

# PENINGKATAN MOTIVASI, KEAKTIFAN, DAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*

Mas Indah Murdaningrum dan Esti Setiawati\*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar ekonomi peserta didik MAN 2 Bantul melalui Media Pembelajaran *E-Learning*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Bantul. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul yang jumlah 34 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Pembelajaran dengan Media *E-Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan motivasi belajar ekonomi peserta didik dengan kategori minimal cukup dicapai oleh 15 peserta didik (44,11%), meningkat pada siklus I menjadi 25 peserta didik (76,47%) dan pada siklus II menjadi 28 peserta didik (82,35%). 2) Pembelajaran dengan menggunakan Media *E-Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan keaktifan belajar ekonomi peserta didik pada pra siklus peserta didik yang mempunyai keaktifan belajar kategori minimal cukup dicapai oleh 15 peserta didik (44,12%), meningkat pada siklus I menjadi 23 peserta didik (67,65%) dan pada siklus II menjadi 28 peserta didik (82,35%). 3) Pembelajaran dengan menggunakan Media *E-Learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari rerata kelas pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami kenaikan. Peserta didik yang mengalami tuntas belajar pada pra siklus 16 atau 47,06%, meningkat pada siklus I yaitu 22 peserta didik 64,71% tuntas belajar, dan meningkat pada siklus II sebanyak 26 peserta didik atau 76,47%.

Kata Kunci: Motivasi, Keaktifan, Hasil Belajar, *E-Learning*

*This study aims to increase the motivation, activeness, and economic learning outcomes of students at MAN 2 Bantul through E-Learning Learning Media. This research is Classroom Action Research. This research was conducted at MAN 2 Bantul. The subjects in this study were students of class X IPS 2, MAN 2 Bantul, with 34 students. Data collection techniques in this study used questionnaires, interviews, and tests. The data analysis technique used descriptive quantitative. The results of this study indicate that 1) Learning with E-Learning Media can increase learning motivation. This is evidenced by the increase in students' motivation to learn economics with a minimum category of enough to be achieved by 15*

---

\* Mas Indah Murdaningrum adalah Mahasiswa Program Pascasarjana. Esti Setiawati adalah Dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.

*students (44.11%), increasing in the first cycle to 25 students (76.47%) and in the second cycle to 28 students (82,35%). 2) Learning by using E-Learning Media can increase learning activity. This is evidenced by the increase in students' motivation to learn economics in the pre-cycle of students who have a minimum category of learning activity that is sufficient to be achieved by 15 students (44.12%), increasing in the first cycle to 23 students (67.65%) and in the second cycle II to 28 students (82.35%). 3) Learning by using E-Learning Media can improve learning outcomes. The increase in student learning outcomes seen from the average pre-cycle class, cycle I and cycle II experienced an increase. Students who have completed learning in pre-cycle 16 or 47.06%, increased in cycle I, namely 22 students, 64.71% completed learning, and increased in cycle II as many as 26 students or 76.47%.*

*Keywords: Motivation, Activity, Learning Outcomes, E-Learning*

## **PENDAHULUAN**

MAN 2 Bantul sudah ada sejak tahun 1968 dan merupakan salah satu madrasah negeri tertua yang ada di Kabupaten Bantul Provinsi Yogyakarta. Berdasarkan hasil perolehan nilai dalam proses pembelajaran yang dilakukan awal semester 2 kelas X IPS MAN 2 Bantul tahun Pelajaran 2019/2020 masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melihat hasil belajar peserta didik yang masih rendah menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi juga masih rendah, sehingga seorang guru yang bertindak sebagai pelaksana pembelajaran di dalam ruang kelas harus dapat menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang harus mengikuti perkembangan zaman, dan kemajuan kegiatan perekonomian yang terjadi di dalam masyarakat. Dalam pembelajaran ekonomi tidak bisa hanya mengandalkan teori saja, melainkan harus disesuaikan dengan implementasi di dalam kehidupan nyata, apalagi pada era revolusi industri 4.0 ini, sehingga ilmu ekonomi bisa diserap dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik.

