

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai seseorang setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh seorang guru dari jumlah bidang studi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

Dalam proses pencapaiannya, prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), dan faktor eksternal (faktor dari luar siswa). Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) adalah kondisi fisik, tingkat kecerdasan, sikap siswa, bakat siswa, dan motivasi siswa. Sedangkan faktor eksternal (faktor dari luar siswa) adalah lingkungan sosial, dan lingkungan non sosial. Faktor dari luar siswa (eksternal) yang dapat mempengaruhi prestasi belajar ekonomi yaitu dengan penggunaan sumber belajar di sekolah. Sumber belajar diperlukan untuk membantu pendidik dalam menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dalam prosesnya pembelajaran yang dilakukan untuk lebih efektif dan efisien pendidik menggunakan media dan alat pendidikan sebagai penunjang peserta didik untuk memahami materi dalam suatu rumpun mata pelajaran tertentu. Media dan alat yang populer dan sering digunakan dikalangan pendidik dan peserta didik adalah buku, baik itu buku paket ataupun LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai sumber pembelajaran. Namun seiring berkembangnya zaman,

penggunaan buku tidak lagi menjadi satu satunya sumber dan media belajar, karena dengan semakin canggihnya teknologi media belajar beralih kepada media elektronik seiring dengan banyaknya buku buku elektronik yang bisa didapat oleh peserta didik hanya dengan bermodalkan internet. Hal ini dikatakan lebih efektif dan efisien jika dibandingkan harus mencari satu-persatu buku di besarnya rak perpustakaan. Selain buku elektronik, dengan kecanggihan teknologi peserta didik juga bisa mengakses aplikasi atau media web pembelajaran. Salah satu yang selalu digunakan oleh peserta didik adalah media web atau aplikasi Brainly.

Aplikasi Brainly adalah suatu aplikasi yang dikeluarkan oleh suatu perusahaan pendidikan yang berbasis teknologi digital juga merupakan situs web yang memudahkan pengguna untuk sharing atau saling melempar pertanyaan dan jawaban mengenai berbagai mata pelajaran sekolah secara bebas dan dapat diakses oleh siapapun dimanapun dan kapanpun. Kepopuleran aplikasi dan situs web Brainly memperlihatkan bahwa ini sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran disekolah, karena aplikasi dan web ini layaknya pelatih sebaya namun berbasis teknologi digital.

Dengan memanfaatkan brainly sebagai sumber belajar di sekolah siswa dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga dengan motivasi yang tinggi akan mampu menunjang prestasi belajar siswa. Motivasi yang tertanam dalam diri siswa, memberikan kecenderungan siswa untuk menemukan kegiatan akademik yang berarti dan berharga, sehingga mencoba memperoleh manfaat akademik tambahan, misalnya pengetahuan yang mereka dapat dari

internet. Dengan begitu semakin seringnya peserta didik mengakses internet khususnya aplikasi brainly untuk mencari bahan ajar atau materi pelajaran serta bahan tugas yang diberikan guru, maka membuat peserta didik semangat dan termotivasi untuk belajar.

Dalam proses pembelajaran selalu menuntut adanya motivasi dalam diri setiap siswa. Keberadaan motivasi dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting yang akan mempengaruhi seluruh aspek-aspek belajar dan pembelajaran. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor intrinsik (faktor dari dalam diri individu) dan faktor ekstrinsik (faktor dari luar individu). Faktor dari dalam siswa antara lain: adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan kebutuhan dalam belajar, dan adanya harapan masa depan. Sedangkan faktor dari luar siswa berupa adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan yang kondusif. Ita Marshelita Arumdani (2018). Jadi hal ini tinggi rendahnya prestasi dapat disebabkan oleh beberapa faktor tersebut. Dapat dilihat bahwa faktor dari dalam diri siswa merupakan salah satu faktor yang penting untuk menentukan keberhasilan belajar karena dalam proses pembelajaran siswa sebagai subyek belajar yang merupakan sasaran utamanya. Dengan memanfaatkan brainly sebagai sumber belajar selama proses pembelajaran siswa dapat membangkitkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Pegajahan dikarenakan dengan adanya bantuan brainly.

Berdasarkan observasi yang dilakukan disekolah, daftar nilai ujian ekonomi siswa masih banyak yang nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

yang ditentukan oleh sekolah, sebagai ukuran keberhasilan belajar. Prestasi belajar ekonomi yang dicapai siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan masih kurang memuaskan, masih banyak siswa yang memiliki nilai rendah atau tidak lulus Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75 berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di bulan april 2022 dengan guru ekonomi di SMA Negeri 1 Pegajahan.

Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada daftar tabel nilai berikut ini:

**Tabel 1.1. Daftar jumlah siswa yang belum memenuhi dan sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XII IPS Di SMA Negeri 1 Pegajahan**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Jumlah Siswa Yang Sudah Memenuhi (KKM)</b>	<b>Jumlah Siswa Yang Belum Memenuhi (KKM)</b>	<b>Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)</b>
XII IPS-1	30 Siswa	14 Siswa	16 Siswa	75
XII IPS-2	30 Siswa	13 Siswa	17 Siswa	75

(Sumber : SMA N 1 Pegajahan )

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pemanfaatan Brainly Sebagai Sumber Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan Tahun Ajaran 2022/2023”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang di hadapi antara lain :

1. Prestasi belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan masih rendah.
2. Prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), dan faktor eksternal (faktor dari luar siswa).
3. Pemanfaatan brainly sebagai sumber belajar masih kurang maksimal digunakan siswa.
4. Adanya beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor intrinsik (faktor dari dalam diri individu) dan faktor ekstrinsik (faktor dari luar individu).
5. Siswa masih belum maksimal dalam memanfaatkan brainly sebagai sumber belajar dan motivasi belajar siswa dalam meningkatkan prestasi belajar lebih baik lagi.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari semakin luasnya penelitian ini maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian hanya dilakukan di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan

2. Penelitian hanya membahas mengenai aplikasi Brainly terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan brainly sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan TA 2022/2023 ?
2. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan TA. 2022/2023 ?
3. Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan brainly sebagai sumber belajar dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan TA. 2022/2023 ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh positif pemanfaatan Brainly sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan TA. 2022/2023.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan Brainly sebagai sumber belajar terhadap motivasi belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan secara parsial TA. 2022/2023.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan Brainly sebagai sumber belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar ekonomi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan secara simultan TA. 2022/2023.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Ada pun manfaat penelitian terbagi 3 bagian yaitu manfaat bagi sekolah, manfaat bagi Universitas dan manfaat bagi peneliti

#### **a. Manfaat bagi sekolah**

Ada pun manfaat bagi sekolah adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kerja sama antara sekolah dengan pihak akademik.
2. Untuk mengetahui pengaruh sumber pembelajaran dan motivasi pada prestasi siswa.

#### **b. Manfaat bagi Universitas**

Ada pun manfaat bagi Universitas adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang didapatkan dibangku kuliah.
2. Sebagai refrensi bagi penelitian berikutnya.

#### **c. Manfaat bagi peneliti**

Ada pun manfaat bagi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Sebagai wadah menunjukkan kemampuan dalam menerapkan ilmu yang didapatkan di bangku kuliah.
2. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Brainly**

Brainly sebagai salah satu aplikasi yang mempertemukan siswa dan tenaga pendidik dalam mewadahi kebutuhan akan kegiatan belajar mengajar, yang memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah.

**Menurut Labisal Fitri Al Qolbi (2021:74) bahwa “Brainly adalah aplikasi yang diciptakan oleh salah satu perusahaan pendidikan yang berasal dari Polandia, aplikasi ini diciptakan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah”.**

Sedangkan Menurut Rafif Aditya Nugroho (2021:80) bahwa “Brainly adalah sebuah platform yang diciptakan untuk memudahkan pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa brainly adalah aplikasi yang diciptakan oleh salah satu perusahaan pendidikan yang berasal dari Polandia. Aplikasi ini diciptakan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah, dan menjadi platform yang sering dipilih oleh siswa dalam mencari jawaban tentang pekerjaan sekolah mereka.

### **2.1.1 Pengertian Sumber Belajar**

Sumber belajar sangat berperan dalam upaya pemecahan masalah dalam belajar, sumber-sumber belajar tersebut dapat diidentifikasi sebagai pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar dalam upaya mendapatkan hasil yang maksimal.

Menurut Aan Anisah Ezi Nur Azizah (2016:3) bahwa “Sumber belajar adalah pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, yakni seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami dan dapat menimbulkan peristiwa belajar”.

Sedangkan Menurut Sasmita (2020:3) bahwa “Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai bahan atau acuan dalam menambah pengetahuan dan kemampuan peserta didik”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan segala daya yang dipergunakan dalam proses pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung yang dapat menambah pengetahuan siswa sehingga ada perubahan tingkah laku dalam diri siswa ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

### **2.1.2 Pemanfaatan Brainly Sebagai Sumber Belajar**

Teknologi pada saat ini sudah memudahkan sekolah untuk menggunakan brainly sebagai sumber belajar siswa. Pemanfaatan brainly sebagai sumber belajar mampu membantu siswa agar dapat belajar mandiri, dan juga dapat menambah pengetahuan siswa.

Menurut Alfian Nur Aulida (2021:2) bahwa “penggunaan Brainly mendorong pembelajaran interaktif, membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dengan bantuan berbagai perangkat berbasis computer”.

Sedangkan Menurut Budi Murtiyasa (2021:7) bahwa “banyak siswa yang menggunakan Brainly sebagai sumber belajar dikarenakan selain mudah diakses, brainly juga memiliki banyak fitur yang memudahkan siswa dalam penggunaannya serta banyak tersedia konten-konten yang mudah dipahami oleh siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Brainly dapat mendorong pembelajaran interaktif, membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dengan bantuan berbagai perangkat berbasis komputer. Dan banyak siswa yang menggunakan Brainly sebagai sumber belajar dikarenakan mudah diakses.

### **2.1.3 Manfaat penggunaan Brainly bagi siswa**

Brainly sebagai salah satu aplikasi yang mempertemukan siswa dan tenaga pendidik dalam mewedahi kebutuhan akan kegiatan belajar mengajar, yang memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah

Menuru Rafif Aditya Nugroho (2022:81) Adapun manfaat penggunaan

Brainly bagi siswa anatar lain sebagai berikut :

1. Cepat mendapatkan jawaban.  
Adanya Brainly dapat memudahkan siswa mendapatkan jawaban dengan cepat, jawaban yang terdapat di Brainy umumnya berupa jawaban singkat dan langsung pada pokok permasalahan yang ditanyakan.

