

Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA

Misnah¹,

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 14 Januari 2019
Direvisi: 10 Maret 2019
Dipublikasikan: April 2019

e-ISSN: 2620-3081
p-ISSN: 1411-2744

DOI: <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520>

Abstract: *The aims of this study is to analyze the effect of situs lumpang batu learning media and student learning motivation on students' historical learning outcomes. This study used a quasi experimental research method with 2×2 factorial design. The population in this study were all students of SMAN 1 Sigi, Sigi Regency, Central Sulawesi Province. Sample selection is done by simple random sampling. The research sample was 32 students. To obtain data in this study, instruments were used in the form of student learning outcomes tests, learning motivation questionnaires and observation sheets. Data analysis was carried out quantitatively using the Anava test. The results showed that: 1) there is an influence of learning media on students' historical learning outcomes; 2) there is an effect of learning motivation on students' historical learning outcomes; 3) there is no interaction between learning media and student learning motivation.*

Keywords: *historical, situs lumpang batu, learning outcome, learning motivation*

Abstrak: *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran situs lumpang dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar sejarah siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi experimental dengan design faktorial 2×2 . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 1 Sigi Kabupaten Sigi Provinsi Sulawesi Tengah. Pemilihan sampel dilakukan dengan simple random sampling. Sampel penelitian ini sebanyak 32 siswa. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, digunakan instrumen berupa tes hasil belajar siswa, angket motivasi belajar dan lembar observasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan uji Anava. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar sejarah siswa; 2) terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa; 3) tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa.*

Kata kunci: *sejarah, media pembelajaran, situs lumpang batu, hasil belajar, motivasi belajar*

¹ Dosen, Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Tadulako, email:misnah@untad.ac.id

PENDAHULUAN

Sebagai upaya untuk menghadapi tantangan hidup abad 21, pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang mempunyai pengetahuan tinggi dan dapat memanfaatkan ilmu pengetahuannya untuk hidup yang lebih baik (Niemi, dkk., 2016). Pengetahuan abad 21 bukan hanya pengetahuan kognitif saja, melainkan pengetahuan tentang bagaimana cara memanfaatkan potensi yang ada secara optimal. Guru sebagai ujung tombak pendidikan harus mampu mengajar dan mengelola kelas secara efektif. Guru juga harus mampu menciptakan hubungan yang harmonis dengan siswa dan komunitas sekolah, menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan melakukan perbaikan pembelajaran secara berkesinambungan (Poon, dkk., 2016). Pendidikan merupakan suatu proses untuk meningkatkan kecerdasan bangsa, sehingga mutu pendidikan juga perlu ditingkatkan. Pendidikan sangat dipengaruhi oleh pembelajaran di kelas.

Pembelajaran yang sesuai dengan standar nasional perlu direncanakan, dilaksanakan, dimonitor, dan dievaluasi dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu. Dengan demikian kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif untuk mewujudkan pendidikan nasional. Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter bangsa yang bermartabat sebagai tuntutan pembelajaran abad 21, maka guru harus mampu menguasai keterampilan-keterampilan untuk menghadapi tantangan hidup abad 21. Keterampilan-keterampilan tersebut antara lain: *Learning and Innovation Skills, Career and Life Skills, Digital Literacy Skills*.

Pembelajaran IPS khususnya pembelajaran sejarah di sekolah menengah dirasakan sangat membosankan dan monoton bagi siswa. Pendekatan, model pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini masih berpusat pada guru. Siswa harus menghafal suatu peristiwa yang terjadi dan tidak dibiasakan untuk mengartikan suatu peristiwa yang terjadi. Sengul & Katranci (2014) menyatakan bahwa dalam pembelajaran saat ini siswa tidak hanya menghafal informasi tetapi siswa harus tahu bagaimana proses memperolehnya dan siswa harus mempunyai kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak dapat bereksplorasi terhadap materi sejarah yang sudah dijelaskan oleh guru. Akibatnya hasil belajar sejarah siswa dan motivasi belajar sejarah siswa sekolah menengah rendah.

Belajar pada hakikatnya mempunyai maksud untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan. Tujuan dari belajar itu adalah untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Dengan demikian guru sebagai pendidik harus menyampaikan tujuan belajar dengan baik. Sementara hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar (Sudjana, 1989). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap serta keterampilan.