Di awal tahun 2020, dunia sedang waspada dengan sebuah virus yang disebut dengan corona virus yang menyebabkan penyakit covid-19. Penularan covid-19 sangatlah cepat sehingga WHO menetapkan virus corona sebagai pandemi pada tanggal 11 Maret 2020. Pemerintah menerapkan aturan PSBB yang dibuat dalam rangka penanganan Covid-19. Dengan adanya PSBB ini dunia pendidikan pun ikut terpengaruh, sekolah-sekolah diliburkan dan pembelajaran online dilakukan. Pembelajaran online dilakukan dengan sistem belajar jarak jauh, di mana peserta didik dan guru tidak melakukan tatap muka dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM). Pembelajaran online, dapat menjadi tidak efektif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikiran dari peserta didik, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang membosankan. Peserta didik yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidak majuan dalam hasil belajar, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat mendorong dan menggerakkan peserta didik agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ekonomi, adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *web/E-learning*. *E-learning* merupakan sebuah teknologi dari internet, yang membutuhkan sebuah media untuk dapat menampilkan materi-materi kursus dan pertanyaan-pertanyaan dan juga membutuhkan fasilitas komunikasi untuk dapat saling bertukar informasi antara peserta dengan pengajar. Hubungan dua arah ini diharapkan peserta didik tidak jenuh dalam proses belajar, sehingga peserta didik lebih bersemangat/termotivasi dan aktif dalam melakukan aktivitas belajar pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan *e-learning*. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah upaya meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar ekonomi peserta didik MAN 2 Bantul melalui Media Pembelajaran *E-Learning*. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar ekonomi pada peserta didik kelas X IPS 2 di MAN 2 Bantul setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021.

Manfaat Teoritis dalam penelitian ini adalah untuk memperkaya keragaman ilmu pengetahuan tentang peningkatan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS melalui media pembelajaran *e-learning*. Manfaat praktis bagi peserta didik yaitu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar ekonomi, peserta didik kelas X IPS melalui media Pembelajaran *E-Learning*. Bagi guru dapat memberi informasi tentang pemanfaatan media pembelajaran *E-learning* untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar ekonomi pada peserta didik. Dan bagi sekolah dapat memberikan kontribusi positif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar ekonomi peserta didik melalui media Pembelajaran *E-Learning*.

Motivasi adalah proses membangkitkan, dan mengendalikan minat pada suatu tujuan pola perilaku yang diarahkan. Motivasi adalah dasar untuk semua perilaku termasuk belajar [1]. Rich Korb mendefinisikan “*motivation is something that leads or influences a person to do something*”. Motivasi merupakan suatu hal yang mudah mempengaruhi orang lain untuk melakukan sesuatu pekerjaan [2]. Motivasi adalah dorongan kepada orang lain untuk berbuat sesuatu agar terjadi perubahan. Kadang sering kita jumpai orang yang hanya diam tidak berbuat sesuatu pun, sehingga dengan adanya motivasi akan dapat mempengaruhi pada seseorang yang mulanya hanya diam dapat berbuat sesuatu menuju perubahan.

Pembelajaran aktif terjadi pada saat anak aktif terlibat dalam pembelajaran dan peserta didik bertanggung jawab atas materi yang hendak dikuasai oleh peserta didik. Peserta didik harus didorong untuk berpikir, menganalisis, membentuk opini, praktik, dan mengaplikasikan hal-hal yang dipelajari. Pembelajaran aktif digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki [3].

Belajar aktif merupakan salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian mengingatnya. Dengan belajar aktif peserta didik diajak untuk

turut serta dalam semua proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental. Belajar aktif adalah pembelajaran yang memposisikan peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga memberikan konsekuensi keterlibatan peserta didik secara penuh mulai dari perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran sampai pada evaluasi pembelajaran [4].

Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana peserta didik, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan [5]. Hasil belajar merupakan pengalaman yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar bukan hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, minat-bakat, penyesuaian sosial dan harapan [6]. Hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik dari peserta didik, serta merupakan kunci untuk mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai [7].

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dari peserta didik dalam belajar [8]. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya (peserta didik) dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien [9].

*E-learning* adalah aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan, secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan

selama proses pembelajaran dirasakan terjadi oleh orang yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web [4].

*E-learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran *e-learning* ini, dapat dilakukan di mana saja, baik terkontrol maupun tidak terkontrol. Dengan berbantuan internet, *e-learning* memudahkan peserta didik untuk melatih melakukan perluasan pengetahuan dan wawasan.

Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet [10].

Ciri-ciri *E-learning* antara lain: 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran, 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran, 3) menggunakan elemen- elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran, 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau didesain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*) 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok[11].

