaligus sejarah merupakan guru dalam kehidupan. Tanpa belajar sejarah, seseorang tidak akan mampu untuk memahami keadaan

saat ini. Sebab apa yang terjadi saat ini merupakan hasil atau proses yang telah terjadi pada masalalu (Hamiddan dan Madjid, 2011: 50).

Sasaran hasil dari pelajaran sejarah meliputi (1) kesadaran sejarah, sosio-kultural membangkitkan kesadaran historis yang kemudian akan membentuk kesadaran nasional, kesediaan dalam berkorban, (2) nasionalisme, yaitu memiliki rasa kebangsaan serta cinta tanah air, kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, dan patriotisme, (3) memiliki kecakapan akademik, memberikan bimbingan, serta memiliki pengetahuan yang luas (Aman, 2011: 45). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar menyajikan teori tentang fakta-fakta sejarah yang terkesan kering, namun disini pembelajaran sejarah juga harus menekankan pada pemahaman yang memiliki tujuan untuk membentuk atau mengembangkan karakter peserta didik dengan menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dan dapat dihubungkan dengan kehidupan masa sekarang. Oleh karena itu proses pembelajaran sejarah harus dilakukan dengan baik, karena pembelajaran sejarah yang baik akan membentuk pemahaman sejarah yang baik.

#### **a. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Sejarah**

Beberapa ahli memiliki pendapat tentang tujuan dan juga fungsi pembelajaran sejarah. Menurut Kochhar dalam Yuliantari (2014: 193) bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah: (1) Mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri (2) memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat,(3) Membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai- nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya, (4) Mengajarkan toleransi,(5) Menanamkan

sikap intelektual,(6) Memperluas cakrawala intelektualitas (7) Mengajarkan prinsip-prinsip moral (8) Menanamkan orientasi ke masa depan (9) Memberikan pelatihan mental (10) Melatih siswa menangani isu-isu kontroversial,(11) Membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan, (12) Memperkokoh rasa nasionalisme(13) Mengembangkan pemahaman internasional.

Terkait fungsi sejarah bahwa sejarah bukan hanya berfungsi untuk mengetahui tentang kejadian masa lalu, tapi juga berkaitan dengan masa kini atau bahkan dengan masa depan. sejarah yang memungkinkan pemahaman zaman sekarang melalui pengetahuan masa lalu (Audigier et al, 2005: 14). Melalui pelajaran sejarah, peserta didik dapat melakukan kajian mengenai apa, mengapa, bagaimana, serta akibat apa yang akan timbul dari jawaban masyarakat serta bangsa di masa lampau terhadap tantangan yang dihadapi serta dampaknya bagi kehidupan pada masa sesudah peristiwa itu terjadi dan masa kini (Hasan dalam Hartati, 2016: 1). Dengan kontruksi dari pembelajaran sejarah yang mengaitkan nilai-nilai dalam peristiwa sejarah dan dengan masalah kontemporer serta menyesuaikan dengan kondisi lingkungan peserta didik, inilah maka pembelajaran sejarah dapat lebih menarik karena melibatkan proses berfikir secara kritis bahkan masing-masing peserta didik memiliki peran dalam mengemukakan gagasannya sehingga lebih memberi manfaat bagi peserta didik dalam menghadapi lingkungan sosialnya (Mujiyati dan Sumiyatun, 2016: 84).

Pembelajaran sejarah sangatlah penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia, terutama dalam lingkungan sekolah. Untuk itu pembelajaran sejarah harus

diajarkan mulai dari sejak dini, yaitu dari SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Pembelajaran sejarah ini juga sangat membantu manusia untuk dapat menyelesaikan berbagai macam masalah dan membekali diri untuk masa depan yang cerah dengan melihat dari kejadian pada masa lalu. Materi sejarah mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, serta semangat pantang menyerah yang menjadi dasar dalam proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik, memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk juga didalamnya peradaban bangsa Indonesia (Amelia, 2014: 48).

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Sejarah**

Setiap disiplin ilmu memiliki karakteristiknya masing-masing, begitu juga dengan pembelajaran sejarah. Beberapa karakteristik dalam pembelajaran sejarah menurut Susanto (2014: 59-61) adalah:

- 1) Pembelajaran sejarah telah mengajarkan tentang kesinambungan dan juga perubahan. Harus dipahami terlebih dahulu bahwa terdapat kesinambungan dari masa lalu yang telah membentuk masa kini, dan juga adanya perubahan dari unsur-unsur, nilai, dan juga tatanan masyarakat sebagai bentuk dari reinterpretasi terhadap perubahan zaman. Setiap perubahan terjadi dalam waktu. Hidup manusia juga senantiasa dikuasai oleh waktu. Keberadaan manusia di dunia ini senantiasa ada saat awal dan saat akhir. Dalam jangka waktu antara awal dan akhir tersebut itulah manusia mengarungi masa hidupnya dengan menyejarah (Daliman, 2012: 41). Dalam proses menyejarah tersebut terjadi proses yang disebut



sebagai dialektika antara perubahan dan keberlanjutan. Selanjutnya Daliman juga menjelaskan bahwa, konsep perubahan merupakan konsep yang paradoksal. Perubahan pada dasarnya memadukan pengertian mengenai sesuatu yang berbeda dan sesuatu yang tetap sama. Mempertemukan keduanya maka akan mampu untuk membangkitkan kesadaran akan adanya waktu, dan juga dalam pembelajaran sejarah akan menjadi refleksi bagi tindakan kita di masa yang akan datang.

- 2) Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang jiwa zaman. Mempelajari sejarah secara tidak langsung berarti berusaha untuk memahami bagaimana pola serta tindakan manusia sesuai dengan sudut pandang dan tata nilai bermasyarakat pada masa lampau. Dengan demikian mempelajari sejarah berarti juga telah mempelajari bagaimana semangat, ide, serta semangat jiwa manusia pada masanya.
- 3) Pembelajaran sejarah memiliki sifat kronologis. Materi sejarah tidak lepas dari periodisasi dan kronologi, periodisasi diciptakan sesuai kronologi suatu peristiwa. Pembelajaran kronologis mengajarkan peserta didik untuk berfikir sistematis, kronologis, serta memahami hukum kausalitas. Sejarah sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dapat membantu peserta didik dalam perkembangan konsep yang matang tentang waktu dan kronologi.
- 4) Pembelajaran sejarah pada hakekatnya mengajarkan tentang bagaimana perilaku manusia. Sejarah menceritakan tentang manusia, tentang masyarakat pada suatu bangsa. Gerak sejarah ditentukan oleh bagaimana

manusia memberikan responnya terhadap tantangan hidup yang dialami dalam bentuk perilaku. Memahami dan menghayati perilaku manusia ini akan menjadikan seseorang mampu untuk mengambil nilai-nilai positif dan menerapkannya dalam kehidupan.

- 5) Kulminasi dari pembelajaran sejarah adalah memberikan pemahaman terhadap hukum-hukum sejarah. Menurut Renier (1997) hukum-hukum sejarah tersebut adalah; (a) hukum keadaan yang terulang, (b) proses kehidupan merupakan suatu proses yang wajar (bagaimanapun bentuknya), (c) hukum perubahan, (d) waktu yang telah ditetapkan atau disebut juga sebagai takdir sejarah, (e) kelompok/kelas-kelas sosial dan juga revolusi, (f) adanya manusia luar biasa dalam sejarah.