Dimiyati dan Mujiono (2002) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi belajar melalui nilai tes yang diberikan oleh guru. Abdurrahman (2009) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai umpan balik bagi siswa dan guru untuk

menentukan suatu keputusan. Keputusan hasil belajar merupakan harapan bagi setiap siswa. Hasil belajar merupakan suatu gejala yang bisa diukur dan muncul pada diri siswa setelah mengikuti pembelajaran (Malla, dkk, 2018). Jadi hasil belajar adalah kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima pembelajaran. Hasil belajar siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran (Nuralam, 2014). Pembelajaran yang berkualitas dapat terjadi apabila gurunya profesional. Guru yang profesional harus menguasai bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Slameto (2003) ada dua yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang berasal dari luar siswa atau faktor eksternal. Faktor dari dalam diri siswa dibagi menjadi tiga yaitu faktor biologis, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor biologis meliputi kesehatan, gizi, dan penglihatan. Apabila salah satu faktor biologis tersebut terganggu maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor psikologis meliputi intelegensi, minat, motivasi, serta perhatian dan ingatan berpikir. Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani ditandai dengan tubuh yang lemah, lapar, haus dan mengantuk. Kelelahan rohani ditandai dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk mendapat hasil akan berkurang.

Motivasi merupakan dorongan untuk dapat menumbuhkan kemauan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Sardiman (2001) mendefinisikan motivasi sebagai suatu daya penggerak seseorang untuk melakukan kegiatan dalam mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang dapat menumbuhkan perilaku pada siswa agar aktif untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi belajar merupakan segala daya penggerak yang disadari yang berasal dari dorongan mental, baik dari dalam diri yang meliputi indikator kesadaran dan kemandirian maupun dari luar diri siswa untuk mendorong siswa ke arah perilaku individu belajar. Motivasi belajar siswa dapat mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan memperoleh hasil belajar yang baik. Lestari dan Yudhanegara (2015) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu dorongan atau kekuatan yang datang dari diri sendiri maupun luar yang mendorong siswa untuk belajar. Adapun indikator motivasi belajar adalah: a) adanya dorongan dan kebutuhan belajar; b) menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas-tugas yang diberikan; c) tekun menghadapi tugas; d) ulet menghadapi kesulitan; e) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah motivasi belajar (Purwanto, 2010). Dengan demikian motivasi belajar siswa perlu ditumbuhkan agar hasil belajar siswa juga meningkat. Motivasi belajar siswa membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar (Margolis and McCabe, 2006). Guru memiliki dua peran penting untuk mendukung dan menumbuhkan motivasi di dalam kelas: (a) membangun struktur dan pengajaran kelas yang menyediakan lingkungan untuk motivasi, keterlibatan, dan pembelajaran yang

optimal; dan (b) membantu siswa mengembangkan alat yang memungkinkan mereka untuk menjadi pembelajar mandiri (Alderman, 2004).

Bandura (Pajares, 2003) melukiskan bahwa motivasi manusia merupakan elemen penting untuk menumbuhkan keyakinan seseorang tentang kemampuannya. Motivasi belajar siswa penting untuk ditumbuh kembangkan agar hasil belajar sejarah siswa meningkat. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah menunjukkan bahwa motivasi belajar sejarah siswa sekolah menengah atas juga masih rendah. Motivasi belajar siswa dibagi menjadi dua menurut Abraham Maslow (Tampubolon, 2014) yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah makhluk yang rasional yang mampu mempertimbangkan keputusan-keputusannya. Motivasi intrinsik merupakan suatu dorongan dari dalam diri seseorang yang akan berusaha karena merasa senang melakukan pembelajaran yang baik serta mengalami kepuasan atas hasil belajarnya.

Motivasi intrinsik berhubungan dengan kebutuhan penghargaan dan aktualisasi diri dalam hirarki kebutuhan manusia. Adapun indikator motivasi intrinsik menurut Tampubolon (2014) adalah minat yang berasal dari dalam dirinya sendiri, keinginan untuk menaikkan harga diri, perasaan dari dalam diri untuk berupaya keras, keyakinan diri, kemauan, keingintahuan, perasaan puas setelah menyelesaikan tugas, keinginan berprestasi dan bersemangat. Motivasi ekstrinsik berhubungan dengan kebutuhan fisiologis, keamanan, dan berkerabat dalam hierarki kebutuhan manusia akibat kejadian eksternal. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh kejadian eksternal atau penguatan dari luar, seperti nilai, angka, dan penguatan lain dalam belajar. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri siswa. Adapun indikator motivasi ekstrinsik siswa adalah mencapai kondisi belajar yang lebih baik, pengakuan atas keberhasilan belajar, status dalam belajar dan promosi dalam pencapaian hasil belajar, termasuk nilai kelas atau kelulusan satuan pendidikan.

