

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDUMU TERHADAP STIMULUS
BELAJAR SISWA SMK MUHAMMADYAH 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

OLEH

DEVI ERISKA

NIM 322018002



**UNIVERSITAS MUHAMMADYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN
APRIL 2022**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDUMU TERHADAP STIMULUS
BELAJAR SISWA SMK MUHAMMADYAH 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Palembang untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

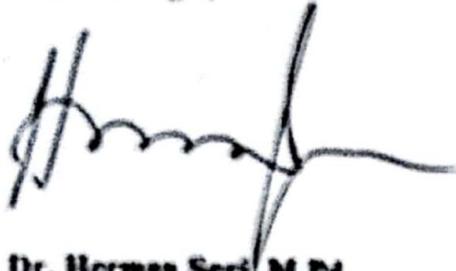
Oleh
Devi Eriska
Nim 322018002

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN
APRIL 2022**

Skripsi oleh Devi Erika ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, 23 April 2022

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Herman Seri', with a long horizontal stroke extending to the right.

Dr. Herman Seri, M.Pd.

Palembang, 23 April 2022

Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rytha Petrossky', with a long horizontal stroke extending to the right.

Dra. Rytha Petrossky, M.Si.

**Skripsi oleh Devi Eriska ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal
23 April 2022**

Dewan Penguji :

Dr. Herman Serj, M.Pd., Ketua

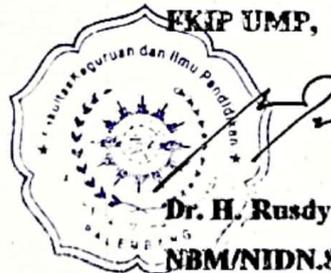
Dra. Rytha Petrossky, M.Si., Anggota

Winda Lestari, S.Pd., M.Pd., Anggota

**Mengetahui
Ketua Program studi
Administrasi Pendidikan,**

**Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0205028902**

**Mengetahui
Dekan
EKIP UMP,**



**Dr. H. Rusdy AS, M.Pd.
NBM/NIDN.822609/0007095908**

SURAT KETERANGAN PERTANGGUNG JAWABAN
PENULISAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Eriska
NIM : 322018002
Program Studi : Administrasi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Muhammadiyah Palembang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang telah saya buat ini benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan hasil jiplakan).
2. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya akan menanggung resiko sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggung jawaban.

Palembang, 23 April 2022
Yang Menerangkan
Mahasiswa Yang Bersangkutan,



Devi Eriska
NIM.322018002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Menyerah hanyalah untuk orang yang kalah. Bangun Kesuksesan dari kegagalan. Jika orang lain bisa, maka saya juga bisa”.

Selanjutnya skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ♥ Teruntuk kedua orang tua ku bapak Fuad dan ibu Kholijah yang selalu mendoakan ku, memberi ku semangat, memotivasi dan pengorbanan yang tak terbalas serta materi yang engkau berikan kepada ku untuk aku bisa mencapai gelar sarjana ku.
- ♥ Untuk Anak ku Mardely Fujannah (Adel) yang menjadi semangat hidupku
- ♥ Untuk adik-adik ku, keponakan serta keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas segala doa dan supportnya untuk ku.
- ♥ Untuk yang sudah Allah takdirkan dalam kelemahan hidupku terimakasih akhirnya saya bisa bangkit dan semangat sampai sekarang.
- ♥ Dosen pembimbing Bapak Dr. Herman Seri, M.Pd. dan Dra. Rytha Petrossky, M.Si. yang selalu membimbing, memberi nasihat dan memberikan ilmu yang bermanfaat dalam pembuatan skripsi ini.
- ♥ Untuk seluruh dosen-dosen ku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan terimakasih atas ilmu yang selama ini di berikan dari semester 1 sampai ke titik terakhir ini.
- ♥ Sahabat seperjuangan dari awal kuliah sampai skripsi Eci Arsika serta Lia dan Ajeng teman seperkuliahan Administrasi Pendidikan Angkatan 2018.
- ♥ Untuk mbak Erin Sri Utami, S.Pd. dan mbak Rohma Sri Indriyani, S.Pd. terimakasih yang telah memberikan ilmunya dalam perkuliahan maupun skripsi ini.
- ♥ Untuk dulur-dulurku ATA 2019 LPM Fitrah UMP serta dan Keluarga Besar Lpm Fitrah UMP.
- ♥ Almamater Hijau.