*Learning Management System* (LMS) atau platform *e-learning* adalah perangkat lunak yang mencakup berbagai layanan yang membantu guru dalam mengelola pembelajarannya[12]. LMS merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan proses media pembelajaran yang secara langsung sebagai perangkat lunak untuk menyampaikan program kegiatan pembelajaran, fasilitas yang disediakan oleh LMS juga berupa pengelolaan kursus pembelajaran, pengelolaan bahan pembelajaran, pengelolaan aktivitas, pengelolaan nilai, menampilkan transkrip nilai, serta pengelolaan tampilan untuk *e-learning* [13]. Melalui LMS peserta didik dapat melihat modul atau materi yang ditawarkan, mengambil tugas- tugas dan tes-tes yang harus dikerjakan, melihat jadwal diskusi secara maya dengan instruksi dari guru,

serta dapat melihat nilai tugas dan tes yang diperoleh. LMS tersedia dalam berbagai macam pilihan, antara lain, *atutor*, *blackboard*, *claroline*, *Moodle*, dan lainnya. *Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)* adalah media berbasis *cloud* yang dapat diakses melalui komputer atau smartphone harus terhubung dengan internet [14].

Penelitian tindakan kelas yang diperoleh dengan penerapan *google classroom* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Hal ini terbukti dari pelaksanaan tindakan dimulai dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Motivasi belajar mahasiswa dikatakan berhasil dengan rata-rata diantara 75-100%. Sedangkan persentase hasil belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan sebesar 13,82, [15]. Erlis menyatakan bahwa media game edukasi *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS, [16]. Hasil penelitian Saidi dengan judul *The Relationship between Learning Motivation and Learning Outcome of Junior High School Students in Yogyakarta*, menunjukkan bahwa motivasi belajar berhubungan secara signifikan dengan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri Yogyakarta [17].

Media pembelajaran yang monoton di dominasi dengan ceramah, pemberian tugas, dan sedikit tanya jawab di mana pembelajaran lebih didominasi oleh guru atau bersifat *teacher centered* akan menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah guru menggunakan media pembelajaran *E-Learning*, di mana peserta didik dituntut aktif dalam pembelajaran. Ketika peserta didik dituntut aktif dalam pembelajaran, maka peserta didik akan lebih antusias dalam belajar dan hasil belajar peserta didik akan semakin meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Bulan Mei 2021 di Kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul Tahun Pelajaran 2020/2021. Jumlah keseluruhan peserta didik di kelas X IPS 2 adalah 34 peserta didik. Objek penelitian adalah peningkatan motivasi, keaktifan dan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul.

Jenis Penelitian merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari satu pra siklus dan dua siklus penelitian, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, setiap siklus dalam proses pengkajian berdaur 4 tahap, yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati (observasi), dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Angket, Wawancara, dan Tes. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang keaktifan dan motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran ekonomi yang sudah dilaksanakan dengan penerapan media pembelajaran *e-learning*. Wawancara digunakan untuk menjangking data mengenai aktivitas peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran ekonomi yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik khususnya aspek kognitif. Peneliti menggunakan *post test* pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ekonomi. Tes yang digunakan adalah berupa tes tertulis dengan soal-soal pilihan ganda.

Jenis analisis butir soal ada dua, yakni analisis tingkat kesukaran soal dan analisis daya pembeda. Analisis tingkat kesukaran soal digunakan untuk mengkaji soal-soal tes dari segi kesulitannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Sedangkan analisis daya pembeda digunakan untuk mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam membedakan peserta didik yang termasuk ke dalam kategori lemah atau rendah dan kategori kuat atau tinggi prestasinya [18]. Dalam penelitian ini digunakan aplikasi Anbuso (Analisis Butir Soal) untuk

mengetahui kualitas tes yang digunakan. Anbuso ini dapat menganalisis butir soal objektif maupun uraian dengan mengetahui daya pembeda, tingkat kesukaran, dan alternatif jawaban tidak efektif untuk soal objektif. Hasil dari analisis ini berbentuk laporan ketuntasan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dan dianalisis pada penelitian ini adalah data kuantitatif dari hasil angket motivasi, keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul.

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dengan diterapkannya media pembelajaran *e-learning*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul, kurang lebih 2 minggu. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi wawancara, observasi peserta didik, dan pemberian angket Wawancara dan pemberian angket dilakukan diluar jam pembelajaran sedangkan observasi peserta didik dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket motivasi dan keaktifan belajar peserta didik belum optimal.

### **Pra siklus**

Pembelajaran pada tahap pra siklus menunjukkan motivasi belajar peserta didik yang masih rendah, hal ini dapat dilihat dari angket yang telah diisi peserta didik.