Guru, pihak sekolah, dan orang tua atau pihak lainnya berperan dalam motivasi ekstrinsik siswa. Di sekolah guru bisa menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa termotivasi dalam belajar. Pembelajaran dapat dikondisikan sedemikian rupa agar berlangsung efektif dan membuat siswa menjadi aktif serta penuh tantangan. Guru harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran sejarah yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka akan lebih memperhatikan proses pembelajaran. Guru yang berkualitas adalah guru yang dapat membantu siswa untuk membangun kecakapan hidup dan kesenangan dalam menemukan dan menyelesaikan masalah (Faulkner & Latham, 2016). Saat ini guru dituntut bukan hanya menyampaikan ilmu tetapi juga menjadi mediator, penasehat supaya siswa memperoleh pengetahuan yang bermakna (Urhahne, 2015). Untuk itu diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran sejarah yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif. Kreativitas dan inovasi memegang peranan yang sangat penting untuk menghadapi persaingan dalam berbagai bidang di abad 21 (Romero, et al., 2015). Inovasi dalam pembelajaran muncul karena guru ingin memberikan tantangan bagi siswa. Guru harus memfasilitasi siswa agar mereka menjadi kreatif dan dapat menuangkan ide-ide mereka.

Pembelajaran sejarah sebaiknya mampu memfasilitasi siswa agar dapat mencapai tujuan

pembelajaran sejarah yang optimal. Tujuan pembelajaran sejarah di sekolah adalah agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan memahami masa lampau (Wijayanti, 2017). Situasi yang dapat memfasilitasi belajar sejarah dengan optimal dapat menciptakan dorongan dan motivasi pada siswa untuk belajar sejarah. Pembelajaran yang hanya menitikberatkan pada pemberian informasi (Joyce & Emily, 2009; Medsker & Holdsworth, 2001) seharusnya ditingkatkan pemahamannya dan dipraktikkan karena belajar sejarah terkait erat dengan penerimaan informasi. Siswa dapat menemukan bukti dari peristiwa yang terjadi pada waktu lampau melalui sumber-sumber sejarah yang ada pada lingkungan mereka (Bank, 1985., Silvester, 1973 & Mays, 1974). Dengan menemukan sendiri bukti-bukti dari peristiwa masa lampau itu diharapkan siswa dapat menafsirkan dan menyimpulkan tentang sejarah yang dipelajarinya, sehingga siswa menjadi lebih kritis. Kegiatan pembelajaran sejarah memerlukan media untuk mengembangkan rasa peduli dan tertarik pada hal-hal yang berhubungan dengan kedaerahan mereka, untuk selanjutnya menggali lebih dalam tentang apa yang pernah ada pada lintasan masa lalu di daerah itu (wasino, 2009). Pembelajaran sejarah di sekolah dapat didukung dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar peserta didik sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan dan mendorong kemampuan kognitif, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Sanaky (2009) menyatakan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah untuk menarik perhatian siswa agar dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa, keadaan lingkungan sekitar dan kemudahan jangkauan (Sardiman, 2012). Salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran sejarah adalah benda-benda yang berada di lingkungan sekitar siswa. Salah satu benda tersebut adalah situs sejarah.

Situs sejarah adalah suatu tempat yang terdapat di dalamnya artefak, fitur, dan atau ekofak (Sharer & Ashmore, 2003). Situs-situs sejarah dapat dijadikan sebagai alat peraga dan media pembelajaran. Situs sejarah dapat berupa candi, jembatan, monument dan lumpang batu. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran situs sejarah dapat menciptakan suasana pembelajaran sejarah menjadi lebih kontekstual karena memanfaatkan benda peninggalan sejarah lokal (wijayanti, 2017). Selain itu pemanfaatan situs sejarah lumpang batu juga turut serta dalam upaya pelestarian nilai budaya dan sejarah masa lalu agar tetap terjaga. Situs lumpang batu merupakan peninggalan purbakala zaman megalitikum yang terletak di desa Vatunonju kabupaten Sigi. Situs bersejarah ini diketahui merupakan salah satu aset cagar budaya nasional dan ditangani pemerintah pusat melalui Direktorat Jenderal (Ditjen) Sejarah dan Purbakala pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) RI serta dilindungi oleh Undang-undang (UU) Nomor 11 tahun 2010 tentang cagar budaya.