2. Bisa berdiskusi dengan sesama pengguna  
Saat menggunakan Brainly, pengguna dapat berdiskusi dan bertukar pendapat dengan pengguna Brainly yang lain, karena Brainly menyediakan kolom komentar yang langsung bisa digunakan oleh pengguna untuk bisa saling bertukar pendapat mengenai sebuah topik atau permasalahan yang sedang di bahas.
3. Brainly memudahkan pengguna untuk mendapatkan referensi jawaban dari pengguna Brainly yang lain, karena satu pertanyaan yang diajukan bisa ditanggapi / dijawab oleh lebih dari satu orang pengguna Brainly yang lain. Jadi sesama pengguna Brainly bisa saling menambahkan jawaban atau bisa saling mengoreksi jika ada jawaban yang salah.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa  
Brainly juga berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa, dengan menggunakan brainly mereka bisa menjawab soal-soal sulit dengan cepat.

Sedangkan Menurut Fitri Al Qolbi (2021:74) manfaat penggunaan Brainly bagi peserta didik antara lain adalah: a) Dapat menambah pengetahuan siswa, b) dapat belajar mandiri, c) mendorong siswa lebih aktif dalam mengerjakan tugas sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan Brainly bagi siswa adalah siswa dapat belajar mandiri, Bisa dapat berdiskusi dengan sesama pengguna, dapat menambah pengetahuan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **2.1.4 Dampak negatif penggunaan Brainly bagi siswa**

Dalam hal ini Brainly bisa dikatakan sebagai kemudahan teknologi yang ada di dunia pendidikan terutama pada proses pembelajaran. Jika Brainly digunakan oleh siswa secara terus menerus akan menimbulkan dampak negatif dalam hal cara belajar mereka.

Menurut Rafif Aditya Nugroho (2022:82) Dampak negatif penggunaan Brainly secara terus menerus dapat diketahui sebagai berikut:

- a) Menumbuhkan rasa malas  
Apabila siswa menggunakan Brainly secara terus menerus akan menumbuhkan rasa malas dalam membaca dan memahami materi yang sebenarnya.
- b) Menimbulkan ketergantungan  
Siswa bisa menjadi ketergantungan menggunakan Brainly karena terus memperoleh jawaban secara instan yang menjadikan siswa menjadi malas mencari referensi belajar dari sumber yang lain karena jawaban sudah tersedia di Brainly.
- c) Membiasakan siswa menjadi pasif  
Brainly akan membuat siswa menjadi pasif dan selalu ingin memperoleh jawaban yang praktis dan cepat. Beberapa jawaban yang diberikan Brainly biasanya tersaji tanpa disertai alasan yang melatarbelakanginya, hal ini membuat para siswa seakan-akan hanya peduli dengan jawaban tetapi tidak ingin tahu cara/alasan dari jawaban tersebut.

Sedangkan Menurut Ary Antony Putra (2021:84) menjelaskan bahwa dampak negatif penggunaan brainly bagi siswa yaitu, diantaranya; a) Anak menjadi malas belajar. b) Konsentrasi belajar dan perkembangan anak terganggu. c) Sikap, perilaku dan mental anak terpengaruh. dan d) Pemborosan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dampak negatif penggunaan brainly bagi siswa yaitu antara lain siswa menjadi malas belajar, ketergantungan dalam menggunakan brainly, dan siswa menjadi pasif ingin selalu memperoleh jawaban yang praktis dan cepat.

## **2.2 Motivasi Belajar**

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Maskurin (2019:161) menyatakan bahwa “motivasi belajar adalah keseluruhan daya gerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai”.

Sedangkan Menurut Rafliyadi (2019:46) bahwa “Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang berasal dari dalam diri (internal) dan luar diri (eksternal) seorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dan memberikan arahan guna mencapai suatu tujuan belajar yang dikehendaki.

### **2.2.1 Jenis-jenis Motivasi Belajar**

Agar siswa dapat mencapai motivasi yang baik dalam kegiatan pembelajaran maka dibutuhkan beberapa pendorong agar siswa lebih bersemangat dalam belajar, baik itu dorongan dari dalam diri siswa maupun dorongan yang berasal dari pihak lain.

Menurut Masni (2015:40) Adapun jenis-jenis motivasi belajar adalah sebagai berikut :

#### **1) Motivasi Instrinsik**

Motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu yang tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

- 2) Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan disekolah sebab pengajaran disekolah tidak semuanya menarik minat siswa atau dengan kebutuhan siswa.

Sedangkan Menurut Arianti (2018:126) membagi motivasi belajar menjadi dua kelompok yaitu :

1. Motivasi Instrinsik adalah motivasi yang timbul dari diri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh sesuatu di luar dirinya karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Contohnya orang yang gemar membaca tanpa ada yang mendorong, ia akan mencari sendiri buku-buku untuk dibacanya.
2. Motivasi Ekstrinsik, jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan belajar. Misalnya, siswa yang sedang menyelesaikan pekerjaan rumah, sekedar mematuhi perintah guru, kalau tidak dipatuhi guru akan memarahinya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang timbul dari diri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh sesuatu di luar dirinya. Sementara motivasi ekstrinsik motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar.