Dilihat dari hasil angket motivasi belajar peserta didik diperoleh motivasi belajar yang sangat rendah sebanyak 3 peserta didik, kategori rendah 16 peserta didik, kategori cukup sebanyak 10 peserta didik, kategori tinggi 3 peserta didik dan motivasi yang sangat tinggi sebanyak 2 peserta didik.

Motivasi yang sangat rendah sebesar 8,82% dan yang sangat tinggi 5,88% yang hanya dicapai dua peserta didik.

**Tabel 1 Kualifikasi Pra siklus Motivasi Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul**

No	Interval Motivasi	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat rendah	0-20	3	8,82%
2	Rendah	21-40	16	47,07%
3	Cukup	41-60	10	29,41%
4	Tinggi	61-80	3	8,82%
5	Sangat tinggi	81-100	2	5,88%

Tabel 1 menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam kategori “motivasi rendah” paling tinggi persentasenya. Hal ini terlihat dari jumlah terbanyak peserta didik ada pada kualifikasi rendah dengan rentang 21-40 yaitu sebanyak 16 peserta didik. Kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus menunjukkan keaktifan belajar peserta didik yang masih renda.

Berdasar hasil angket diperoleh keaktifan belajar sangat rendah sebanyak 4 peserta didik, kategori rendah sebanyak 15 peserta didik, kategori cukup sebanyak 9 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 3 peserta didik dan keaktifan yang sangat tinggi sebanyak 3 peserta didik. Keaktifan yang sangat rendah sebesar 11,76% dan yang sangat tinggi sebesar 8,82% .

**Tabel 2 Kualifikasi Pra siklus Keaktifan Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul**

No	Interval Keaktifan	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat rendah	0-20	4	11,76%
2	Rendah	21-40	15	44,12%
3	Cukup	41-60	9	26,48%
4	Tinggi	61-80	3	8,82%
5	Sangat tinggi	81-100	3	8,82%

Tabel 2 menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik terbanyak ada dalam kategori keaktifan rendah dengan rentang 21-40 yaitu sebanyak 15 peserta didik.

Hasil observasi dengan melihat dokumen daftar nilai, menunjukkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi masih rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai Ulangan Akhir Semester I. Peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM (belum tuntas) ada 18 orang (52,94%), peserta didik yang memperoleh nilai => KKM hanya ada 16 orang ( 47,06%).

Kondisi awal hasil belajar Ekonomi peserta didik kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul dapat ditunjukkan dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Kondisi Awal Hasil Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul

Hasil Belajar	Kondisi Awal
Belum Tuntas (<KKM)	52,94%
Nilai tertinggi	77
Nilai terendah	35
Nilai rata-rata	57,33
Jumlah Nilai $\geq$ 70	16
Persentase ketuntasan	47,06%

## Hasil Penelitian

### Siklus I

Pembelajaran pada siklus I ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi cukup dibandingkan dengan pra siklus, hal ini dapat dilihat dari angket yang telah diisi peserta didik.

Tabel 4 Kualifikasi Siklus I Motivasi Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul

No	Interval Motivasi	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat rendah	0-20	2	5,88%
2	Rendah	21-40	6	17,65%
3	Cukup	41-60	14	41,18%
4	Tinggi	61-80	7	20,59%
5	Sangat tinggi	81-100	5	14,70%

Tabel 4 menunjukkan bahwa jumlah motivasi terbanyak peserta didik ada pada kualifikasi cukup dengan rentang 41-60 yaitu sebanyak 14 peserta didik dengan persentase sebesar 41,18%. Pada siklus ini kategori motivasi sangat rendah sudah berkurang tinggal 2 peserta didik, kategori rendah berkurang menjadi 6 peserta didik.

Tabel 5 Kualifikasi Siklus I Keaktifan Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul

No	Interval Keaktifan	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat rendah	0-20	2	5,88%
2	Rendah	21-40	9	26,47%
3	Cukup	41-60	12	35,29%
4	Tinggi	61-80	6	17,65%
5	Sangat tinggi	81-100	5	14,71%

Dilihat dari tabel 5 klasifikasi keaktifan belajar di atas, menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik pada siklus I pertemuan ke 3 jumlah terbanyak dalam kategori keaktifan cukup, dengan rentang 41-60 yaitu sebanyak 12 peserta didik atau dapat dilihat dari persentasenya sebesar 35,29%.

Pada akhir pertemuan ketiga dilaksanakan *post-test* untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 pada siklus I menunjukkan rata-rata 69,41 dari 34 peserta didik. Jumlah peserta didik yang masuk kategori tuntas ada 22 orang dengan nilai  $\geq 70$ . Persentase peserta didik yang telah mencapai KKM sebesar 64,71%. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 84 dan nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 52.