ABSTRAK

Devi Eriska.322018002. Pengaruh Media Pembelajaran eduMU Terhadap Stimulus Belajar Siswa Smk Muhammadiyah 3 Palembang. Skripsi Program Studi Administrasi Pendidikan. Program Sarjana (S1), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I) Dr. Herman Seri, M.Pd. (II) Dra. Rytha Petrossky, M.Si.

Kata Kunci : Media Pembelajaran eduMU, Stimulus Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran eduMU terhadap stimulus belajar siswa SMK Muhammadiyah 3 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dalam penelitian ini dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner pada responden. Hasil pengisian kuesioner dianalisis menggunakan uji hipotesis statistik uji parsial (Uji t). Uji t digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan variabel Y. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 3 Palembang Tahun Pelajaran 2021-2022 yang berjumlah 88 siswa dengan 3 jurusan yang ada di sekolah tersebut. Hasil uji-t untuk media pembelajaran eduMU (X) terhadap stimulus belajar siswa (Y) menunjukkan nilai sig.0,000. Artinya nilai signifikansi lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 ($0,046 < 0,05$) dan t_{hitung} menunjukkan nilai 2,747 Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,747 > 1.66235$). Maka kesimpulannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran eduMU terhadap stimulus belajar siswa. Karena t_{hitung} bernilai positif, maka jika variabel media pembelajaran eduMU meningkat maka stimulus belajar siswa juga akan meningkat secara signifikan dan sebaliknya jika variabel media pembelajaran eduMU menurun maka stimulus belajar siswa juga akan menurun secara signifikan.

KATA PENGANTAR

Assamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas segala berkah, hidayah, serta rahmat-Nya sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat dan salam kita curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat.

Saya sadar bahwa apa yang telah saya peroleh tidak semata-mata hasil dari jerih payah saya sendiri tetapi hasil dari keterlibatan dan dukungan semua pihak sehingga penulisan Skripsi proposal ini dapat di selesaikan. Oleh sebab itu, saya menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah subhana wa ta'ala yang telah memberikan kelancaran dan kekuatan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua ku yang tanpa lelah dan mengeluh untuk membiayai Kuliah sampai akhir semester.
3. Bapak Dr. H. Rusdy AS. M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Bapak Dr. Herman Seri, M.Pd. Selaku pembimbing 1 atas bimbingan dan arahan serta kesabarannya sehingga Skripsi proposal ini dapat diselesaikan.
5. Ibu Dra. Rytha Petrossky, M.Si. Selaku pembimbing 2 atas bimbingan dan arahan serta kesabarannya snehingga Skripsi proposal ini dapat diselesaikan.
6. Ibu Winda Lestari., M.Pd. ketua Program Sudi Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
7. Dosen-dosen yang mengajar di Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
8. Kepala Sekolah, guru-guru, staf tata usaha dan siswa SMK Muhammadiyah 3 Palembang.

Dengan disusunnya Skripsi proposal ini semoga bantuan dan dukungan yang telah di berikan mendapat pahala dan hikmah dari tuhan yang maha Esa. Saya menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Skripsi proposal ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan. Oleh karena itu, saya mengharapkan adanya masukan, baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Akhir kata semoga Allah SWT selalu membalas segala budi baik kepada semua pihak yang telah berpartisipasi membantu berjalannya proses penyusunan skripsi ini. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Palembang, 23 April 2022

Penulis

Devi Eriska

NIM. 322018002

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	ivP
HALAMAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Hipotesis Penelitian	8
E. Kegunaan Penelitian.....	8
F. Asumsi Penelitian.....	9
G. Ruang Lingkup	9
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Media Pembelajaran eduMU.....	11
B. Stimulus Belajar	25
C. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Rancangan Penelitian	35

B. Populasi dan Sampel	38
C. Instrumen Penelitian.....	38
D. Pengumpulan Data	40
E. Uji Coba Instrumen	42
F. Hipotesis Statistik.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN	51
A. Deskripsi Data Penelitian.....	51
B. Analisis Statistik Deskriptif	54
C. Hasil Uji Hipotesis Statistik	57
BAB V PEMBAHASAN	59
BAB VI PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1	Variabel dan Indikatoe X dan Y.....	37
3.2	Sampel Penelitian.....	38
3.3	Kisi-Kisi Variabel X.....	39
3.4	Kisi-Kisi Variabel Y.....	39
3.5	Alternatif Jawaban.....	41
3.6	Uji Validasi Media Pembelajaran eduMU	44
3.7	Uji Validasi Stimulus Belajar Siswa	45
3.8	Hasil Uji Realibilitas	49
4.1	Hasil Rekapitulasi Jawaban Kuesioner Penelitian Responden	51
4.2	Data Statistik Deskriptif Variabel X	54
4.3	Data Statistik Deskriptif Variabel Y	55
4.4	Output SPSS Coefficients	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berfikir.....	34
Gambar 4.1	Histogram Skor Media Pembelajaran MU	55
Gambar 4.2	Histogram Skor Stimulus Belajar Siswa	55