### **2.2.2 Indikator Motivasi Belajar**

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam dan luar diri siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan pada tingkah laku diri siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan pada tingkah laku pada umumnya dan semangat atau keinginan untuk belajar lebih semangat lagi.

Menurut Pratiwi Indah Sari (2019:46) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam proses belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya pemanfaatan media internet yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Sedangkan Menurut Rahmawati (2018:9) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
3. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah
4. Lebih sering bekerja mandiri,
5. Cepat bosan terhadap tugas-tugas yang rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Senang memecahkan masalah soal-soal.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi adalah tekun menghadapi tugas, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang belajar sendiri, cepat bosan pada tugas - tugas rutin, dan dapat mempertahankan pendapatnya.

### **2.2.3 Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Cara meningkatkan motivasi belajar siswa adalah “Mengajar dengan menggunakan pembelajaran yang komunikatif dan kreatif, memberikan reward atau hadiah, memberikan hukuman, memberikan nilai secara objektif, memberikan kesempatan siswa untuk memperbaiki kesalahan, membantu permasalahan siswa, keteladanan”.

Membantu permasalahan siswa. Setiap siswa pasti akan senang jika ada guru yang dengan tangan terbuka mau membantu mereka keluar dari



permasalahan yang mereka hadapi. Keteladan-keteladan ini biasanya dibilang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kebanyak siswa lebih menyukai seorang guru yang terbukti memiliki motivasi dibandingkan dengan guru yang bisanya hanya bercerita tapi belum terbukti hasilnya.

### **2.3 Prestasi Belajar**

Secara umum prestasi belajar adalah hasil perubahan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, perubahan yang dimaksud adalah perubahan kearah yang lebih baik (positif). Dimana dari yang malas menjadi rajin, dari bandel menjadi baik, dari pemalu menjadi peramah dan lain sebagainya.

Menurut Ita Marshelita Arumdani (2018:6) bahwa “Prestasi belajar adalah sebagai hasil yang dicapai dari usaha seseorang untuk mengubah dirinya dengan jalan memperoleh kecakapan baru dan hasil perubahan itu diperoleh melalui latihan dan pengalaman”.

Dari beberapa definisi para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan seseorang yang telah dicapainya, dari usaha-usaha belajar yang dicapai, dan juga merupakan hasil perubahan tingkah laku seseorang, yang dimana dari yang bandel menjadi baik dan jujur, dan dari yang malas menjadi rajin.

#### **2.3.1 Indikator Prestasi Belajar**

Kunci terpenting untuk memperoleh pengukuran dan data hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui indikator terkait dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Dalam penelitian ini indikator dari prestasi

belajar disesuaikan dengan indikator yang digunakan oleh guru untuk memperoleh nilai rapot.

Menurut Syah M. (2010:117), bahwa indikator prestasi belajar terdiri dari tiga ranah, yang dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Ranah cipta (kognitif), yaitu mencakup pengamatan, ingatan, pemahaman, analisis, dan sintesis (dapat menyimpulkan)
- 2) Ranah rasa (afektif), yaitu meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, dan karakterisasi.
- 3) Ranah karsa (psikomotorik), yaitu mencakup keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non verbal.

Sedangkan Menurut Sudjana (2017:22) Prestasi belajar terdiri dari 3 indikator yaitu:

- a) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap nilai yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban dan reaksi, penilaian, organisasi, internalisasi. Pengukuran ranah efektif tidak dapat dilakukan setiap saat karena perubahan tingkah laku siswa dapat berubah sewaktu-waktu.
- c) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator prestasi belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut adalah suatu kegiatan yang dinamis, siswa melalui keaktifannya secara terus menerus dalam mengembangkan kemampuannya.

### **2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah puncak hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam jangka waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol,

maupun kalimat serta mengakibatkan perubahan pada diri siswa. Prestasi belajar masing-masing siswa berbeda-beda sesuai dengan tingkatannya.

Menurut Suryabrata (2015:85) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu:

#### 1) Faktor internal

- a) Kecerdasan (intelegensi) adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.
- b) Jasmaniah (pancaindra) atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.
- c) Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan dan keyakinan.
- d) Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu.
- e) Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
- f) Motivasi belajar adalah faktor penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan peserta didik untuk melakukan belajar.

#### 2. Faktor Eksternal

- a) Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan pendidikan dan bimbingan, sedangkan tugas utama dalam keluarga bagi pendidikan adalah sebagai peletak dasar akhlak dan keagamaan.
- b) Lingkungan sekolah, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat. Lingkungan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan peserta didik, alat-alat pelajaran dan kurikulum. Hubungan guru dengan peserta didik yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajarnya.
- c) Lingkungan masyarakat membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Bila peserta didik tinggal di lingkungan yang temannya rajin belajar, kemungkinan besar akan berpengaruh pada dirinya sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya. mempengaruhi

Sedangkan Menurut Ita Marshelita (2018:6) faktor-faktor yang prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

- 1) Faktor Internal (faktor dalam diri siswa) yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa; meliputi dua aspek, antara lain :
  - a) Aspek fisiologis fisiologis seperti penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya, sedangkan faktor psikologis seperti kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi.
  - b) Aspek psikologis yang meliputi intelegensi siswa/ tingkat kecerdasan, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.
- 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa) yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa yang terdiri atas 2 macam, antara lain
  - a) Lingkungan sosial, yaitu pergaulan siswa dengan orang lain di sekitarnya, sikap, dan perilaku orang di sekitar siswa dan sebagainya.
  - b) Lingkungan Nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat – alat belajar, keadaan cuaca, waktu belajar yang digunakan siswa.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar adalah keefektifan segala cara atau strategi belajar siswa yang menunjang keefektifan dan keefisienan dalam proses mempelajari suatu materi tertentu.