Tabel 6 Nilai Peserta Didik Kondisi Pra siklus dan Siklus I

Hasil Belajar	Kondisi Awal	Siklus I
Belum Tuntas (<KKM)	52,94%	35,29%
Nilai tertinggi	77	84
Nilai terendah	35	52
Nilai rata-rata	57,33	69,41
Jumlah Nilai > 70	16	22
Persentase ketuntasan	47,06%	64,71%

Dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada pra siklus dengan kondisi siklus I ini mengalami peningkatan 17,65%. Persentase peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan dari pra siklus ke siklus I (dari 52,94% menjadi 35,29%). Persentase peserta didik yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari kondisi pra siklus ke siklus I dari 47,06% menjadi 64,71%.

## Siklus II

Tindakan pada siklus II untuk memperbaiki motivasi, keaktifan dan hasil belajar peserta didik di siklus I. Pelaksanaan pembelajaran Siklus II ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik meningkat pesat dibandingkan dengan pra siklus dan siklus I, hal ini dapat dilihat dari angket yang telah diisi peserta didik.

Dilihat dari tabel 7 motivasi sangat rendah sudah tidak ada peserta didiknya, motivasi rendah sebanyak 6 peserta didik, motivasi cukup sebanyak 8 peserta didik, motivasi tinggi sebanyak 12 peserta didik dan motivasi sangat tinggi sebanyak 8 peserta didik.

Tabel 7. Kualifikasi Siklus II Motivasi Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul

No	Interval Motivasi	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat rendah	0-20	0	0
2	Rendah	21-40	6	17,65%
3	Cukup	41-60	8	23,53%
4	Tinggi	61-80	12	35,29%
5	Sangat tinggi	81-100	8	23,53%

Motivasi belajar peserta didik terbanyak dalam kategori “motivasi tinggi”. Hal ini terlihat dari jumlah terbanyak peserta didik ada pada kualifikasi tinggi dengan rentang 61-80 yaitu sebanyak 12 peserta didik. Pada siklus kedua ini kategori motivasi sangat rendah sudah tidak ada peserta didiknya, kategori rendah sebesar 17,65%, kategori cukup 23,53%, kategori tinggi sebesar 35,29% sedangkan kategori sangat tinggi di siklus ini naik menjadi 8 peserta didik, atau 23,53%.

Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan keaktifan belajar mengalami peningkatan dibandingkan dengan prasiklus dan siklus I, keaktifan sangat rendah sebanyak 1 peserta didik, kategori rendah sebanyak 5 peserta didik, kategori cukup sebanyak 12 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 10 peserta didik dan kategori sangat tinggi menjadi 6 peserta didik.

Tabel 8 Kualifikasi Siklus II Keaktifan Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul

No	Interval Keaktifan	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat rendah	0-20	1	2,94%
2	Rendah	21-40	5	14,71%
3	Cukup	41-60	12	35,29%
4	Tinggi	61-80	10	29,41%
5	Sangat tinggi	81-100	6	17,65%

Tabel 8 menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik pada siklus II pertemuan ke 3 paling banyak dalam kategori “keaktifan cukup”. Hal ini terlihat dari jumlah terbanyak peserta didik ada pada kualifikasi cukup dengan rentang 61-80 yaitu sebanyak 12 peserta didik. Pada akhir pertemuan ketiga dilaksanakan *post-test* untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 pada siklus II menunjukkan rata-rata

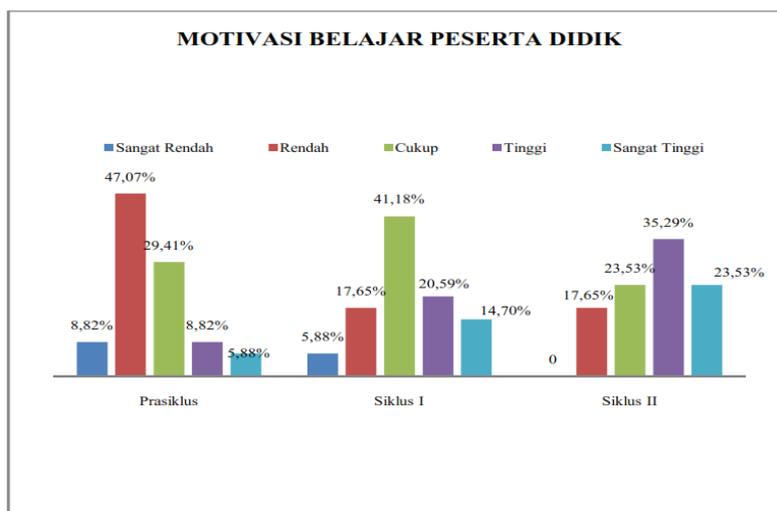
79,06 dari 34 peserta didik. Jumlah peserta didik yang masuk kategori tuntas ada 26 orang dengan nilai  $\geq 70$ . Persentase peserta didik yang telah mencapai KKM sebesar 76,47%. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 96 dan nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 64.