LAMPIRAN

1. Jadwal Penelitian
2. Surat Izin Pengambilan Data
3. Surat Izin Penelitian / Riset
4. Angket/ Kuesioner Variabel X dan Variabel Y
5. Kisi-kisi Variabel X dan Variabel Y
6. Hasil Rekapitulasi Kuesioner (Uji Validitas X dan Y) 30 Responden
7. Tabel r untuk df 51-100 (Nilai Tingkat Signifikansi)
8. Tabel t untuk df 81-120(Nilai Tingkat Signifikansi)
9. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Variabel X dan Y 88 Responden
10. Propil SMK Muhammadiyah 3 Palembang
11. Jumlah Identitas Siswa SMK Muhammadiyah 3 Palembang
12. Daftar Hadir Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Palembang
13. Profil Tentang eduMU
14. Manfaat-manfaat eduMU
15. Contoh Tampilan Aplikasi eduMU Siswa
16. Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kemajuan suatu bangsa, agar bangsa bisa maju tentunya perlu adanya cita - cita yang tercapai dalam sebuah pendidikan oleh setiap negara. Pendidikan terdapat dari setiap sekolah yang ada pada seluruh negara, jika ingin mendapatkan pendidikan yang berkualitas maka perlu memperhatikan pengelolaan yang dilakukan oleh pendidik pada lembaga tersebut.

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, pendidikan berperan mengembangkan berbagai potensi peserta didik. Sebagaimana penjelasan dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 2 ayat 1 menyebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pada intinya pendidikan adalah suatu proses yang sadar untuk mengembangkan potensi individu sehingga memiliki kecerdasan pikir, emosional, berwatak dan keterampilan untuk siap hidup bermasyarakat. Proses pendidikan dapat berjalan dengan baik bila komponen yang ada dalam sekolah tersebut digunakan semaksimal mungkin. Komponen sekolah diantaranya kepala sekolah,

pendidik, staf, kurikulum, sarana dan prasarana serta komponen lain yang dapat menunjang berlangsungnya pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam sekolah adalah pendidik. Karena guru merupakan tenaga pendidik yang akan mendidik peserta didik. Berkaitan dengan tugas pendidik dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator, motivator dan stimulator proses pembelajaran yang mengharuskan guru memegang peranan dan tanggung jawab yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi siswa, berinisiatif, kreativitas, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik dan psikis peserta didik.

Menurut Wati, (2016) Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media juga merupakan suatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Suatu pendidikan di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan, baik itu dari segi kurikulum maupun metode pembelajaran, hal tersebut membuktikan bahwa, pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan, Perkembangan tersebut, bukan hanya metode pembelajaran, akan tetapi perkembangan pendidikan di Indonesia juga mengikuti perkembangan teknologi, Perkembangan teknologi dipergunakan untuk mengakses, menyimpan, mengirim, bahkan mengambil sebuah informasi dalam bentuk digital, perkembangan teknologi sangat membantu dalam kondisi seperti sekarang, dimana dunia dilanda oleh sebuah permasalahan besar yaitu munculnya pandemic covid-19, maka dari itu dimasa sekarang perkembangan teknologi sangat maju dan tak lupa juga pembelajaran pun sekarang banyak memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran.

Wati, (2016) juga mengatakan media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan di dunia Pendidikan adalah media virtual atau biasa disebut

pembelajaran berbantuan alat teknologi seperti komputer di serertai dengan jaringan internet yang memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses belajar mengajar apalagi pada saat sekarang ini proses pembelajaran terhambat oleh wabah covid-19 yang mau tidak mau harus menggunakan media virtual sebagai media penunjang prose belajar. Banyak sekali media virtual yang digunakan oleh sekolah seperti aplikasi Zoom, Google Classroom, Web Site, WhatsApp, Qualitiva, eduMU dan lain sebagainya, tergantung media virtual apa yang digunakan oleh lembaga sekolahan tersebut.