Berdasarkan beberapa defenisi para ahli di atas dapat di simpilkan bahwa faktor-faktor yng mempengaruhi prestasi belajar 2 yaitu faktor internal ( faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri) seperti kecerdasan, jasmaniah, sikap, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

#### 2.4 Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Nama	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Rafif Aditya	2021	<b>PENGARUH PENGGUNAAN BRAINLY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA</b>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Brainly terhadap hasil belajar siswa saat pembelajaran di sekolah. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa

				<p>kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah Brainly menjadi sebuah platform yang sering digunakan para siswa dalam membantu menyelesaikan pekerjaan sekolah. Aplikasi Brainly terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun disamping itu juga berdampak negatif terhadap cara belajar siswa di kelas.</p>
2.	Siska Ramadhani	2020	<p><b>ANALISIS PEMANFAATAN BRAINLY SEBAGAI SUMBER BELAJAR ONLINE PADA MATERI SISTEM KOORDINASI</b></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan Brainly sebagai sumber belajar online pada materi sistem koordinasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif murni dimana pengumpulan datanya dilakukan dengan teknik kuesioner (angket terbuka) sehingga mampu menggali lebih dalam tentang pemanfaatan Brainly sebagai salah satu sumber belajar online pada materi sistem koordinasi. Sebagai objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA Negeri 15 Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 202 siswa, dengan sampel sebanyak 99 siswa dengan menggunakan teknik random sampling. Adapun hasil dari penyebaran angket dapat diketahui bahwa semua siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 15 Medan memiliki smartphone dan laptop. Semua siswa memanfaatkan lebih dari satu sumber belajar online dalam proses pembelajaran Biologi khususnya pada materi sistem koordinasi. Salah satu sumber belajar yang dimanfaatkan siswa adalah Brainly. Frekuensi siswa memanfaatkan Brainly sebagai</p>

				<p>sumber belajar online yaitu sebanyak 3 kali seminggu sampai 5 kali seminggu. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa Brainly adalah salah satu jenis sumber belajar online yang dimanfaatkan oleh siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 15 Medan. Frekuensi mengakses Brainly sebagai salah satu sumber belajar online pada sampel siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 15 Medan tahun pelajaran 2019/2020 untuk kebutuhan belajar sebanyak 3-5 kali seminggu.</p>
3.	Joenita Darmawati	2013	<p><b>PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN GAYA BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI SISWA SMA NEGERI DI KOTA TUBAN.</b></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar, 2) pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar, dan 3) pengaruh motivasi dan gaya belajar terhadap prestasi belajar. Populasinya adalah 379 SMA siswa kelas XI di Tuban. Sampel diambil dengan menggunakan simple random teknik pengambilan sampel menghasilkan 195 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Data dianalisis dengan menggunakan analisis regresi linier berganda. Temuan menunjukkan bahwa uji parsial (uji t) menyimpulkan pengaruh signifikan motivasi terhadap prestasi belajar siswa prestasi belajar dan pengaruh gaya belajar yang signifikan terhadap prestasi belajar. Berdasarkan pada uji F disimpulkan bahwa motivasi dan gaya belajar secara simultan berpengaruh prestasi siswa. Akibatnya, siswa disarankan untuk mengetahui lebih banyak</p>

				tentang gaya belajar sendiri untuk mengoptimalkan prestasi belajarnya. Guru juga disarankan untuk merancang instruksi mereka sedemikian rupa sehingga mengakomodasi semua gaya belajar.
--	--	--	--	---

## 2.5 Kerangka Berpikir

Pemanfaatan Brainly dapat mendorong pembelajaran interaktif, membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dengan bantuan berbagai perangkat berbasis komputer. Dan banyak siswa yang menggunakan Brainly sebagai sumber belajar dikarenakan mudah diakses.