**Pembahasan**

Setelah dilakukan penelitian terhadap peserta didik kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul maka dapat diketahui adanya peningkatan motivasi peserta didik dengan penerapan pembelajaran menggunakan media *E-learning*. Pada pra siklus, persentase rata-rata motivasi kategori minimal cukup 44,11%, (15 peserta didik). Pada siklus I, dengan adanya perbaikan pembelajaran, persentase motivasi belajar peserta didik dalam kategori minimal cukup naik menjadi sebesar 76,47%, (25 peserta didik). Di siklus II motivasi belajar peserta didik kategori di bawah cukup hanya tinggal 17,65%, (6 peserta didik). Penurunan persentase motivasi belajar peserta didik kategori minimal rendah dari siklus I ke siklus II sebesar 8,82%.

Tabel 9 Rekapitulasi Indikator Keberhasilan Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Kategori	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Sangat Rendah	8,82%	5,88%	0
2	Rendah	47,07%	17,65%	17,65%
3	Cukup	29,41%	41,18%	23,53%
4	Tinggi	8,82%	20,59%	35,29%
5	Sangat Tinggi	5,88%	14,70%	23,53%



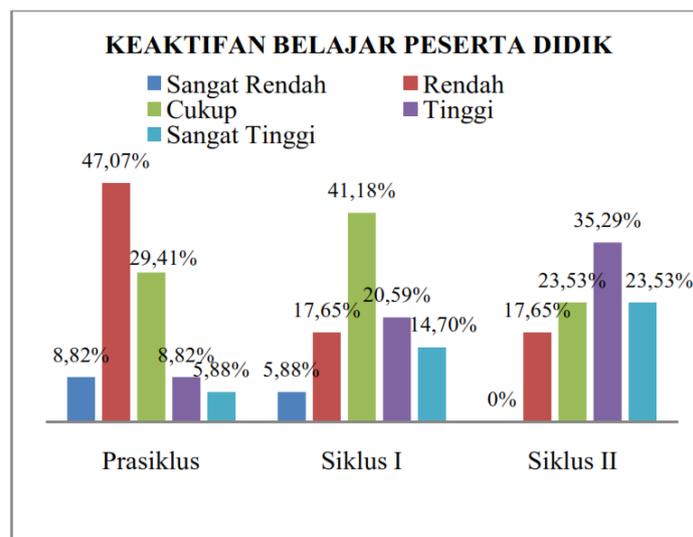
Grafik 1. Motivasi Belajar Peserta Didik Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *elearning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media *elearning* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik [15][19] [20].

Keaktifan belajar peserta didik dengan penerapan pembelajaran menggunakan media *E-learning*. Pada pra siklus, persentase rata-rata kategori minimal cukup sebesar 44,12% (15 peserta didik). Pada siklus I, dengan adanya perbaikan pembelajaran, persentase keaktifan peserta didik kategori minimal cukup naik menjadi 67,65%, (23 peserta didik). Di siklus II keaktifan belajar peserta didik kategori di bawah cukup hanya tinggal 17,65%.

Tabel 10 Rekapitulasi Indikator Keberhasilan Keaktifan Belajar

No	Kategori	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Sangat Rendah	11,76%	5,88%	2,94%
2	Rendah	44,12%	26,47%	14,71%
3	Cukup	26,48%	35,29%	35,29%
4	Tinggi	8,82%	17,65%	29,41%
5	Sangat Tinggi	8,82%	14,71%	17,65%