Selain pendapat yang dikemukakan oleh susanto, terkait karakteristik pembelajaran sejarah yang terdiri atas lima karakteristik, juga terdapat pendapat lain terkait karakteristik pembelajaran sejarah. Pendapat lainnya yaitu menurut Agung dan Wahyuni (2013: 61-63) sebagai berikut:

- 1) Sejarah berkaitan dengan masa lalu yang telah terjadi. Masa lalu merupakan sebuah peristiwa yang hanya akan terjadi sekali. Materi pembelajaran dalam sejarah merupakan produk yang dibuat pada masa sekarang berdasarkan fakta-fakta atau sumber sejarah yang ada. Pembelajaran sejarah membutuhkan kecermatan dan juga kemampuan berpikir kritis serta sumber-sumber sejarah, sehingga sejarah tidak memihak berdasarkan pendapat pribadi serta pihak-pihak tertentu.

- 2) Memiliki sifat kronologis, dalam hal ini peristiwa atau kejadian sejarah harus diurutkan berdasarkan waktu terjadinya suatu peristiwa sejarah tersebut. Sejarah juga memiliki tiga unsur penting yaitu manusia sebagai pelaku sejarah, ruang atau tempat terjadinya suatu peristiwa sejarah dan yang terakhir adalah waktu yaitu kapan terjadinya suatu peristiwa sejarah.
- 3) Perspektif waktu menjadi hal yang sangat penting dalam sejarah. Sejarah merupakan peristiwa yang terjadi masa lampau, namun waktu lampau dalam peristiwa sejarah akan selalu memiliki kesinambungan dengan masa sekarang hingga masa yang akan datang. Oleh sebab itu, seorang pendidik atau guru mata pelajaran sejarah harus memiliki kemampuan dalam merekonstruksi materi pokok sejarah sehingga dapat dihubungkan dengan permasalahan yang terjadi saat ini dan yang akan terjadi pada masa yang akan datang.
- 4) Sejarah mengandung prinsip sebab akibat. Seorang pendidik mata pelajaran sejarah (guru sejarah) harus dapat memahami dengan baik penyusunan suatu fakta sejarah, sebab suatu peristiwa sejarah yang terjadi merupakan akibat dan juga penyebab terjadinya suatu peristiwa sejarah yang lain.
- 5) Bahasan sejarah tidak hanya mengenai perubahan dan berkembangnya manusia pada masa lampau saja, namun dalam sejarah juga terdapat pembahasan mengenai beberapa aspek kehidupan manusia seperti aspek politik, ekonomi, sosial, budaya, agama, dan keyakinan, sehingga dalam mempelajari sejarah diperlukan adanya pendekatan yang disebut sebagai

pendekatan multidimensional. Seorang pendidik mata pelajaran sejarah harus cakap dalam mengembangkan materi serta uraian materi pokok dengan melihat dari berbagai aspek dalam setiap penyampaian pokok bahasan.

- 6) Cakupan materi pelajaran sejarah di SMA tidak hanya mengkaji tentang persoalan dan perkembangan kehidupan masyarakat Indonesia pada masa lampau dan masa kini saja, namun juga mengkaji mengenai persoalan dan perkembangan masyarakat diluar Indonesia.
- 7) Berdasarkan tujuan dan kegunaannya, pembelajaran sejarah dibedakan menjadi dua yakni sejarah empiris yaitu memuat materi pokok kesejarahan yang bersifat akademis atau ilmiah, dan sejarah normatif yang memuat materi pokok kesejarahan, dipilih berdasarkan ukuran nilai dan makna sesuai dengan tujuan normatif artinya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran sejarah di sekolah memiliki dua tujuan, yaitu pendidikan intelektual dan pendidikan nilai, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moral, jati diri, nasionalisme, serta identitas nasional.
- 8) Mata pelajaran sejarah di SMA/MA diajarkan dengan menitik beratkan pada perspektif kritis logis dan menggunakan pendekatan historis-sosiologis.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Munadi (2013: 6) Kata media berasal dari bahasa latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya memiliki arti tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab, media disebut sebagai *wasail* yang merupakan bentuk *jama'* dari kata *wasailah* sinonim dari kata *al-wasth* yang memiliki arti tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara atau yang mengantarai dua sisi tersebut. Karena posisinya yang berada ditengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yaitu yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan suatu hal dari suatu sisi kesisi lainnya.

Media berasal dari kata latin *medius* yang berarti tengah, disini media diartikan sebagai sesuatu yang memfasilitasi komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan, media adalah yang menjadi fasilitas penghubung antara yang mengirim pesan dengan penerima pesan. Hal tersebut merupakan salah satu perubahan terbesar dalam beberapa tahun terakhir semakin banyak pengguna media, mereka berkontribusi terhadap apa yang dibuat oleh perusahaan-perusahaan media (Croteau dan Hoynes, 2014: 8). Selain itu media juga merupakan sarana komunikasi, media dapat memberikan banyak informasi bagi para penggunanya. Media juga memberikan berbagai macam kemudahan dalam berkomunikasi seperti yang terjadi saat ini banyak kita lihat para pengguna media seperti *facebook*, *video* di *YouTube*, foto melalui *instagram*, musik diposting di *blog Tumblr*, komentar atau tag pada sebuah berita, sebuah posting di forum hobi,

rekaman audio, atau media-media lain dari yang tak terhitung jumlahnya menurut (Bates, 1950: 48).

Hadirnya berbagai macam jenis media maka selain dapat dimanfaatkan untuk mempermudah manusia dalam berkomunikasi dengan orang lain, disamping itu media juga dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam proses pendidikan. Oleh karena itu dengan lahirnya berbagai macam bentuk media, maka harus pandai dalam memilih media-media yang ada untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai pesan, sumber, saluran, dan penerima pesan, dimana hal tersebut merupakan komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang disampaikan adalah berupa ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesan bisa melalui guru, peserta didik, buku dan juga media. Saluran/media yang digunakan adalah media pembelajaran (Sadiman, 2010:12).

Sedangkan, *National Education Associaton* mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah sarana dalam berkomunikasi baik dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk juga teknologi perangkat keras. Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik, dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan peserta didik dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Umar, 2013: 129-130). Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara atau penghubung baik dalam bentuk tulisan, gambar atau suara yang dapat

memudahkan guru dan siswa dalam berinteraksi. Sehingga dengan adanya media pembelajaran maka guru dapat lebih mudah dalam menjelaskan materi yang diajarkan dan siswa juga dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi dan peran media pembelajaran adalah: 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa penting tertentu. Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan melalui foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa tersebut dapat disimpan dan juga dapat digunakan manakala diperlukan. 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan ajar yang memiliki sifat abstrak menjadi bahan ajar yang lebih konkret sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik, selain itu juga dapat menghilangkan verbalisme. 3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang diajarkan dalam pembelajaran akan lebih meningkat (Sanjaya, 2011: 169).

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar sebagai alat bantu guru, melainkan juga sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal yaitu (1) penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi media memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana yang dapat membantu untuk mewujudkan situasi

pembelajaran yang lebih efektif, (2) media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak bisa berdiri sendiri tetapi media pembelajaran saling berhubungan dan berkesinambungan dengan komponen-komponen lainnya, dalam rangka menciptakan situasi belajar seperti yang diharapkan, (3) Dalam penggunaannya media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan juga isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat pada kompetensi dan bahan ajar yang akan digunakan, (4) Media pembelajaran juga dapat berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah menangkap materi yang diajarkan dengan lebih mudah dan lebih cepat. (5) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih baik sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi (Susilana dan Riyana, 2008: 10).

Media pembelajaran dalam proses belajar di sekolah memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran akan mampu untuk membawa dan membangkitkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan oleh guru untuk dapat memperbaharui semangat peserta didik terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya. Media pembelajaran membantu dalam memantapkan pengetahuan serta wawasan peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Media



pembelajaran memiliki banyak fungsi diantaranya adalah fungsi autensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Secara rinci fungsi media dalam proses pembelajaran sebagai mana diungkapkan oleh Daryanto (2016: 10) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.  
Dengan menggunakan perantara berupa gambar, potret, slide, film, video, atau media lainnya, siswa juga dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah pada masa lampau.
- 2) Mengamati benda-benda atau suatu peristiwa yang sukar untuk dikunjungi, baik karena jaraknya yang jauh dan berbahaya atau terlarang.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/ hal-hal yang sukar untuk diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau karena terlalu kecil
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap oleh indra telinga secara langsung.  
Misalnya yaitu rekaman suara denyut jantung, denyut nadi, dan lain sebagainya
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar untuk diamati secara langsung karena sulit ditangkap. Dengan berbantuan gambar, potret, *slide*, film, atau video maka akan menjadi lebih mudah untuk mengamatinya.