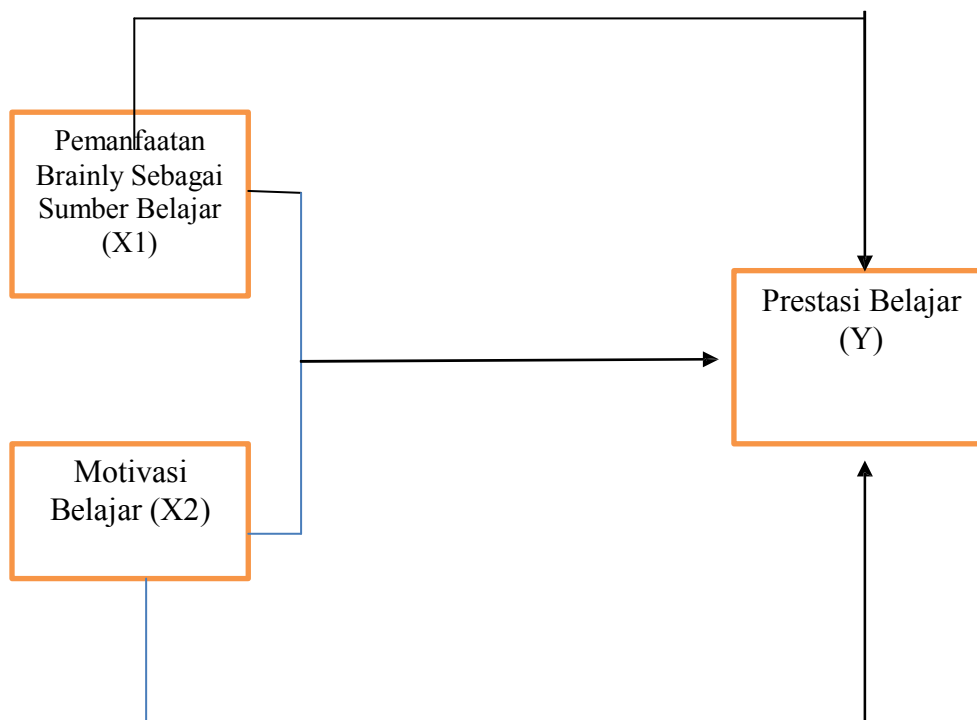
Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Motivasi ditandai dengan dorongan yang berasal dari seseorang dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikologis yang menyeluruh bagi siswa untuk membangkitkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan lebih terdorong untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial sehingga prestasi dan prestasi yang dicapai sesuai dengan harapan. Tanpa motivasi, sulit bagi siswa untuk belajar lebih bersemangat. Jika seseorang memiliki motivasi yang tinggi, maka permasalahan yang muncul

tentunya akan dapat diselesaikan dengan baik. Setelah guru memberikan pelajaran, siswa akhirnya menerima hasil pelajaran. Ketika hasil belajar berubah, siswa tersebut berubah dalam hal keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Hal ini berarti prestasi belajar hanya bisa diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan prestasi belajar itu sendiri diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

(Sumber Olahan Peneliti )



## 2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan brainly sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan TA 2022/2023.
2. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan TA 2022/2023.
3. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan brainly sebagai sumber belajar dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan TA 2022/2023.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil.

#### **3.3.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Pengajahan, yang beralamat di Jalan Besar Bengabing, Kecamatan Pegajahan Kab. Serdang Bedagai.

#### **3.3.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada waktu semester genap, tahun ajaran 2022/2023.

#### **3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **3.2.1. Populasi Penelitian**

Menurut (Sugiyono 2016), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XII IPS-1 dan XII IPS-2 yang berjumlah 60 orang.

### 3.2.2. Sampel Penelitian

Menurut (Sugiyono 2011),”Sampel adalah bagian dari populasi yang ada untuk pengambilan sampel harus menggunakan data dari populasi yang ada”. Dengan kata lain sampel ini juga dapat diartikan sebagai perwakilan dari anggota populasi penelitian tersebut. Maka teknik sampel yang peneliti ambil adalah Stratified Random Sampling. Stratified Random Sampling merupakan proses pengambilan sampel melalui cara pembagian populasi ke dalam strata memilih sampel secara acak setiap kelas dan menggabungkannya untuk menafsir populasi. Berikut jumlah sampel penelitian yang akan diolah untuk data penelitian:

**Tabel 3.1 Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel (%)
1	XII IPS-1	30 Siswa	50%= 15 Orang
2	XII IPS-2	30 Siswa	50%= 15 Orang
Jumlah			30 Orang

(Sumber Olah Peneliti )

## 3.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

### 3.3.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai suatu objek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab terjadinya variabel

dependen atau terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena variabel bebas.

Adapun variabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

Variabel Bebas : Pemanfaatan Brainly Sebagai Sumber Belajar ( $X_1$ )

Motivasi Belajar ( $X_2$ )

Variabel Terikat : Prestasi belajar ( $Y$ )

### 3.3.2 Definisi Operasional

Adapun yang menjadi Definisi Operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Brainly dapat mendorong pembelajaran interaktif, membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dengan bantuan berbagai perangkat berbasis komputer. Dan banyak siswa yang menggunakan Brainly sebagai sumber belajar dikarenakan mudah diakses.
2. Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Dengan indikator: tekun menghadapi tugas, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, senang mencari dan memecahkan soal-soal.

3. Prestasi Belajar adalah suatu bukti keberhasilan seseorang yang telah dicapainya, dari usaha-usaha belajar yang dicapai, dan juga merupakan hasil perubahan tingkah laku seseorang, yang dimana dari yang bandel menjadi baik dan jujur, dan dari yang malas menjadi rajin. Dilihat dari nilai siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pegajahan setelah melakukan tes.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengambilan data adalah teknik yang digunakan peneliti untuk memperoleh data. Adapun data yang dikumpulkan adalah berupa pemanfaatan brainly sebagai sumber belajar, motivasi belajar, dan prestasi belajar. Setelah data terkumpul kemudian disusul dengan alat pembantunya yakni instrument.

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **3.4.1 Observasi**

Dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung ke obyek penelitian.

#### **3.4.2 Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan variabel Y penelitian, dimana data tersebut diperoleh dari daftar kumpulan nilai (DKN).