Situs purbakala lumpang batu sudah dikenal di Kabupaten Sigi dan dijadikan sebagai objek wisata. Pemanfaatan situs purbakala lumpang batu untuk objek wisata pendidikan belum dimanfaatkan secara maksimal. Objek wisata pendidikan merupakan objek wisata yang dijadikan sebagai sarana atau sumber pembelajaran bagi siswa. Sebagai sarana atau sumber belajar objek wisata situs purbakala lumpang batu dapat dimanfaatkan secara langsung maupun secara tidak langsung. Situs purbakala lumpang batu dapat dimanfaatkan sebagai sarana atau sumber belajar dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran sejarah. Selain itu situs purbakala lumpang batu juga dapat dijadikan untuk pengenalan peninggalan nenek moyang kepada generasi muda. Penggunaan media pembelajaran ini dapat secara langsung dengan membawa siswa langsung ke lokasi situs dengan studi karyawisata. Karyawisata memiliki manfaat yang positif untuk membangkitkan minat, aktivitas dan motivasi belajar siswa (Witherington & Burton, 1986). Pembelajaran secara tidak langsung dapat dilakukan dengan menggunakan gambar, foto, dan audio visual situs lumpang batu.

Pada studi karya wisata siswa diajak belajar di luar kelas, sehingga mereka tahu keadaan sebenarnya. Belajar di luar ruang kelas merupakan cara yang terbaik sebagai alat belajar mengajar. Alat ini dapat memanfaatkan semua bidang studi dan semua kelompok umur untuk sejumlah tujuan, untuk meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran dengan menjadikannya aktif dan menyenangkan untuk membantu semua kelompok anak membuat kemajuan yang dipercepat dengan memecah ikatan antara siswa dan guru, untuk meningkatkan kesadaran budaya dan lingkungan anak muda (Waite, 2017). Situs lumpang batu mempunyai nilai sejarah yang sangat tinggi sebagai bukti sejarah manusia zaman prasejarah. Penting bagi guru sejarah untuk menyampaikan informasi sejarah yang terkandung dalam situs lumpang batu. Pengetahuan tentang masa lalu atau zaman prasejarah dapat diperoleh melalui mempelajari, mengetahui dan memahami nilai kehidupan yang terkandung dalam situs lumpang batu.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sejarah siswa dengan menggunakan media situs lumpang batu dan pembelajaran dengan media pembelajaran *power point*?; 2) Apakah terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran situs lumpang batu dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa; 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sejarah siswa dengan menggunakan media situs lumpang batu dan pembelajaran dengan media pembelajaran *power point* pada siswa dengan motivasi intrinsik?; 4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan media situs lumpang batu dan pembelajaran dengan media pembelajaran *power point* pada siswa dengan motivasi ekstrinsik?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *factorial 2x2*. Subyek penelitian diberikan perlakuan yang berbeda yaitu dengan menggunakan media pembelajaran situs lumpang batu dan media pembelajaran *power point*. Rancangan penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Treatment by Level