Jika media dirancang dengan benar, diproduksi dengan terampil dan efektif, maka akan memiliki pengaruh besar pada pengajaran dan pembelajaran, karena media dapat berfungsi untuk menghemat waktu, meningkatkan minat, mendapatkan perhatian, mengklarifikasi gagasan, memperkuat konsep (Mohan, 2001: 35-36). Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran memiliki fungsi di antaranya agar dapat meningkatkan minat, mendapat perhatian, menghemat waktu, memudahkan penyampaian materi dan lain-lain. Sehingga siswa merasa tertarik dengan apa yang sedang disampaikan oleh gurunya.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan sehingga dapat memperlancar proses serta hasil dalam belajar menjadi lebih maksimal, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk lebih fokus sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) media pembelajaran dapat menanggulangi adanya keterbatasan seperti indera, ruang, serta waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada lingkungan mereka (Arsyad, 2009: 26). Pendapat lain tentang manfaat penggunaan media adalah sebagai berikut: (a) media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*), (b) Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, (c) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah, (d) Pengajaran dapat dilakukan secara lebih mantap, (e) Meningkatkan terwujudnya kedekatan dalam belajar (*immediacy learning*), dan (f) Memberikan penyajian pendidikan yang lebih luas (Mahnun, 2012: 27)

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis lainnya. Manfaat praktis media pembelajaran

tersebut adalah: (1) media dapat membuat materi pelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret, (2) media juga dapat mengatasi kendala seperti keterbatasan ruang dan juga keterbatasan waktu, (3) media dapat membantu mengatasi adanya keterbatasan indera manusia, (4) media juga dapat menyajikan objek pelajaran yang berupa benda atau peristiwa-peristiwa yang langka serta berbahaya ke dalam kelas, (5) Informasi-informasi dalam pelajaran yang disajikan dengan menggunakan media yang tepat maka akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri dan memori peserta didik (Muhson, 2010: 4).

#### **d. Kriteria Media Pembelajaran**

Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang kriteria media pembelajaran. Pendapat pertama tentang kriteria media pembelajaran menyatakan bahwa kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah media harus disesuaikan dengan tujuan yang ada dalam pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Misalnya, bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audiolah yang lebih tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat untuk digunakan. Jika tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media yang cocok untuk digunakan adalah film dan juga video. Di samping itu, terdapat juga kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplemen), seperti: biaya, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, dan mutu teknis (Umar, 2013: 130).

Kriteria untuk menentukan area pembelajaran dan sumber belajar. Maka area belajar harus berhubungan dengan dunia anak dan sesuai dengan usia dan

perkembangan anak. Agar media dapat berfungsi secara maksimal maka media yang akan digunakan juga harus sesuai dengan usia dan perkembangan anak atau peserta didik (Janbuala, et al, 2013: 47). Pendapat lain terkait kriteria media pembelajaran adalah dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) Ketepatan media yang akan digunakan dengan tujuan pengajaran, (2) Adanya dukungan terhadap isi pengajaran, (3) Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan, (4) Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, (5) Tersedianya waktu untuk menggunakan media, dan (6) Harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik (Sudjana, 2011: 4).

#### **e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu: (1) Teknologi Cetak yang merupakan alat atau cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku dan materi visual statis. (2) Teknologi Audio-visual yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan juga elektronik untuk menyajikan dan menyampaikan pesan-pesan berupa audio dan visual. (3) Teknologi berbasis komputer yang merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. (4) Teknologi Gabungan yaitu suatu cara untuk menghasilkan dan juga menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer (Purwono et al, 2014: 129-130).

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, dapat diklasifikasikan berdasarkan taksonomi media Edling, taksonomi Gagne, taksonomi Rudy Bretz, dan juga taksonomi Duncan. Berdasarkan taksonomi media, Gagne mengklasifikasikan berbagai macam jenis-jenis media berdasarkan fungsi media dalam pembelajaran, yaitu media demonstrasi, penyampaian lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film dengan disertai oleh suara, dan mesin pembelajaran (Primasari et al, 2014: 1). Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video dan audio menggunakan edmodo.

#### **f. Video Sebagai Media Pembelajaran**

Pengembangan media video pada materi “Pendudukan Jepang di Indonesia” sebagai salah satu media yang tepat dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran berupa video diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran video merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar-gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Penggunaan media pembelajaran video mampu memberikan respons positif kepada peserta didik. Peserta didik akan termotivasi untuk belajar dan mampu juga mampu untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya (Johari, et al, 2014: 10).

Video juga merupakan bahan ajar yang dapat dikemas dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar di sekolah. Kelebihan media video jika digunakan dalam proses pembelajaran adalah mampu memberikan

pesan pembelajaran dengan lebih merata kepada peserta didik. Selain itu media video pembelajaran juga sangat cocok untuk memberikan penjelasan tentang suatu proses. Karena media video dapat diberhentikan dan diulang lagi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu keunggulan yang dimiliki oleh media video pembelajaran adalah mampu menghilangkan adanya keterbatasan ruang dan waktu, sehingga pembelajaran mampu dilakukan kapan saja dan dimana saja (Indriana, 2011: 92). Video efektif untuk digunakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan video, orang dapat meningkatkan pengetahuannya (Krawczyk, et al, 2012: 320). Beberapa hal yang juga perlu untuk diperhatikan saat menggunakan video sebagai media pembelajaran yaitu: (1) Video harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tertera pada silabus, (2) Guru terlebih dahulu harus mengenal program video yang akan digunakan dan juga guru harus memahami manfaatnya bagi pelajaran (Desrianti, 2011: 136)

Kriteria penggunaan media video dalam proses pembelajaran, beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih atau memproduksi video untuk pendidikan. Pertama adalah mempertimbangkan waktu dalam tayangan video. Mendefinisikan panjang video itu penting. Tinjauan sistematis pemodelan video dalam bidang pendidikan bahwa rentangnya adalah 7 sampai 30 menit, dengan panjang rata-rata 16,5 menit. Orang dengan tingkat melek huruf yang terbatas kehilangan kemampuan untuk berkonsentrasi setelah 8 menit (Ferguson, 2012: 19). Karakteristik media video diantaranya adalah: Mengatasi adanya keterbatasan jarak dan juga waktu, media video dapat diulangi apabila perlu untuk menambah kejelasan pengguna, pesan yang disampaikan menggunakan media video lebih

cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik, dapat mengembangkan imajinasi peserta didik, memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak dan juga memberikan gambaran yang lebih realistik, sangat kuat dalam mempengaruhi emosi seseorang, sangat baik digunakan untuk menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan yang ada pada tujuan dan respon yang diharapkan dari peserta didik, semua peserta didik dapat belajar menggunakan video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai, dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar, dengan video penampilan peserta didik dapat segera dilihat kembali untuk dilakukan evaluasi (Munadi, 2013: 127).