Dari pengamatan peneliti selama melakukan observasi sebelum melakukan penelitian, peneliti paling menarik dari beberapa media virtual diatas adalah media virtual Edukasi Digital Muhammadiyah (eduMU) karenakan pada saat pengalaman saya Prakrek Lapangan Persekolahan (PLP) 2 dan 3 di SMK Muhammadiyah 2 Palembang, disekolahan tersebut mereka menggunakan aplikasi eduMU, aplikasi tersebut dapat memudahkan peserta didik dan pendidik (guru) saling bertukar informasi pelajaran yang akan di pelajari, dan juga aplikasi eduMU bisa memberikan materi baik berbentuk foto, video dan dokumen yang bisa di download oleh seluruh peserta didik sehingga bisa mempermudah dalam proses belajar mengajar dengan kondisi yang tidak memungkinkan saat ini dengan keterpisahan jarak jauh (Daring), dan juga apabila pandemi covid-19 sudah mulai terkendali sekolah dapat melaksanakan tatap muka dengan peserta didik dan juga dapat tetap menggunakan media pembelajaran berbasis virtual eduMU ini yang bisa digunakan oleh guru yang sedang izin atau tidak dapat mengajar sekolah sehingga bisa memudahkah untuk proses belajar agar materi pembelajaran tidak tertinggal.

Tetapi karena jarak antara pendidik dan peserta didik tidak memungkinkan saat ini, dengan akan terjadinya masalah motivasi/stimulus belajar siswa terhadap media virtual ini, dengan berbagai masalah seperti masalah jaringan, kurangnya waktu proses belajar dan yang paling penting yaitu kurangnya pemahaman dengan materi yang di ajarkan tersebut sehingga memungkinkan media virtual ini akan mengakibatkan masalah motivasi/stimulus belajar siswa akan terganggu. Maka dari itu seorang guru harus bisa menggunakan media pembelajaran virtual sebaik mungkin dan kreatif mungkin sehingga bisa memberikan stimulus belajar kepada siswanya.

Adapun teknologi didalam bidang pendidikan yaitu dapat terlaksananya proses pembelajaran secara Daring, sehingga peserta didik tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan berinteraksi dengan guru maupun teman, meski tidak berada di lingkungan persekolahan, dengan perkembangan teknologi berupa aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran Daring di suatu sekolahan terkhusus Muhammadiyah sekolahan tersebut menggunakan aplikasi yang dirancang khusus yaitu aplikasi eduMU. Aplikasi eduMU merupakan aplikasi khusus rancangan oleh Muhammadiyah yang diperuntukkan kepada pihak sekolah, guru, orang tua peserta didik dan peserta didik. Pada aplikasi tersebut, tidak hanya terjadi proses belajar mengajar, akan tetapi pada aplikasi tersebut guru juga dapat memberikan tugas atau kuis dan memberikan 3 informasi mengenai nilai peserta didik.

Berdasarkan sudut pandang Nuraeni (2017) Pembelajaran didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran, pembelajaran dapat dikatakan sebagai upaya guru untuk

memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Oleh karena itu, stimulus yang diberikan guru seharusnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan stimulus peserta didik seharusnya mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran.

Sejalan definisi pembelajaran tersebut, pembelajaran mengandung dua karakteristik utama, yakni bahwa (1) proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal yang memperbaiki aktivitas siswa untuk berpikir dan (2) pembelajaran diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kegiatan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Huda (2017) menuliskan bahwa stimulus ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respon-respon itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. Setiap respon merupakan suatu langkah ke arah mencapai tujuan, misalnya seseorang ingin mendapatkan hadiah maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes.

Berdasarkan sudut pandang Huda (2017) menuliskan stimulus memiliki berbagai bentuk seperti perhatian, pengertian dan penerimaan proses internal terhadap informasi, tindakan nyata dalam bentuk partisipasi kegiatan belajar seperti memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, menilai kemampuan dirinya dalam menguasai informasi, melatih diri dalam menguasai informasi yang diberikan dan serta nilai-nilainya. Adapun macam-macam stimulus yaitu: 1). Stimulus Ideolisme ialah yang didapatkan dengan cara banyak membaca, 2). Stimulus Peraba ialah yang didapatkan dengan cara merasakan tekstur benda, 3). Stimulus visual ialah yang didapatkan dengan cara

melihat objek, 4. Stimulus Audio ialah yang didapatkan dengan cara mendengar, 5. Stimulus Kinestetik ialah yang didapatkan dengan cara gerakan.