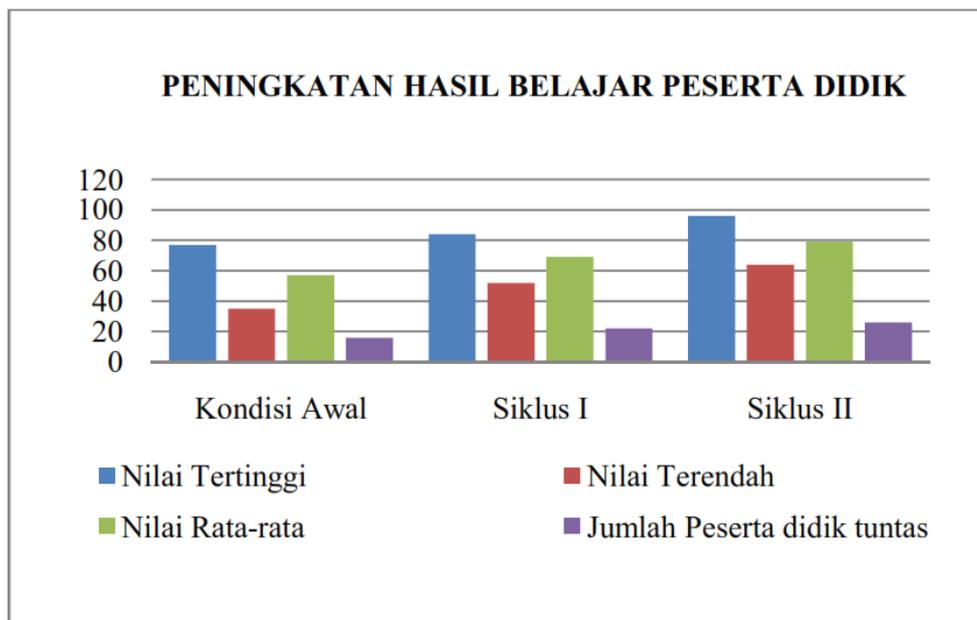
Grafik 2 Keaktifan Belajar Peserta Didik Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *elearning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media *e learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik baik secara kognitif maupun psikomotorik[16].

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul dengan menggunakan media *elearning* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

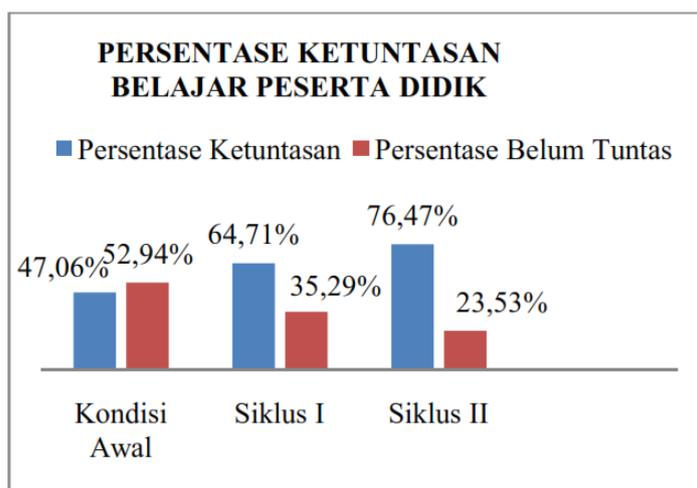
Tabel 11 Data Hasil Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul 2 Bantul

Hasil Belajar Siswa	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	77	84	96
Nilai terendah	35	52	64
Nilai rata-rata	57,33	69,41	79,06
Jumlah peserta didik tuntas	16	22	26
Persentase ketuntasan	47,06%	64,71%	76,47%
Persentase belum tuntas	52,94%	35,29%	23,53%



Grafik 3 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul

Berdasarkan Tabel 11 dan grafik 3 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal yaitu 57,33 dengan jumlah peserta didik yang nilainya memenuhi KKM sebanyak 16 orang dan persentase ketuntasan 47,06%. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan menjadi 69,44 dengan 22 peserta didik memenuhi KKM dan 12 peserta didik tidak memenuhi KKM, dimana persentase ketuntasan sebesar 64,71%. Hasil belajar pada siklus I belum bisa maksimal sehingga perlu dilakukan penelitian pada siklus II. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas kembali meningkat menjadi 79,06 dengan terdapat 26 peserta didik memenuhi KKM dan persentase ketuntasan 76,47%. Hanya terdapat 8 peserta didik yang tidak memenuhi KKM, sehingga hasil belajar pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.



Grafik 4 Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik MAN 2 Bantul

Grafik 4 menunjukkan bahwa pada siklus II sudah mencapai indikator ketercapaian yang menetapkan sebesar 75% nilai peserta didik yang tuntas. Kenaikan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pada saat kegiatan pembelajaran pada siklus II peserta didik sudah terbiasa dengan menggunakan media *elearning* dalam pembelajaran, sehingga pada saat guru menyampaikan materi peserta didik lebih memperhatikan materi. Peserta didik juga semakin aktif bertanya jika ada hal

yang belum mereka pahami. Pembelajaran menggunakan media *elearning* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik [20].