#### **g. Audio Sebagai Media Pembelajaran**

Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang audio, pendapat tersebut menyatakan bahwa media audio merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran saja dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya, media audio ini dapat menerima pesan verbal dan juga non verbal. Pesan verbal pada media audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan nonverbal audio dapat berupa bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumaman, musik, dan lain-lain (Brets, 2008 : 52). Pendapat lain yang juga mendefinisikan pengertian audio yaitu bahwa media audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya dapat diterima melalui indera pendengaran saja. Dengan kata lain, bahwa media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata (Daryanto dalam Innayah, 2013: 59). Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Dyer, et al.

dalam penelitiannya tentang penggunaan audio, mereka menyatakan bahwa sebuah hasil penelitian yang dilakukan oleh Sue Rodway Dyer, Jasper Knight, dan Elizabeth Dunne dimana mereka telah menekankan pengalaman positif umpan balik terhadap penggunaan audio untuk siswa, dan mereka juga menyoroti sifat emotif dan subjektifnya, termasuk pentingnya nada suara, kemudahan akses dan pemahaman, dan potensi detail mendalam. Hal ini terjadi sebagian karena gaya belajar berbeda antar individu (Dyer, et al, 2011: 218).

Jamalus dan Mahmud menjelaskan bahwa bentuk musik yang paling dasar dan paling sederhana adalah bentuk lagu. Lagu yang sederhana terdiri dari kalimat yang disebut sebagai kalimat musik. Kalimat tersebut seperti halnya pantun. Setiap kalimat musik terdapat anak-anak kalimat atau frase (Jamalus dan Mahmud, 1998: 23) Sebuah lagu terdiri atas beberapa kalimat musik. Jumlah kalimat dalam musik bermacam-macam sebagaimana kalimat-kalimat yang ada pada puisi. Lagu yang sederhana terdiri atas empat kalimat musik simetris dan setiap kalimat musik itu terdiri dari delapan birama. Frase sederhana dapat terdiri atas dua atau empat birama, dan frasenya dapat di perpanjang.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa lagu adalah segala bentuk penyampaian pesan yang berupa ragam suara yang berirama yang terdiri dari unsur verbal dan non verbal, diiringi dengan alat musik atau instrumen. Lagu dibuat untuk menyampaikan sebuah pesan dengan cara yang menghibur. Alunan lagu yang memiliki unsur nada, dinamik, instrumen dapat mempengaruhi jiwa untuk dapat berimajinasi sesuai dengan isi lagu yang mudah dipahami.



Melalui lagu dapat membawa perasaan menjadi senang, sedih, syahdu, bersemangat.

Karakteristik media audio umumnya berhubungan dengan kegiatan melatih keterampilan yang berkaitan dengan aspek-aspek indra pendengar yaitu kemampuan mendengar. Ada beberapa kecakapan yang bisa dicapai melalui media audio, salah satunya yaitu mengingat dan mengemukakan kembali ide atau bagian-bagian dari cerita yang telah mereka dengar melalui media audio. Dalam hal ini biasanya mereka disajikan suatu cerita pendek, dan peserta didik dapat mengungkapkannya kembali setelah mendengarkan cerita tersebut (Af'idah, 2013: 2). Pembelajaran dengan media audio salah satunya bisa berupa lagu, karena lagu merupakan kombinasi antara melodi dan juga lirik dengan harmoni, irama atau bit. Lagu biasanya memiliki struktur berupa pengulangan-pengulangan syair dan korus (Flattum dalam Ratmi, 2016: 717). Dalam melakukan pengembangan media audio, beberapa hal yang perlu untuk diperhatikan menurut Hartono dalam Rohani, (1997: 30-33) menyatakan terdapat empat hal yang perlu untuk dipertimbangkan dalam pengembangan media, diantaranya yaitu produksi, peserta didik, isi, dan guru.

#### a. Produksi

1) *Availability* (tersedianya bahan); media akan efektif dalam penggunaannya jika tersedia bahan dan juga berada pada sistem yang tepat.

2) *Cost* (harga) harga yang tinggi tidak menjamin penyusunan media menjadi tepat, demikian sebaliknya tanpa biaya juga tidak akan berhasil membuat suatu

media.

3) *Physical condition* (kondisi fisik); dalam membuat media perlu untuk diperhatikan misalnya ukuran, bentuk, dan juga menggunakan warna-warna yang menarik, hal ini tentu akan menjadikan media lebih efektif.

4) *Emotional impact*; media memiliki nilai estetika (keindahan) sehingga lebih menarik bagi peserta didik dan dapat menumbuhkan motivasi serta minat dalam belajar.

#### b. Pertimbangan Peserta didik

1) *Student characteristics* (karakter peserta didik), pemilihan media harus mempertimbangkan karakter dari peserta didik, karakter tersebut meliputi masalah tingkat kematangan siswa secara komperhensif.

2) *Student relevance* (sesuai dengan peserta didik/ relevan dengan peserta didik), jika dalam pembuatan media menggunakan bahan-bahan yang relevan, maka akan memberikan nilai positif ketika mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran, pengaruhnya juga akan meningkatkan pengalaman peserta didik, mengembangkan pola pikir, analisis pembelajaran, sampai dapat menceritakan kembali apa yang telah di pelajari.

3) *Student involvement* (keterlibatan peserta didik); media dapat memberikan kemampuan kepada peserta didik dan juga keterlibatan peserta didik secara fisik dan mental.

#### c. Pertimbangan Isi

1) *Curiculai-relevance*; penggunaan media dalam pembelajaran harus sesuai dengan isi, kurikulum, tujuan harus jelas, dan perlu perencanaan yang baik

2) *Content-soundness*; yaitu materi yang terkandung dalam media dipilih yang cocok dan *up to date*.

3) *Content-presentation*; cara penyajian materi dalam media harus benar di samping kesesuaian isi materi dalam media.

#### d. Pertimbangan Guru

1) *Teacher-utilization*, kemanfaatam media harus dipertimbangkan yaitu dapat digunakan untuk kepentingan individu ataupun kelompok, digunakan sebagai media tunggal atau multimedia, dan juga berorientasi pada tujuan yang ingin dicapai.

2) *Teacher peace of mind*; media yang digunakan mampu untuk memecahkan masalah, maka oleh karena itu perlu dilakukan review dan observasi bahan-bahan sebelum digunakan.

### 3. Edmodo

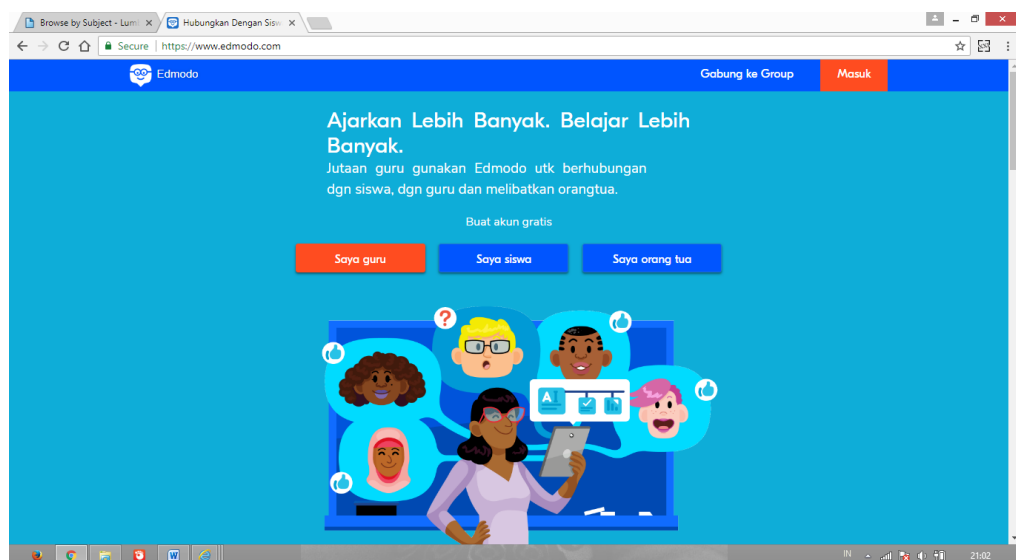
#### a. Pengertian Edmodo

Edmodo merupakan salah satu jenis *platforme-learning* yang didirikan pada tahun 2008, nama pendirinya adalah Nicolas Brog dan Jeff O'Hara. *Platform* ini dapat dimanfaatkan dengan mudah dan secara langsung tanpa harus menyediakan *server* khusus dan juga tanpa proses instalasi panjang yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam suatu ruang kelas. Edmodo telah menyediakan cara yang aman dan juga mudah untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan berkolaborasi antara peserta didik dengan guru, berbagi konten menarik juga disediakan seperti teks, gambar *link*, video maupun audio. Edmodo memiliki tujuan untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi

pembelajaran di kelas (Ainiyah, 2015: 2). Selain itu pengertian lainnya terkait edmodo adalah bahwa edmodo merupakan media pembelajaran untuk siswa, Edmodo telah banyak digunakan dalam kelas sebagai alat pengajaran anak. Media Edmodo ini tampilannya menyerupai *Facebook*, dan bisa disebut juga sebagai "kelas *facebook*", karena lingkungannya yang aman dan nyaman, guru atau orang tua juga dapat memiliki akses dalam kelompok belajar yang telah dibuat oleh guru di Edmodo. Jadi dalam media Edmodo ini tidak hanya guru dengan siswa yang dapat berkomunikasi, namun orangtua juga dapat berkomunikasi dengan guru untuk bisa mengetahui perkembangan anaknya, atau menanyakan hal lainnya (Batsila, et al, 2014: 79).

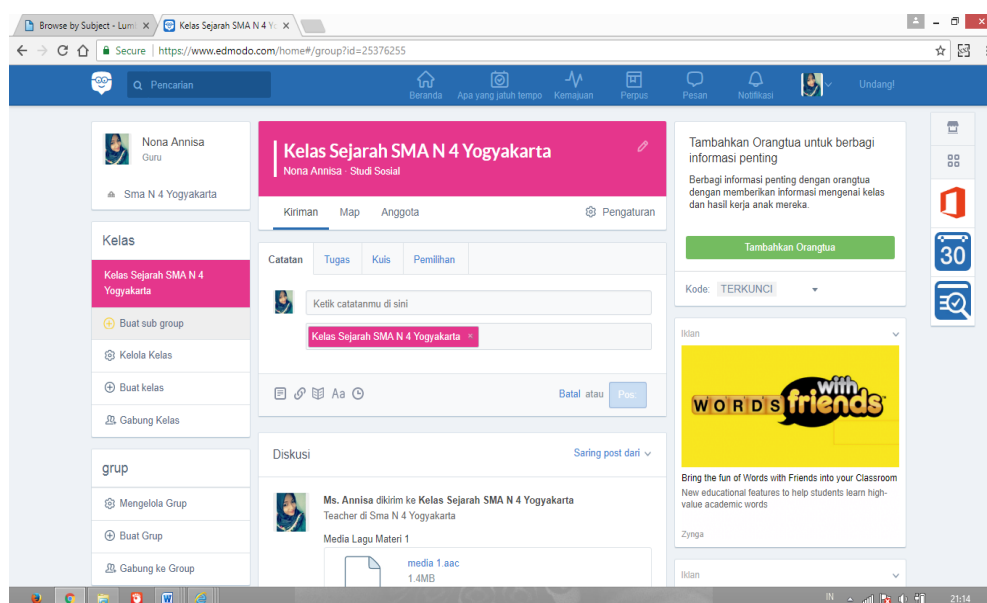
Edmodo sangat mudah digunakan untuk melakukan komunikasi dengan siswa kapanpun. Selain itu siswa dapat dengan mudah untuk mengakses pembelajaran mereka kapan saja dan di mana saja. Guru dapat memposting pesan dan catatan, mendiskusikan topik kelas, memberikan tugas dan kelas pekerjaan kelas, berbagi konten dan bahan, dan jaringan dan bertukar pikiran dengan mereka siswa tetapi juga dengan instruktur lainnya. Edmodo menawarkan kalender kelas dan jajak pendapat fitur, terdapat fitur khusus untuk menyimpan berbagi file. Edmodo menyediakan fitur tertentu yang dapat memfasilitasi beberapa diskusi simultan di mana guru dapat membuat kolaboratif kelompok (Paliktzoglou dan Suhonen, 2014 :43). Selain itu, Edmodo juga memberikan kepada masing-masing kelompok yang dibuat unik dengan adanya kode, kode ini diedarkan oleh guru kepada anggota kelas agar peserta didik dapat bergabung pada grup kelas yang telah disediakan.

Edmodo merupakan salah satu media pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran Edmodo ini dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan juga lebih menarik bagi peserta didik, serta dapat memperkuat motivasi dan semangat, menambah perhatian peserta didik untuk terus belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir. Situasi tersebut juga sangat jelas terlihat dari sikap peserta didik pada kelas eksperimen yang cukup baik, siswa terlihat tertarik saat mengikuti pelajaran (Rohmatillah dan Achadiyah, 2016: 7-8). Media Edmodo dapat meningkatkan minat dan juga motivasi belajar sehingga pada akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar. Terdapat interaksi antara guru dengan siswa dimana interaksi tersebut dalam Edmodo terlihat dari guru sebagai sarana perancah kemampuan siswa untuk menjadikan siswa lebih motivasi diri, dan peserta didik diharapkan untuk dapat membangun keterampilan dasar yang ada padanya, dalam hal ini hubungannya dengan siswa proses meta-kognitif berkaitan dengan pembelajaran mereka (Tibaut, 2015:88).



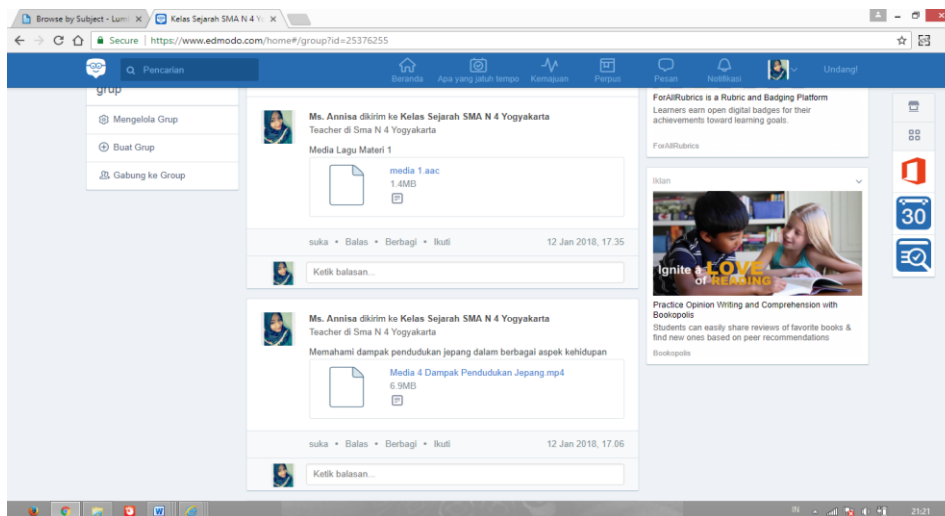
**Gambar 1.** Tampilan awal Edmodo

Gambar di atas menunjukkan tampilan awal media sosial edmodo yang merupakan halaman untuk masuk dalam akun edmodo. Adapun menu-menu yang tersedia pada tampilan awal tersebut yaitu “saya guru”, “saya siswa”, “saya orangtua”. Dengan demikian pengguna dapat memilih menu yang sesuai dengan posisinya saat ini. Jika pengguna adalah seorang guru maka menu untuk masuk telah disediakan dengan meng klik “saya guru”, kemudian jika pengguna adalah siswa maka dapat mengklik “saya siswa”, demikian halnya dengan orangtua.