Berdasarkan pendapat di atas maka Guru dan siswa sama-sama berperan aktif agar stimulus memiliki berbagai bentuk sehingga munculnya kreativitas belajar siswa yaitu mampu mengelola, merancang, dan melaksanakan kegiatan belajar bermakna

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan Pada tanggal 06 September - 15 September 2021, semua mahasiswa semester 7 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 3 dan saya ditugaskan di SMK Muhammadiyah 2 Palembang selama 10 hari di sana saya melakukan kegiatan proses belajar mengajar secara pembelajaran daring dan luring dikarenakan masih dalam masa pandemic covid-19, maka dari itu saya mendapatkan informasi disekolahan tersebut bahwa proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan media virtual yang berbasis aplikasi yaitu, Edukasi Digital Muhammadiyah (eduMU).

Peranan media virtual tersebut untuk mengatasi masalah keterpisahan ruang dan waktu antara guru dan siswa melalui media komputer, siswa dapat memperoleh bahan pelajaran yang tersedia dalam situs internet, dan ketika saya ditugaskan guru pamong untuk saya mengajar menggunakan aplikasi eduMU saya melihat dan merasakan proses pembelajaran pada saat itu siswa yang merespon hanya sedikit dan terlihat stimulus belajar mereka sangat lah kurang, karena pada saat saya memberikan materi dokumen ataupun ppt mereka merespon sangat lama dan jika saya memberikan umpan balik mereka hanya menjawab baik bu, iya bu dan siap bu, pada saat guru memberikan tugas dengan waktu yang diberikan

secara otomatis dengan cukup lama tapi masih saja siswa yang mengumpulkan tugas tepat pada waktunya hanya sedikit, dibandingkan pada saat proses pembelajaran dengan tatap muka. Sehingga masalah tersebut menjadi pemicu untuk guru agar bisa memotivasi siswanya dengan cara memberikan waktu pengumpulan tugas kepada siswa jika lewat dari waktu yang ditentukan maka siswa tersebut secara otomatis tidak bisa mengumpulkan tugas lagi, oleh karena itu guru harus bisa menguasai aplikasi eduMU dengan model pembelajaran media virtual agar dapat mendorong stimulus belajar siswa menjadi lebih baik. Maka dengan adanya masalah ini saya tertarik untuk meneliti adakah stimulus belajar siswa pada saat pembelajaran daring dengan luring. Sehingga dengan adanya masalah ini maka saya tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh media pembelajaran eduMU terhadap stimulus belajar siswa SMK Muhammadiyah 3 Palembang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang dibuat dalam penelitian ini yaitu: Adakah Pengaruh media pembelajaran eduMU terhadap stimulus belajar siswa SMK Muhammadiyah 3 Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh media pembelajaran eduMU terhadap stimulus belajar siswa SMK Muhammadiyah 3 Palembang.

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2019:63) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

H_a = Ada Pengaruh media pembelajaran eduMU terhadap stimulus belajar siswa SMK Muhammadiyah 3 Palembang.

H_0 = Tidak Ada Pengaruh media pembelajaran eduMU terhadap stimulus belajar siswa SMK Muhammadiyah 3 Palembang.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi lembaga pendidikan, dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran eduMU dan stimulus belajar siswa yang akan dicapai oleh siswa.
- b. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi atau bahan pembandingan bagi peneliti yang ingin mengkaji masalah yang relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 3 Palembang, dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran eduMU terhadap stimulus belajar.

- b. Bagi guru, dapat menjadi bahan masukan untuk lebih terampil lagi dalam menggunakan eduMU pada saat pembelajaran agar dapat memberikan stimulus belajar siswa.
- c. Untuk siswa, sebagai bahan masukan untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran jarak jauh.

F. Asumsi Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa media pembelajaran eduMU berpengaruh terhadap stimulus belajar siswa SMK Muhammadiyah 3 Palembang.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Untuk menghindari perluasan masalah dalam penelitian ini, maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah variable-variabel yang diteliti, populasi atau subjek penelitian dan lokasi penelitian

1. Variabel (X) : Media pembelajaran eduMU
Dimensi :Media Pembelajaran Berbasis Internet,
Media Pembelajaran Berbasis eduMU
2. Variabel (Y) : stimulus belajar siswa
Dimensi : Intrinsik dan Ekstrinsik
3. Populasi atau subjek yang diteliti adalah seluruh siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 3 Palembang Tahun Pelajaran 2021-2022 yang berjumlah 88 siswa dengan 3 jurusan.
4. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 3 Palembang