Motivasi Belajar (B)	Media Pembelajaran (A)	
	Situs Lumpang Batu (A ₁)	<i>Power Point</i> (A ₂)
Motivasi Intrinsik (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Motivasi ekstrinsik (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Variabel penelitian terdiri atas: (1) variabel terikat adalah hasil belajar sejarah siswa; (2) variabel bebas atau variabel perlakuan A₁ media pembelajaran situs lumpang batu dan A₂ media pembelajaran *power point*; (3) variabel atribut adalah B₁ motivasi belajar intrinsik dan B₂ motivasi belajar ekstrinsik (Malla, dkk., 2018).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 di Kabupaten Sigi pada tahun ajaran 2018/2019. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan simple random sampling. Terdapat 5 kelas siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sigi. Setelah dipilih secara random diperoleh dua kelas yaitu kelas X1 dan X3. Kelas X1 sebagai kelas kontrol (dengan menggunakan media pembelajaran *power point*) dan kelas X3 sebagai kelas eksperimen (dengan menggunakan media pembelajaran situs lumpang batu).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA Negeri 1 Sigi sebanyak 486 siswa yang terdiri dari 18 rombongan belajar (rombel). Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive random sampling, dengan asumsi bahwa jumlah sampel disesuaikan dengan siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Sigi. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 62 siswa yang terdiri dari 31 siswa kelas kontrol dan 31 siswa kelas eksperimen. Untuk membedakan motivasi belajar intrinsik dan motivasi ekstrinsik, maka seluruh siswa diberi tes baku yang dikembangkan oleh Guilford. Dari hasil tes tersebut diperoleh hasil 8 siswa (31 × 27%) kelompok atas dengan motivasi belajar intrinsik dan 8 (31 × 27%) kelompok bawah dengan motivasi belajar ekstrinsik.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: bahan ajar yang memuat materi pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran situs lumpang batu dan pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran *power point*, tes hasil belajar sejarah, angket motivasi belajar sejarah siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen, yaitu jenis tes dan non tes. Instrumen jenis tes adalah instrumen hasil belajar sejarah siswa yang diberikan pada saat pretes dan postes, sedangkan instrumen jenis non tes adalah angket motivasi belajar siswa yang diberikan pada akhir pembelajaran.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *software* IBM SPSS 22 dan *Microsoft Office Excel 2010*. Data dianalisis dengan menggunakan Analisis varian (ANOVA) dua jalur.

HASIL PENELITIAN

Sebelum menentukan uji statistik yang akan digunakan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan statistik uji yang digunakan. Untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, maka diuji dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

Hipotesis statistik untuk menguji normalitas adalah:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelompok A1

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
A1	155	16	200*	920	16	167

*This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji statistik yang ditunjukkan pada Tabel 3 diketahui bahwa nilai (sig.) uji Shapiro-Wilk kelompok siswa dengan media pembelajaran situs lumpang batu adalah $0,167 \geq \alpha = 0,05$. Artinya H_0 diterima. Dengan demikian kelompok siswa dengan media pembelajaran situs lumpang batu berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelompok A2

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
A2	145	16	200*	920	16	672

*This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji statistik yang ditunjukkan pada Tabel 4 diketahui bahwa nilai (sig.) uji Shapiro-Wilk kelompok siswa dengan media pembelajaran *power point* adalah $0,672 \geq \alpha = 0,05$. Artinya H_0 diterima. Dengan demikian kelompok siswa dengan media pembelajaran *power point* berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelompok A1B1

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
A1B1	221	8	200*	938	8	592

*This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji statistik yang ditunjukkan pada Tabel 5 diketahui bahwa nilai (sig.) uji Shapiro-Wilk kelompok siswa dengan media pembelajaran situs lumpang batu dan motivasi intrinsik adalah $0,592 \geq \alpha = 0,05$. Artinya H_0 diterima. Dengan demikian kelompok siswa dengan media pembelajaran situs lumpang batu dengan motivasi intrinsik berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelompok A2B1

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
A2B1	116	8	200*	919	8	424

*This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji statistik yang ditunjukkan pada Tabel 6 diketahui bahwa nilai (sig.) uji Shapiro-Wilk kelompok siswa dengan media pembelajaran *power point* dengan motivasi ekstrinsik adalah $0,424 \geq \alpha = 0,05$. Artinya H_0 diterima. Dengan demikian kelompok siswa dengan media pembelajaran *power point* dengan motivasi intrinsik berdistribusi normal

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Kelompok A2B2

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
A2B2	185	8	200*	957	8	783

*This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji statistik yang ditunjukkan pada Tabel 7 diketahui bahwa nilai (sig.) uji Shapiro-Wilk kelompok siswa dengan media pembelajaran *power point* dengan motivasi ekstrinsik adalah $0,783 \geq \alpha = 0,05$. Artinya H_0 diterima. Dengan demikian kelompok siswa dengan media pembelajaran situs lumpang batu berdistribusi normal. Dapat disimpulkan data penelitian ini berdistribusi normal.

Uji homogenitas varians dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Levene Test*. Uji homogenitas yang dipakai bertujuan untuk mengetahui homogenitas varians untuk masing-masing kelompok yang dibandingkan baik pada kelas dengan menggunakan media situs lumpang batu maupun pada kelas yang menggunakan media *power point*.

Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8 Uji Homogenitas

Dependent Variable: Hasil Belajar Sejarah			
F	df1	df2	Sig.
,818	3	28	,495

Uji *Levene Test* menunjukkan nilai $\text{sig.} = 0,495 \geq \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan semua kelompok data dalam penelitian memiliki varian yang homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas varians dapat disimpulkan bahwa data dari semua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis dengan ANAVA dua jalur dapat dilakukan.

Selanjutnya pengaruh media pembelajaran situs lumpang batu dan motivasi belajar sejarah akan dianalisis. Selanjutnya dilakukan uji analisis varians dua jalur (ANAVA dua jalur). Uji ini dilakukan untuk menjawab hipotesis statistik. Rangkuman hasil uji anava dua jalur disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji ANAVA Dua Jalur

Dependent Variable: Hasil Belajar Sejarah

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	6577,344 ^a	3	2192,448	19,783	,000
Intercept	121894,531	1	121894,531	1099,874	,000
Media	5913,281	1	5913,281	53,356	,000
Motivasi	569,531	1	569,531	5,139	,031
Media * Motivasi	94,531	1	94,531	,853	,364
Error	3103,125	28	110,826		
Total	131575,000	32			
Corrected Total	9680,469	31			

a. R Squared = ,679 (Adjusted R Squared = ,645)

Hasil analisis pada Tabel 9 dengan uji anava dua jalur menunjukkan bahwa: nilai signifikansi untuk media pembelajaran sebesar 0,000 lebih kecil $\alpha = 0,05$. Artinya pada taraf kepercayaan 95% terdapat perbedaan antara hasil belajar sejarah siswa dengan menggunakan media pembelajaran situs lumpang batu dan media pembelajaran power poin. Berarti pengaruh semua variabel independen (media pembelajaran dan motivasi belajar) secara bersama-sama terhadap variabel dependen (hasil belajar sejarah) valid. Nilai perubahan variabel dependen tanpa perlu dipengaruhi variabel independen, variabel dependen dapat berubah nilainya. Nilai signifikansi (sig). intercept sebesar 0,000 lebih kecil $\alpha = 0,05$ berarti intercept signifikan.

Uji Hipotesis pertama pada Tabel 9 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig). media pembelajaran 0,000 lebih kecil $\alpha = 0,05$. Hal tersebut berarti media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah siswa. Koefisien pada media pembelajaran besarnya 19,783 dengan nilai signifikansi (sig). sebesar 0,000 lebih kecil $\alpha = 0,05$, maka nilai signifikansi lebih

kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan. Sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Ini berarti Ada pengaruh positif penggunaan media pembelajaran situs lumpang batu terhadap hasil belajar sejarah siswa.

Sementara uji Hipotesis kedua menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig). motivasi belajar 0,031 lebih kecil $\alpha = 0,05$. Hal tersebut berarti motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah siswa. Koefisien pada media pembelajaran besarnya 53,356 dengan nilai signifikansi (sig). sebesar 0,031 lebih kecil $\alpha = 0,05$, maka nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan. Sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Ini berarti Ada pengaruh positif motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa.

Uji Hipotesis ketiga menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig). motivasi belajar 0,364 lebih besar $\alpha = 0,05$. Hal tersebut berarti tidak ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Koefisien pada media pembelajaran besarnya 0,853 dengan nilai signifikansi (sig). sebesar 0,364 lebih besar $\alpha = 0,05$, maka nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan. Sehingga H₀ diterima dan H₁ ditolak. Ini berarti tidak ada pengaruh antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa. Nilai determinasi berganda semua variabel independen adalah 0,853, hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat

PEMBAHASAN

Hasil uji statistic menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah siswa dengan menggunakan media pembelajaran situs lumpang batu lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran power point. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dapat dipengaruhi oleh media lumpang batu. Hal ini bisa dipahami karena media pembelajaran yang relevan dan sesuai kebutuhan siswa dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Sanaky (2009) bahwa salah satu manfaat media pembelajaran menarik minat dan perhatian siswa sehingga bisa mengalihkannya dari hal-hal di luar pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Dalam hal ini media pembelajaran situs lumpang berdasarkan hasil penelitian ini menarik minat siswa, beberapa alasan yang dianggap membuat media pembelajaran situs lumpang batu menarik minat dan memotivasi siswa untuk belajar adalah: 1) belajar dari lingkungan secara langsung belum banyak dilakukan di SMAN 1 Sigi; 2) situs lumpang batu adalah obyek wisata yang selama ini belum dikenal oleh siswa SMAN 1 Sigi; 3) sejarah masa lalu yang melatarbelakangi munculnya situs lumpang batu menjadi daya Tarik sendiri bagi siswa, mengingat bahwa masyarakat Sulawesi Tengah khususnya di lingkungan lembah Palu tidak memiliki budaya tulis untuk mewariskan setiap peristiwa yang merupakan fakta sejarah kepada generasi muda.