**Gambar 2.** Halaman Kelas Sejarah

Gambar di atas merupakan gambar kelas sejarah yang telah dibuat oleh guru, dan dalam kelas ini siswa akan diundang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kode kelas yang diberikan oleh guru. Kode kelas diberikan kepada siswa pada kegiatan pembelajaran di kelas konvensional. Kelas pelajaran sejarah tidak dapat diikuti selain dari siswa kelas tersebut, sehingga media sosial ini sangat aman baik bagi siswa maupun bagi guru.



**Gambar 3.** Tampilan Aktifitas dalam Edmodo

Gambar di atas menunjukkan kegiatan yang dilakukan pada kelas sejarah, pada gambar tersebut dapat terlihat guru *memposting* media video dan audio sebagai bahan ajar untuk siswa kelas XI IPS III. Video dan audio yang telah di posting dapat langsung di *download* oleh peserta didik.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Edmodo**

Segala sesuatu tentu memiliki kelebihan dan juga kekurangan, dalam hal ini Laksmi (2015: 335) bila di bandingkan dengan media sosial *Learning Management System* lainnya, Edmodo memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) Mirip dengan sosial media *facebook* dan mudah untuk digunakan, (2) *Closed group collaboration*, yaitu hanya yang memiliki *group code* yang dapat bergabung untuk mengikuti kelas, (3) *Free* diakses secara online dan juga tersedia untuk perangkat *smartphone*, android dan iphone, (4) Tidak memerlukan server di sekolah, (5) Dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (6) Edmodo selalu diupdate oleh pengembangnya, (7) Edmodo dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten, (8) Edmodo dapat

digunakan bagi siswa, guru, dan juga oleh orang tua, (9) Edmodo digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, *learning material*, dan evaluasi, (10) Edmodo mendukung model *team teaching*, *coteacher*, dan *teacher*. Kekurangan dari edmodo adalah: (1) harus selalu terintegrasi dengan internet atau *wifi*, (2) belum bisa diakses secara offline, (3) belum ada video *conference*, (4) edmodo tidak terintegrasi dengan sosial media apapun seperti *facebook* atau *twitter*.

#### **4. Minat Belajar**

##### **a. Pengertian Minat**

Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti, sementara situasi yang dapat dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat oleh seseorang sudah tentu akan dapat membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri (Sardiman, 2011: 76). Selain itu minat juga merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan juga mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati oleh peserta didik, diperhatikan secara terus-menerus yang disertai dengan adanya perasaan senang dan juga diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2003 : 57). Minat adalah kecenderungan yang tetap atau konsisten untuk terus memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Hilgart dalam Daryanto, 2010: 38).



Minat berarti adanya kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau adanya keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin Syah, 2011: 152). Minat merupakan sesuatu yang dapat dihasilkan dalam setting kelas untuk menawarkan pilihan yang berarti kepada siswa dengan: memilih dengan baik materi pengajaran, memilih bahan ajar yang penuh variasi dan juga keaktifan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas tentang pengertian minat maka dapat disimpulkan bahwa minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu sehingga membuat seseorang tersebut merasa senang, memperhatikan, dan megenang apa yang di minatnya (Yuu-Je\_Lie, 2011: 142).

#### **b. Pengertian Minat Belajar**

Minat belajar siswa merupakan rasa suka dan juga ketertarikan siswa terhadap aktifitas belajar antara lain membaca, menulis, serta mengerjakan tugas praktek, hal tersebut dikerjakan tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan enderung lebih memperhatikan partisipasinya pada suatu aktifitas yang dia minati di kelas (Widyaningtyas, 2006: 19). Minat belajar merupakan keadaan psikologis yang disebabkan oleh minat yang terjadi ketika seseorang menunjukkan ketertarikan penuh pada sesuatu dan dia memfokuskan semua perhatian pada apa yang menarik perhatiannya, sementara mengabaikan hal lain di sekitarnya (Yuu-Je\_Lie, 2011: 141-142). Minat belajar adalah suatu pilihan kesenangan dalam melakukan berbagai macam kegiatan yang dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Kemudian definisi operasional dari minat adalah skor siswa yang diperoleh dari

tes belajar mengukut aspek kesukacitaan, ketertarikan, perhatian, dan juga keterlibatan (Safari, 2003: 6).

Minat belajar merupakan suatu rasa lebih suka dan juga rasa ketertarikan terhadap sesuatu yang pada akhirnya menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif dan ditandai dengan adanya hubungan perasaan senang tanpa ada paksaan dari siapapun. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dalam kelasnya akan menimbulkan keninginan untuk berhubungan lebih aktif dengan proses belajar yang ada di kelas seperti sering bertanya pada guru, rajin mengerjakan pekerjaan rumah, mencari referensi materi pelajaran sekolah dengan rasa senang, ikhlas dalam menjalankan kegiatan tanpa ada ada pemaksaan dari dalam dan dari luar individu (Ayunigtyas, 2005: 21).

Minat belajar merupakan salah satu hal yang ikut berperan penting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam segala bidang, baik dalam studi, pekerjaan, dan kegiatan-kegiatan lainnya, hal tersebut terjadi karena dengan adanya minat, maka akan memuculkan perhatian yang spontan terhadap bidang tersebut (Loekmono, 1994: 62). Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan ketertarikan atau kesenangan peserta didik terhadap pelajaran sehingga menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif, semangat, dan berpartisipasi terhadap apa yang diminati. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran apabila siswa memiliki minat belajar yang baik maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar, sehingga menghasilkan hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.

### **c. Indikator Minat Belajar**

Siswa yang berminat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Memiliki kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari oleh peserta didik secara terus-menerus. 2) Ada rasa suka dan juga senang terhadap sesuatu yang diminatinya. 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan juga kepuasan terhadap sesuatu yang diminati. 4) Lebih menyukai hal-hal yang menjadi minatnya dari pada hal yang lainnya. 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada setiap aktivitas serta kegiatan yang disukai (Slameto, 2003: 57). Minat sering dianggap sebagai proses yang berkontribusi terhadap pembelajaran dan prestasi. Artinya bahwa minat terlihat ketikasiswa tertarik pada topik yang dapat meningkatkan pembelajaran, yangkemudian mengarah pada kinerja dan prestasi yang lebih baik. Memang penelitian juga sudah menunjukkan bahwa minat memiliki ciri-ciri seperti perhatian, daya ingat, ketekunan tugas, dan usaha (Harackiewicz, 2010: 42-43).

Indikator minat belajar menurut Safari (2003: 60) terdapat empat indikator dalam minat belajar, keempat indikator tersebut adalah perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik. Keempat indikator yang dikemukakan oleh safari inilah yang peneliti gunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik di SMA N 4 Yogyakarta.

#### **a. Perasaan senang**

Siswa yang merasa senang terhadap mata pelajaran maka siswa tersebut akan terus memperhatikan dengan baik pelajaran yang disenangnya itu. Ketika guru sedang menerangkan materi yang diajarkan maka siswa akan menaruh

perhatiannya pada apa yang sedang disampaikan oleh gurunya, selain itu juga siswa apabila senang terhadap sesuatu maka ia akan rajin untuk terus mengulang serta mempelajari pelajaran yang disukainya.

#### b. Ketertarikan Siswa

Ketertarikan disini berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk tertarik pada orang, benda, kegiatan atau pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Siswa yang memiliki ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran bisa disebabkan karena gurunya yang mudah saat menyampaikan materi atau kegiatan yang dilakukan dalam poses pembelajaran merupakan kegiatan yang menarik bagi siswa.

#### c. Perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu maka siswa tersebut akan cenderung memberikan perhatian terhadap apa yang diminatinya.