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan media *E-learning* di kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul tahun Pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada pra siklus persentase motivasi belajar peserta didik dalam kategori minimal cukup sebesar 44,11%, di siklus I naik menjadi 73,53% dan di siklus II menjadi, 82,35%. Peningkatan persentase motivasi belajar peserta didik kategori minimal cukup dari pra siklus ke siklus II sebesar 38,24%.

Pelaksanaan pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan media *E-learning* di kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul tahun Pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pada pra siklus persentase keaktifan belajar peserta didik dalam kategori minimal cukup sebesar 44,12%, di siklus I naik menjadi 67,65% dan di siklus II menjadi, 82,35%. Peningkatan persentase keaktifan belajar peserta didik kategori minimal cukup dari pra siklus ke siklus II sebesar 42,23%.

Pelaksanaan pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan media *E-learning* di kelas X IPS 2 MAN 2 Bantul tahun Pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan hasil tes pada pra siklus persentase peserta didik yang tuntas KKM sebesar 47,06%, di siklus I meningkat menjadi 64,71%, kemudian siklus II meningkat menjadi 76,47%.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saravanakumar, *Educational Psychology*. Ahmedabad: Sara Book Publication, 2016.
- [2] K. Rich, *Motivating Defiant And Disruptive Students to Learn*. California: A Sage Publication Company, 2012.
- [3] Siregar and H. Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- [4] Rusman, *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- [5] P. James KPOLOVIE, A. Igho JOE, and T. Okoto, "Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School," *Int. J. Humanit. Soc. Sci. Educ.*, vol. 1, no. 11, pp. 73–100, 2014, [Online]. Available: [www.arcjournals.org](http://www.arcjournals.org).
- [6] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenad aMedia Group, 2018.
- [7] D.T. Tawfiq Abu-Hamdan and D. F. Rasheed Khader, "Alignment of Intended Learning Outcomes with Quellmalz Taxonomy and Assessment Practices in Early Childhood Education Courses," vol. 5, no. 3, pp. 130–137, 2014, doi: 10.5176/2251-1814\_eel14.59.
- [8] Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013.
- [9] H. B. Uno and N. Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- [10] Munir, *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [11] Ruth C. Clark and R. E. Mayer, *E-learning and the science of introduction*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc, 2016.
- [12] N. Mohammed Ouadoud, Mohamed Yassin Chkouri, "Learning Management System and the Underlying Learning Theories: Towards a New Modeling of an LMS," *Int. J. Inf. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–33, 2018, [Online]. Available: <http://innove.org/ijist/25>.
- [13] H. Dhika, F. Destiwati, S. Surajiyo, and M. Jaya, "Implementasi Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle," *Pros. Semin. Nas. Ris. Inf. Sci.*, vol. 2, no. 0, pp. 228–234, 2020, [Online]. Available: <http://tunasbangsa.ac.id/seminar/index.php/senaris/article/view/166>.

- [14] Puspita Sari and A. Setiawan, "The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach," *Int. J. Act. Learn.*, vol. 3, no. 2, pp. 100–109, 2018, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijal>.
- [15] Daniati, B. Ismanto, and D. I. Luhsasi, "Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Kependidikan J. Has. Penelit. dan Kaji. Kepustakaan di Bid. Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 3, p. 601, 2020, doi: 10.33394/jk.v6i3.2642.
- [16] Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *J. Paedagogy*, vol. 7, no. 3, p. 145, 2020, doi: 10.33394/jp.v7i3.2645.
- [17] S. Alhadi and W. Nanda Eka Saputra, "The Relationship between Learning Motivation and Learning Outcome of Junior High School Students in Yogyakarta," vol. 66, no. Yicemap, pp. 138–141, 2017, doi: 10.2991/yicemap-17.2017.23.
- [18] N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- [19] M. Noorsalim, S. H. Nurdiniah, and P. Saadi, "Implementasi Pembelajaran E-Learning Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Kelas Xi Ipa 1 Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan (Ksp) Di Sman 12 Banjarmasin," *QUANTUM, J. Inov. Pendidik. Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 99–110, 2014.
- [20] D. Sulisworo, S. P. Agustin, K. Iii, and J. P. Soepomo, "Dampak Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Pada Pembelajaran Fisika Di Sekolah Kejuruan," *Berk. Fis. Indones. J. Ilm. Fis. Pembelajaran dan Apl.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–7, 2017.