### 3.4.3 Kuesioner (Angket)

Menurut sugiyono (2017:142) menyatakan “angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan dan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Penyebaran angket bertujuan untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden. Sugiyono (2013:193) juga menjelaskan angket dan kuesioner cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penelitian memberikan angket kepada siswa. Angket yang digunakan adalah angket yang bersifat tertutup yaitu angket yang sudah dilengkapi dengan jawaban pilhan yang diukur dengan menggunakan skala likert. Pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada responden (siswa) berjumlah 42 soal dan setiap pertanyaan yang disusun oleh peneliti terdiri dari 5 pilhan jawaban dengan skor masing-masing sebagai berikut :

**Tabel 3.2. Alternative jawaban dan bobot pernyataan angket**

No	Alternatif jawaban	Bobot
1	Sangat Setuju(SS)	5
2	Setuju(S)	4
3	Ragu-ragu(RG)	3
4	Tidak Setuju(TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju(STS)	1

( Sumber: Olahan Peneliti)

Agar lebih mempermudah dalam pemahaman angket maka peneliti membuat layout sebagai berikut:

**Tabel 3.3. Layout Angket**

No	Variabel	Indikator	Nomor Soal	Keterangan
1	<b>Pemanfaatan Brainly Sebagai Sumber Belajar (X1)</b>	Ke Efektivitasan brainly	1, 2, 3	Pernyataan
		Kemudahan dalam mengakses	4, 5, 6, 7	
		Penjelasan yang Mudah dipahami	8, 9, 10	
		Semangat belajar dengan brainly	11, 12, 13	
		Rasa tertarik	14, 15, 16	
		Bisa berdiskusi dengan sesama pengguna	17, 18, 19, 20, 21, 22	
		Hasil belajar meningkat	23, 24, 25	
2	<b>Motivasi belajar (X2)</b>	Tekun menghadapi tugas.	1,2,3,4,5,	Pernyataan
		Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah.	6,7,8,9,10,	
		Senang mencari dan memecahkan masalah soal.	11,12,13,14,15,	
		Lebih senang bekerja mandiri.	16,17,18,19,20,	
		Cepat bosan pada tugas rutin.	21,22,23,24,25.	
3	<b>Prestasi belajar IPS (Y)</b>	Daftar Kumpulan Nilai (DKN) Ekonomi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pegajahan Tahun Ajaran 2022/2023.		

(Sumber: Dikelola Oleh Peneliti)

### 3.5 Uji Instrumen Penelitian

#### 3.5.1 Uji Validitas Angket

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrumen yang valid atau sah

mempunyai tingkat validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument penelitian yang digunakan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat dengan artian bahwasannya data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya tidak berbeda. Pengujian validitas untuk instrument Pemanfaatan Brainly Sebagai Sumber Belajar (X1), Motivasi Belajar (X2) dan Prestasi Belajar (Y) dengan menggunakan analisis butir dengan rumus korelasi Product Momen dan Cronbach Alpha dengan ketentuan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka butir soal dianggap valid pada taraf 95% ( $\alpha=0,05$ ) namun jika sebaliknya  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka dikatakan bahwa butir instrument tidak valid. Penelitian ini menggunakan *SPSS Versi 22* untuk melakukan uji validitas.

### **3.5.2 Uji Reliabilitas Angket**

Uji yang reliable adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas digunakan untuk memperoleh instrument yang reliable dalam penelitian. Instrument yang dikatakan reliabel jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% atau  $\alpha= 5\%$ . Namun sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrument dikatakan tidak reliable untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data, maka peneliti menggunakan *SPSS Versi 22*.



### **3.6 Teknik Analisis Data**

Dalam proses analisis data diperlukan suatu teknik atau metode untuk memperoleh kesimpulan yang tepat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Uraian selengkapnya tentang teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

#### **3.6.1 Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah dalam sebuah model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Menurut sugiono (2017:102) “uji normalitas bertujuan apakah dalam model regresi variabel dependen dan variabel independen mempunyai kontribusi atau tidak”. Model regresi yang baik adalah memiliki data normal atau mendekati normal. Untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data, maka peneliti menggunakan SPSS Versi 22.

#### **3.6.2 Uji Homogenitas**

Salah satu uji persyaratan yang harus dipenuhi dalam penggunaan statistik parametrik yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas data digunakan Uji Levene Statistic. Dimana dinyatakan data homogen apabila nilai signifikansi > nilai alpha yang digunakan yaitu 5%.

Ho : Data populasi bervariasi homogen

Ha : Data populasi tidak bervariasi homogen

Kriteria pengujian sebagai berikut, menggunakan nilai signifikansi. Apabila menggunakan ukuran ini harus dibandingkan dengan tingkat alpha yang ditentukan sebelumnya karena  $\alpha$  yang ditetapkan sebesar 0,05 (5%), maka kriterianya yaitu:

1. Terima  $H_0$  apabila nilai signifikansi  $> 0,05$
2. Tolak  $H_0$  apabila nilai signifikansi  $< 0,05$

### **3.6.3 Analisis Regresi Linier Sederhana**

Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara satu variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini, analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua. Hipotesis yang pertama yaitu terdapat pengaruh positif pemanfaatan brainly terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pegajahan dan hipotesis kedua yaitu terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pegajahan. Analisis Reg Linier sederhana dapat di uji dengan rumus :

### **3.6.4 Analisis Regresi Linier Berganda**

Analisis regresi linier berganda bertujuan untuk mengetahui pengaruh Antara dua atau lebih variabel independen dengan satu variabel dependen. Analisis ini digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui arah hubungan Antar variabel independen dengan variabel dependen apabila masing-masing variabel

berhubungan positif atau negative. Untuk mempermudah peneliti dalam mengelolah data, maka peneliti menggunakan SPSS Versi 22.