#### d. Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan seseorang tersebut memiliki rasa senang dan juga tertarik untuk mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Siswa yang memiliki minat dalam pelajaran maka akan melibatkan dirinya secara langsung pada pelajaran yang diminatinya. Rasyid (2010: 31) merumuskan tentang indikator minat belajar yaitu: 1) memiliki gairah atau selera untuk belajar, 2) memiliki ketertarikan pada pelajaran, 3) tertarik pada guru, 4)

mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri, 5) adanya kesegaran dalam belajar, 6) konsentrasi saat belajar di kelas, 7) teliti dalam belajar, 8) punya kemauan yang besar dalam belajar, 9) ulet dan tekun dalam belajar. Menurut Safari dalam Nuriani, Lasmayan, dan Utama (2014: 6) bahwa indikator dari minat belajar siswa adalah kesukacitaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

## **5. Teori-Teori yang Mendukung Pengembangan Media**

Media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo merupakan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa. Media pembelajaran ini bertujuan untuk memfasilitasi dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk dapat dijadikan sebagai media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo yang layak maka dibutuhkan teori-teori yang mendukung agar media pembelajaran ini memiliki pondasi yang kuat dalam implementasinya. Berikut ini beberapa teori yang mendukung media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo.

### **a. Teori Belajar Behaviorisme**

Teori belajar Behaviorisme menekankan pada perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pembelajaran. Budiningsih (2012: 20). Teori belajar behavioristik memandang bahwa belajar sebagai perubahan yang terjadi pada tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Thondike dalam Budiningsih (2012: 21) mengartikan stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar, seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui indra. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar yang juga dapat berupa pikiran,

perasaan, gerakan/tindakan. Teori behaviorisme merupakan teori yang digunakan dalam mendesain pembelajaran dalam bentuk media. Lebih lanjut dalam teori ini dijelaskan bahwa, dalam aktivitas belajar terdapat hubungan antara stimulus dan respon. Oleh karena itu media pembelajaran harus di desain dengan baik agar hubungan antara stimulus dan respon dapat berjalan secara aktif dalam aktivitas belajar siswa.

Materi yang padat seharusnya dibagi menjadi materi-materi yang lebih sederhana, implikasi dalam pembelajaran dengan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo yaitu materi pendudukan Jepang di Indonesia disusun menjadi materi yang sederhana. Dimulai dari materi dasar, dilanjutkan dengan pemberian latihan-latihan sebagai penerapan dari materi sebelumnya. Materi disajikan secara bertahap, materi yang padat dipecahkan menjadi sub-sub materi yang lebih sederhana. Selain itu media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo ini juga dirancang agar siswa dapat mengulang materi yang telah diajarkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini bertujuan untuk memperkuat pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Dengan demikian, setelah mengikuti proses pembelajaran dengan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo akan terdapat perubahan perilaku yang tampak pada siswa. Perubahan perilaku yang diharapkan dimiliki oleh siswa yaitu siswa menjadi lebih berminat dalam pembelajaran sejarah khususnya materi pendudukan Jepang di Indonesia.

## b. Teori Belajar Kognitif

Inti dari teori belajar kognitif adalah proses belajar yang bertumpu pada kemampuan organ berpikir manusia, yaitu otak. Nugroho (2015: 290) Definisi “*Cognitive*” berasal dari kata “*Cognition*” yang mempunyai persamaan dengan “*knowing*” yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas *kognition/kognisi* ialah perolahan penataan, penggunaan pengetahuan (Neisser:1976) dalam Muhibbin (1995: 65). Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori behaviorisme, akan tetapi lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

Mayer dalam Surjono (2017: 24-26) menjelaskan tentang teori kognitif yang di dasarkan pada tiga asumsi. (1) saluran ganda yaitu manusia yang memiliki saluran terpisah untuk memproses pesan secara visual dan audio (pendengaran), (2) asumsi kapasitas terbatas artinya manusia memiliki keterbatasan dalam jumlah informasi yang dapat mereka proses pada masing-masing saluran serta waktu yang sama, dan (3) pemrosesan aktif yaitu manusia melakukan pembelajaran aktif dengan memilih informasi masuk yang relevan, mengorganisasikan informasi-informasi tersebut kedalam representasi mental yang koheren dan memadukan dengan pengetahuan lain. Berdasarkan dari teori kognitif diatas maka produk pembelajaran dalam penelitian ini memuat materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, serta menciptakan suasana lingkungan

pembelajaran yang dapat memfasilitasi otak manusia untuk dapat memperoleh informasi serta menyimpannya dalam memori otak manusia.

### c. Teori Belajar Konstruktivisme Sosial dari Vygotsky

Vygotsky adalah seorang ahli yang berasal dari Rusia, ia meyakini bahwa perkembangan kognitif seseorang merupakan sebuah hasil dari interaksinya dengan lingkungannya dan juga masyarakat sekitarnya. Ia juga meyakini bahwa aspek sosial dan kultural seseorang dapat membantu untuk membentuk perkembangan kognitif seseorang. Teorinya dikenal dengan nama teori sosio-kultural atau teori konstruktif sosial. Vygotsky berpendapat bahwa pelajar dalam mengkonstruksi suatu konsep yang perlu untuk diperhatikan adalah lingkungan sosial. Artinya ketika peserta didik berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, dengan dunia mereka, dan institusi-institusi di dalam lingkungannya, itulah yang akan merubah cara berpikir siswa tersebut.

Kaitannya dengan penelitian ini yaitu teori belajar konstruktivisme sosial menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik untuk dapat meningkatkan pemahamannya melalui kolaborasi dengan orang-orang disekitarnya. Seperti teman-teman kelas yang dibangun melalui grup kelas pada edmodo sehingga memungkinkan untuk melakukan diskusi, Tanya jawab, serta berbagi informasi lain. Pembelajaran menggunakan grup kelas pada Edmodo siswa memiliki waktu yang cukup untuk berdiskusi dan bertanya langsung dengan guru atau dengan teman-temannya.



## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian dengan mengambil tema Pengembangan media Video dan Audio menggunakan Edmodo telah ada sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya adalah:

Hasil penelitian dari Aditya Nugroho dalam sebuah Tesis yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Apresiasi Musik Tradisional Nusantara Berbasis Adobe Flash di SMP N 1 Sleman*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi teks, gambar, animasi slide, audio dan video yang memerlukan space atau ukuran 200 MB, dalam bentuk kepingan CD (*compact disc*). Dari hasil penilaian ahli media disimpulkan bahwa multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara layak digunakan dilapangan. Uji coba produk terhadap guru seni musik selaku ahli materi menyimpulkan bahwa multimedia interaktif ini sangat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 1 Sleman maupun di sekolah–sekolah lainnya. Sedangkan dari penilaian siswa dapat diketahui bahwa banyak siswa yang menyukai dan tertarik dengan multimedia pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara ini, terutama pada saat mendengarkan bunyi lagu-lagu tradisional Nusantara dan melihat video musik tradisional Nusantara. Hal itu ditunjukkan dengan hasil angket penilaian siswa yaitu dari 23 siswa, yang kurang tertarik hanya 4 siswa, dan didapatkan persentase 82%, maka dapat dikatakan bahwa penilaian multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara masuk kategori layak dan menarik untuk digunakan sebagai salah satu

sumber belajar karena berada di antara kategori setuju dan sangat setuju bahwa penilaian multimedia tersebut baik.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Aditya Nugroho dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan lagu-lagu yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Perbedaannya adalah penelitian Aditya Nugroho fokus pada multi media interaktif apresiasi musik Nusantara, sedangkan penelitian pada tesis ini yaitu fokus pada pengembangan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Shilviana Widhi Irsanti (2017) dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Ipa 2 Tahun Ajaran 2016/2017 SMA Negeri 9 Yogyakarta”*. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat kenaikan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran Ekonomi berbasis video hal ini dibuktikan dengan dengan kenaikan hasil minat belajar sebesar 12,25% dari sebelum implementasi media sebesar 13 orang atau 40,62% di kategori rendah dan 19 orang atau 59,37% di kategori tinggi kemudian mengalami peningkatan setelah menggunakan media video sebesar 23 orang atau 71,87% di kategori tinggi dan 9 orang atau 28,13% kategori sangat tinggi. Peningkatan prestasi belajar pada siklus I dan siklus II diketahui sejumlah 21% dengan total 81% atau 26 siswa telah mencapai KKM.