Sejarah tak harus selalu dipelajari di museum seperti yang selama ini terjadi dalam pembelajaran. Segala sesuatu yang pernah terjadi pada lintasan waktu masa lalu di daerah lingkungan tempat tinggal siswa adalah sumber belajar sejarah, hal ini sejalan dengan pandangan Wasino (2009) bahwa siswa dapat menggali pengetahuan yang lebih dalam lagi tentang apa yang terjadi di masa lalu

melalui benda-benda peninggalan sejarah yang ada di lingkungan tempat tinggal siswa. Pemanfaatan situs lumpang batu sebagai media pembelajaran sejarah sejalan dengan penerapan pembelajaran kontekstual yang saat ini menjadi arah dan paradigma pembelajaran di tanah air. Pembelajaran kontekstual menjadi landasan bagi pembelajaran bermakna di mana siswa tidak hanya belajar tentang teori dan konsep, tetapi bagaimana teori dan konsep yang dipelajari dapat diimplementasikan dalam menjalani hidup dan kehidupan. Situs lumpang batu adalah media pembelajaran kontekstual yang dapat menggugah rasa dan keinginan siswa untuk melestarikan dan menjaga nilai-nilai budaya yang terkandung dalam situs lumpang batu tersebut. Kontekstualitas pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sigi dapat terjaga dan terus ditingkatkan dengan pemanfaatan peninggalan sejarah situs lumpang batu sebagai media pembelajaran sejalan dengan hasil penelitian Wijayanti (2017).

Motivasi belajar siswa berdasarkan hasil penelitian ini juga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMAN 1 Sigi. Motivasi adalah suatu daya yang dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu hal ini dikemukakan oleh Sardiman (2001) dan Tampubolon (2014) yang menyebutnya sebagai dorongan untuk menumbuhkan atau memunculkan kemauan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu. Siswa tergerak atau terdorong untuk belajar dengan baik berdasarkan motivasi yang ada baik itu motivasi yang berasal dari dalam dirinya (intrinsik) maupun motivasi yang berasal dari luar diri (ekstrinsik). Siswa merasa bahwa media situs lumpang batu tak sekedar media pembelajaran, tetapi juga merupakan sesuatu yang membuat siswa merasa membutuhkan kegiatan belajar. Saat siswa merasakan bahwa belajar adalah suatu kebutuhan, maka siswa akan menunjukkan ketertarikan, minat dan perhatian pada kegiatan belajar, menyelesaikan tugas-tugas dengan tekun, memiliki kemauan kuat (ulet) dalam mengatasi setiap kesulitan, dan memiliki semangat dan tekad yang kuat untuk meraih keberhasilan. Hal ini merupakan indikator motivasi belajar sebagaimana diuraikan oleh Lestari dan Yudhanegara (2015) dalam publikasi hasil penelitiannya. Sementara itu hasil penelitian ini juga sejalan dengan pandangan Purwanto (2010) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi belajar.

Media pembelajaran dan motivasi belajar tidak berinteraksi secara positif untuk mempengaruhi hasil belajar sejarah siswa. Hal ini berarti bahwa tidak ada pengaruh bersama yang ditimbulkan oleh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah pada siswa SMAN 1 Sigi. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran situs lumpang batu jika diterapkan secara mandiri tetap dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara dari ditinjau dari sudut motivasi belajar, bahwa baik siswa yang memiliki motivasi belajar intrinsik maupun siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik tidak memiliki hasil belajar yang sama baik menggunakan media pembelajaran lumpang batu maupun menggunakan media pembelajaran power point. Dengan demikian pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar sejarah siswa ini terjadi karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media situs lumpang batu kegiatan pembelajaran lebih efektif (Hamalik, 2010). Nandia, dkk (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran sejarah yang memanfaatkan situs purbakala di lingkungan sekitar dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan siswa menjadi lebih aktif. Pada pembelajaran