### 3.7 Uji Hipotesis

#### 3.7.1 Uji Parsial (Uji T)

Uji parsial atau uji t, digunakan untuk menguji apakah variabel bebas mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat. Apabila hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf kepercayaan 95% atau  $\alpha = 5\%$ , maka hipotesis diterima dan apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesisnya ditolak. Untuk mempermudah penelitian dalam mengelolah data, maka peneliti menggunakan aplikasi *SPSS versi 22*.

#### 3.7.2 Uji Simultan (Uji F)

Uji ini dilakukan untuk melihat apakah variabel independen secara keseluruhan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Keputusan menerima atau menolak hipotesis dapat dilakukan dengan kriteria sebagai berikut;

Apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 95% atau  $\alpha = 5\%$ , maka hipotesisnya diterima

Apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 95% atau  $\alpha = 5\%$ , maka hipotesis ditolak.

Untuk mempermudah peneliti dalam mengelolah data, maka peneliti menggunakan *SPSS Versi 22*

### 3.7.3 Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$  atau R Square) digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh atau sejauh mana sumbangan secara bersama-sama Antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk mempermudah mengelolah data, maka peneliti menggunakan *SPSS Versi 22*.

**Tabel 3.4. Hasil Uji Coba Validitas Angket Pemanfaatan Brainly Sebagai Sumber Belajar SMA Negeri 1 Perbaungan Siswa Kelas XII IPS**

Butir Soal	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kondisi	Keterangan
Soal 1	0,609	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 2	0,523	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 3	0,557	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 4	0,664	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 5	0,686	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 6	0,677	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 7	0,484	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 8	0,524	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 9	0,568	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 10	0,575	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 11	0,578	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 12	0,445	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 13	0,515	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 14	0,148	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Tidak Valid

Soal 15	0,581	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 16	0,664	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 17	0,609	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 18	0,432	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 19	0,312	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Tidak Valid
Soal 20	0,694	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 21	0,365	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 22	0,396	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 23	0,598	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid
Soal 24	0,324	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Tidak Valid
Soal 25	0,496	0,361	$t_{hitung} > t_{table}$	Valid

(Sumber : Hasil Olahan SPSS V.22)

Berdasarkan tabel di atas hasil uji validitas angket pemanfaatan brainly sebagai sumber belajar yang disebarakan kepada 30 siswa sebagai responden dan diolah data menggunakan SPSS V.22. Disebarakan sebagai uji coba angket dimana 22 item pernyataan dinyatakan valid dengan memenuhi kondisi acuan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . maka 22 item pernyataan/soal dapat dijadikan sebagai pengumpulan data.

**Tabel 3.5. Hasil Uji Coba Validitas Motivasi Belajar SMA Negeri 1  
Perbaungan Siswa Kelas XII IPS**

<b>Butir Soal</b>	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	<b>Kondisi</b>	<b>Keterangan</b>
Soal 1	0,826	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 2	0,757	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 3	0,144	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Tidak Valid
Soal 4	0,482	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 5	0,457	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 6	0,418	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 7	0,447	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 8	0,720	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 9	0,165	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Tidak Valid
Soal 10	0,554	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 11	0,101	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Tidak Valid
Soal 12	0,585	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 13	0,407	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 14	0,585	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 15	0,826	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 16	0,509	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 17	0,084	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Tidak Valid
Soal 18	0,445	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 19	0,263	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Tidak Valid
Soal 20	0,597	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid

Soal 21	0,492	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 22	0,826	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 23	0,443	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 24	0,764	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid
Soal 25	0,656	0,361	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Valid

(Sumber : Hasil Olahan SPSS V.22)

Berdasarkan tabel hasil uji validitas angket motivasi belajar yang disebarkan kepada 30 siswa sebagai responden dan diolah data menggunakan SPSS V.22. Disebarkan sebagai uji coba angket dimana 20 item pernyataan dinyatakan valid dengan memenuhi kondisi acuan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . maka 20 item pernyataan/soal dapat dijadikan sebagai pengumpulan data.

### Lampiran 3

**Tabel 3.6. Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket Pemanfaatan Brainly Sebagai Sumber Belajar SMA Negeri 1 Perbaungan Siswa Kelas XII IPS**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,887	25

(Sumber : Hasil Olahan SPSS V.22)

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas angket di atas yang mana diperoleh nilai cronbach's alpha pada angket pemanfaatan brainly yakni sebesar 0,887 lebih besar dari 0,361 maka angket yang diuji dinyatakan sangat reliable dan akan digunakan pada penelitian ini.

**Lampiran 4****Tabel 3.7. Hasil Uji Coba Reliabilitas Motivasi Belajar SMA Negeri 1 Pegajahan Siswa Kelas XII IPS**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,705	25

(Sumber : Hasil Olahan SPSS V.22)

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas angket di atas yang mana diperoleh nilai cronbach's alpha pada angket pemanfaatan brainly yakni sebesar 0,705 lebih besar dari 0,361 maka angket yang diuji dinyatakan sangat reliable dan akan digunakan pada penelitian ini.