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Edukasi Digital Muhammadiyah atau eduMU merupakan sistem informasi manajemen akademik terpadu berbasis web dan mobile yang dirancang khusus oleh Muhammadiyah dalam mengintegrasikan seluruh proses di dalam institusi pendidikan.
2. Stimulus merupakan suatu rangsangan atau gairah yang diberikan kepada siswa untuk mengaktifkan indra dalam diri siswa untuk dapat menghasilkan tanggapan dari siswa berupa ketekunan terhadap proses belajarnya. Stimulus yang berikan kepada individu melalui indra pikiran, dan indra penglihatan akan menghasilkan tanggapan positif yang didapatkan berupa munculnya semangat baru yang ditimbulkan oleh individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilla, dkk. (2018). *Perencanaan Pengajaran virtual*. Journal of Science. Vol.3
- Anderson. (2016). *Media Pembelajaran Virtual*. Jakarta: Rajawali Press
- Aini, Yulian Isratul. (2020). *Media Pembelajaran Virtual*. Bengkulu. <http://lpmrbengkulu.kemdikbud.go.id>. diakses 11 Januari 2022. Pukul 10.42 WIB.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asiati, Diah Isnaini. 2019. *Metodelogi Penelitian Bisnis*. Palembang. NoerFikri Offset
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Denkin, N. K. (2013). *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*.
- Djamarah, Saiyful Bahri dan Azwan Zein, 2018 *strategi belajar mengajar*. Jakarta; Rineka.
- Hamalik, 2013. 159 *Pengertian Stimulus Menurut para Ahli*. <https://Fatkhan.web.id>. diakses 25 November 202.
- Hamalik. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hidjanto Djamal, Andi Fachrudin. (2011) *Dasar-Dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional dan Regulasi*, Jakarta: Kencana, 2011, 69.
- Huda, Falkhan Amirul. 2017. *Pengertian Stimulus Menurut para Ahli*. <https://Fatkhan.web.id>. diakses 25 November 2021.
- Julaeha, Siti. 2016. *Virtual learning pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran*. Jurnal Universitas Terbuka.
- Kurniawan, Aris. 2021. 26 *Pengertian Belajar Menurut Para Ahli Pendidikan Dan Daftar Pustaka*. diakses 05 Desember 2021.
- Kesumawati, (2017). *Statistik Parametrik: Penelitian Pendidikan*. Palembang: Noer Fikri Offset.

- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2005). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. California: SAGE Publications Inc.
- Moleong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Siregar. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: Selemba Empat.
- Narbuko, C., dan Achmad, A. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Noor, J. (2015). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nuaraeni. 2017. *Efektifitas Pemberian Stimulus Melalui Kegiatan Discover Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Ppkn Siiswa di SMPN 3 Tanete Riau Kabupaten Baru*. Diaksen 25 Oktober. 2021.
- Nurmilasari. (2014). *Pengaruh Pemberian Stimulus Melalui Kegiatan Discover Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Matematika Siswa di SMPN 27 Lampung* Diaksen 25 Oktober. 2021..
- Oktaviani, dkk. 2020. *Model Pendekatan Pembelajaran Virtual DMI Ma'arif NU Limbangan*. diakses 20 November 2021.
- Petrossky Rytha. *Belajar dan Pembelajaran*. Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Pratiwi Wulan Dari. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Palembang*. FKIP UMPalembang.
- Rani,2021. *Penerapan Variasi Stimulus Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Barombong Kabupaten goa*.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Samsilayurni. 2018. *Buku Panduan Penyusunan Skripsi*. Administrasi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Sanaky. (2016). *Teori beajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sekaran., U. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Selemba Empat.
- Simonson. (2016). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Siregar. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: Selemba Empat.
- Slameto, 2013. Pengertian Stimulus belajar. <https://Fatkhan.web.id>. Diakses 15 November 2021.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugono. (2008). *Stimulus belajar siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sukiman. 2012 *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT Pustaka Insan Madani: Yogyakarta.
- Tren wahyudi. 2015 *Teori Pembelajaran Stimulus-respon* www.kompasiana.com diakses. 3 November 2021.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 2 ayat 1.
- Utami, Erin Sri. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Qualitativa Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI OTKP Di SMK Negeri 1 Palembang*. FKIP UMPalembang.
- Parameswari. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wati, ega rima,2016. *Ragam media pembelajaran*. CV Solusi Distribusi. Kata pena.
- Yandianto. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Tanete Riau Kabupaten Baru*.