sejarah dengan menggunakan media pembelajaran situs lumpang batu menuntut siswa untuk mengidentifikasi masalah, berpikir kritis, mengumpulkan data dan menyampaikan ide atau gagasan secara individu dan bekerjasama dalam kelompok serta mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar sejarah dan motivasi belajar siswa antara siswa yang memperoleh pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran situs lumpang batu dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran power point, maka dapat disimpulkan bahwa: **Pertama**: media pembelajaran situs lumpang batu berpengaruh sejarah signifikan pada hasil belajar sejarah siswa yang dibuktikan dengan hasil uji $0,000 < 0,05$., dengan demikian terdapat pengaruh positif media pembelajaran situs lumpang batu terhadap hasil belajar sejarah siswa **Kedua**: motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa dengan nilai signifikansi sebesar $0,031 < 0,05$. Secara signifikan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa. **Ketiga**: tidak terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran situs lumpang batu dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa. Jadi media pembelajaran situs lumpang batu tidak mempengaruhi motivasi belajar sejarah siswa.

Penelitian ini menjadi sarana dalam pengembangan diri bagi peneliti sekaligus menjadi langkah awal dalam penerapan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran situs lumpang batu di sekolah. Penelitian ini perlu untuk ditindaklanjuti dengan menggunakan media pembelajaran situs sejarah lain yang ada di lingkungan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alderman, M.K. (2004). *Motivation for achievement: Possibilities for teaching and learning (2nd ed)*. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan, edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, J.W. (2013). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati & Mujiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faulkner, J., & Latham, G. (2016). Adventurous lives: Teacher qualities for 21st century learning. *Australia journal of Teaching education*, 41 (4), 137-150.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, K.E, & Yudhanegara, M.R. (2015). *Penelitian Pendidikan matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Malla, H.A.B., dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Berpikir Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Filsafat Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan, vol. 20 no. 3*.

- Margolis, H., & McCabe, P.P. (2006). Improving Self-Efficacy and Motivation: What to Do, What to Say , *VOL. 41, NO. 4, (PP. 218–227) Intervention in School and Clinic 2006 41: 218.*
- Nandia, F., dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Media audiovisual Situs Purbakala Pugung Raharjo untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kotagajah. *Jurnal Ilmiah Dikdaya.*
- Niemi, H., et al. (2016). Digital storytelling for 21st century skills in virtual learning environments. *Creative Education, 5 (9), 451-468.*
- Nuralam, (2014). Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan vol 16 (2).*
- Pajares, F. (2003). Self-efficacy beliefs, motivation, and achievement in writing: A review of the literature. *Reading & Writing Quarterly: Overcoming Learning Difficulties, 19, 139–158.*
- Poon, C.L., et al. (2016). Preparing student for the twenty first century: A snapshot of Singapore’s approach. *Educating for 21st Century Perspective, Policies, and Practices from around the world.* Springer Singapore.
- Purwanto, M. N. (2010). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja rosda Karya.
- Ratumanan, T. G.&Theresia, L.(2003). *Evaluasi Hasil Belajar Yang Relevan Dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi.* Surabaya: Unesa University Press.
- Romero, et al. (2015). Can serious games contribute to developing and sustaining 21st century skill. *Games and Culture vol 10 (2) 148-177.*
- Sanaky, A.H. (2009). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta. Safiria insania Press.
- Sardiman, A.M. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sengul, S., & Katranci, Y. (2014). Effect of jigsaw technique on mathematics self-efficacy preception of seventh grade primary school students. *Prodia-social and Behavior science, 116 (2014), 333-338.*
- Sharer, J.R., & Ashmore, W. (2003). *Archeology our past.* Boston: McGraw-Hill higher education.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-dasar proses belajar mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset. Tjundjing.
- Urhahne, D.(2015) Teacher behavior as a mediator of relationship between teacher judgment and students’ motivation and emotion. *Teaching and teacher education, 45, 73-82.*
- Witherington, H.C., & Burton, W.H. (1986). *Teknik-taknik belajar mengajar.* Bandung: Jammers.
- Wijayanti, Y. (2017). Pemanfaatan situs karangmulyan untuk kepentingan pendidikan dalam pembelajaran sejarah. *Purbawidya Vol 6 (1).*