Relevansi antara penelitian Shilviana dengan penelitian yang ada dalam tesis ini yaitu sama-sama mengembangkan media yang berupa video untuk

meningkatkan minat belajar peserta didik. Perbedaannya adalah penelitian Shilviana Widhi Irsanti fokus pada pengembangan media video saja, sedangkan penelitian pada tesis ini yaitu fokus pada pengembangan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian dalam jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha yang ditulis oleh Gede Suriadhi dkk. Dengan judul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran IPA Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Singaraja”. Adapun hasil dari penelitian ini berupa penghitungan hasil belajar secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 22,87. Harga t tabel taraf signifikansi 5% adalah 1,992. Jadi harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa IPA siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan e-learning berbasis Edmodo. Nilai rata-rata setelah menggunakan media (89,03) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media (58,26).

Penelitian tesis yang dilakukan oleh Mujahid Ainurrohlim (2017) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Melalui Lagu Dan Video Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X Materi Ikatan Kimia*”. Berdasarkan penilaian dari reviewer, diperoleh skor rata-rata 89 dari 22 indikator dengan persentase keidealan 80,91%, sehingga termasuk dalam kategori baik. Penilaian pada uji terbatas oleh peserta didik diperoleh skor rata-rata 70,15 dari 16 indikator dengan persentase keidealan 87,69%, sehingga termasuk dalam kategori sangat

baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran lagu dan video tentang ikatan kimia memiliki kualitas yang baik sebagai media pembelajaran.

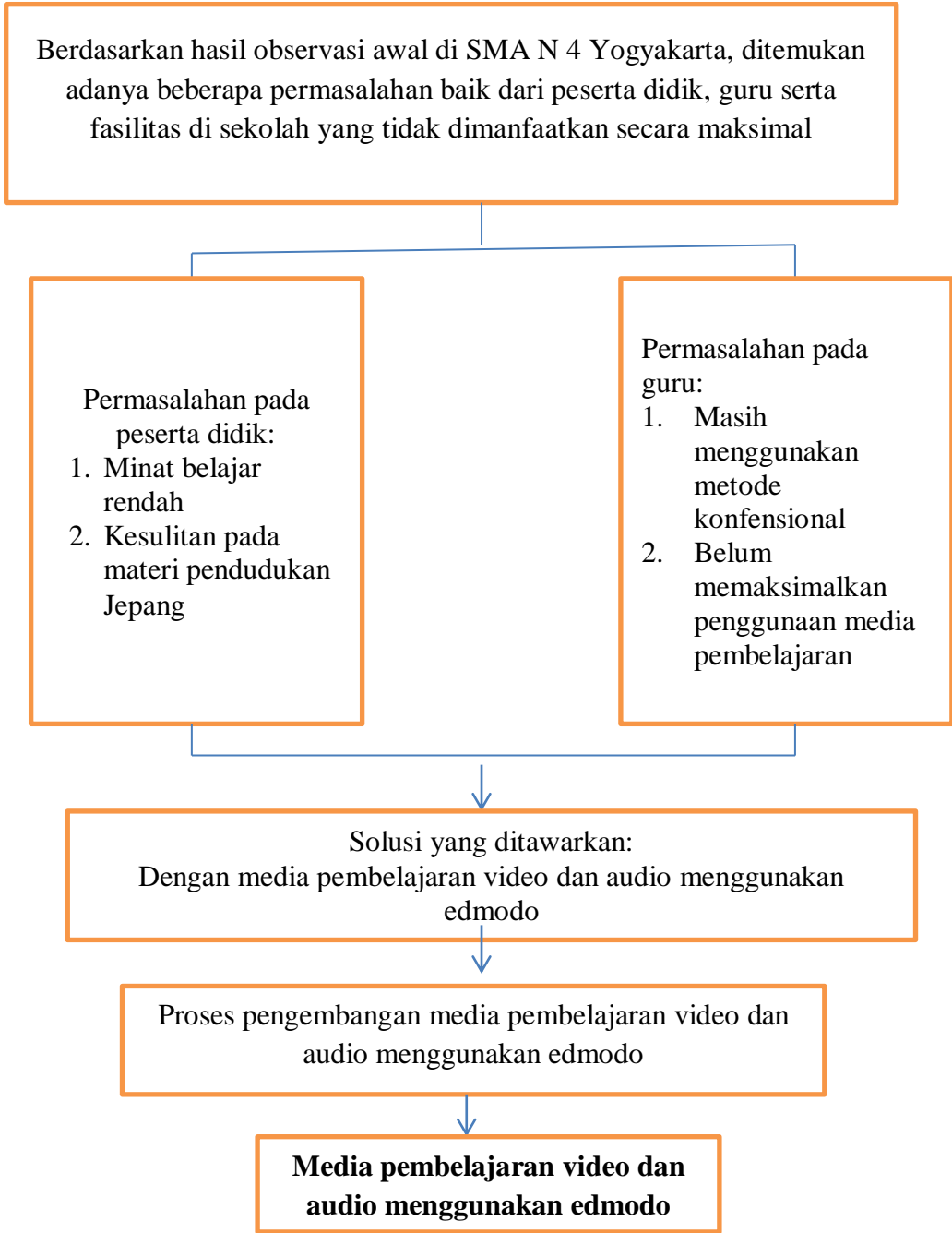
Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Mujahid Ainurrohim dengan penelitian pada tesis ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berupa lagu dan juga video. Perbedaannya media yang di kembangkan diatas adalah untuk pembelajaran kimia di SMA/MA, sedangkan dalam tesis ini adalah untuk pembelajaran sejarah di SMA N 4 Yogyakarta.

Penelitian yang dilakukan oleh Saovapa Wichadee (2017) dengan judul “*A Development of the Blended Learning Model Using Edmodo for Maximizing Students’ Oral Proficiency and Motivation*”. Hasil dalam penelitian tersebut bahwa pembelajaran online dengan Edmodo lebih efektif dari pada pembelajaran secara tradisional. Serta motivasi siswa dalam belajarpun menjadi semakin baik. Relevansi penelitian Saovapa dengan penelitian yang ada pada tesis ini yaitu sama-sama menggunakan Edmodo, sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini media yang dikembangkan adalah video dan audio, sedangkan edmodo hanya sebagai sarana yang menjadi wadah agar media dapat dengan mudah di *download* oleh peserta didik.

### **C. Kerangka Pikir**

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dipaparkan maka dapat diketahui bahwa perkembangan teknologi yang semakin maju dengan berbagai macam aplikasi atau media-media canggih dan menarik, dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran sejarah agar lebih menarik, dan agar siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang telah dijelaskan

sebelumnya bahwa pembelajaran sejarah selama ini dilakukan dengan metode yang konvensional sehingga pelajaran sejarah jarang mendapat perhatian penting dari peserta didik. Padahal sejarah adalah pelajaran penting yang harus dipahami oleh siswa, agar siswa dapat mengenal bangsa dan negaranya. Media pembelajaran video dan audio menggunakan Edmodo yang digunakan dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat menjadi suatu solusi dalam permasalahan yang dialami oleh mata pelajaran sejarah. Berikut ini adalah kerangka berfikir dalam penelitian ini :



Gambar 4. Kerangka Pikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan diatas, maka dikemukakan pertanyaan penelitian yang akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video dan audio menggunakan Edmodo dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo dalam pembelajaran sejarah sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa?
3. Apakah ada perbedaan minat belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran?