

**PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI TEKS CERITA SEJARAH
BAGI PESERTA DIDIK PAKET C DI PKBM AZ-ZAHRA BALAS KLUMPRIK SURABAYA**

Anggraeni Putri Pertiwi¹

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

anggraeniputripertiwi1997@gmail.com

Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media *e-modul* mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita sejarah dengan kategori layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R n D) dengan model pengembangan ADDIE (*Anlysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media *e-modul* dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik Paket C di PKBM Az-Zahra Balas Klumprik Surabaya. Media *e-modul* dipergunakan pada *smartphone* berbasis android. E-modul ini dirancang secara interaktif, komunikatif dan menarik dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik. Dilengkapi dengan bahan penyerta sebagai pedoman untuk mempermudah peserta didik. Desain penelitian menggunakan *pretest-posttest one group design* dengan metode quasi eksperimen. Peserta didik diberikan angket motivasi sebelum dan sesudah perlakuan media *e-modul*. Angket motivasi yang digunakan diadaptasi dari Vallerand et al (1992) yang disebut *Academic Motivation Scale* (AMS). Adapun peserta didik yang digunakan sebanyak 20 orang. Teknik Pengumpulan data yang digunakan yakni melalui, wawancara terstruktur, dan angket tertutup yang melibatkan ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Sedangkan teknik analisis data kelayakan media menggunakan rumus presentase dari arikunto. Hasil analisis data dari ahli materi dan ahli media dideskripsikan berdasarkan saran dan masukan pada materi dan media sementara hasil analisis uji coba perorangan mendapat persentase sebesar 91,67%, uji kelompok kecil 96,25%, dan uji lapangan (kelompok besar) 98,44%. Sedangkan untuk uji keefektifan pengaruh media *e-modul* terhadap motivasi belajar peserta didik yakni melalui *pretest-posttest* AMS dihitung menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $26,67 > 1,729$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media E-Modul ini dikategorikan layak dan efektif.

Kata Kunci : E-Modul, *Academic Motivation Scale* (AMS), Teks Cerita Sejarah, Paket

C PKBM Az-Zahra.

Abstract

The purpose of this study is to develop media for Indonesian subject modules in historical story text material with appropriate and effective categories used in the learning process. This types of research is research and development (R n D) with the ADDIE

development model (Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation). The development of e-module media is intended to increase the motivation to the learning Package C students at PKBM Az-Zahra Balas Klumprik Surabaya. The media module is used on Android-based smartphones. This e-module is designed interactively and attractively using communicative language and is easy for students to understand. Equipped with accompanying materials or guidebooks as peodman to facilitate students. The study design used a pretest-posttest one group design with a quasi-experimental method. Students are given a motivation questionnaire before and after the e-module media treatment. The motivation questionnaire used was adapted from Vallerand et al (1992) called the Academic Motivation Scale (AMS). The students used were as many as 20 people. Data collection techniques used are through structured interviews and closed questionnaires involving learning design experts, material experts, and media experts. While the media feasibility data analysis technique uses the percentage formula from Arikunto. The results of data analysis from material experts and media experts are described based on suggestions and input on material and media while the results of individual trial analysis get a percentage of 91.67%, small group test 96.25%, and field test (large group) 98.44 %. As for the effectiveness test of the effect of e-module media on students' learning motivation through the AMS pretest-posttest, it was calculated using t-test. Based on the results of the t-test calculation with a significant level of 5%, the tcount is greater than ttable, $26.67 > 1.729$ So it can be concluded that the E-Module media is categorized as feasible and effective.

Keywords: E-Module, Academic Motivation Scale (AMS), History Story Text, Package C PKBM Az-Zahra.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia di suatu Negara. Untuk membentuk negara yang maju dan berkembang dibutuhkan warga negara yang berkualitas dengan di dasari pendidikan yang berkualitas pula. Pada dasarnya setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Pendidikan Nasional sebagaimana yang di amanatkan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, di kenal dengan tiga jalur pendidikan yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Jalur pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang di laksanakan secara struktur dan berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah pendidikan di luar formal secara struktur dan berjenjang. Sementara pendidikan informal adalah jalur pendidikan yang di laksanakan di keluarga dan lingkungan. Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Az-Zahra di Balas Klumprik merupakan salah satu program pendidikan nonformal untuk memfasilitasi

masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara formal khususnya di daerah balas klumprik Surabaya. PKBM Az-Zahra ini merupakan program pendidikan yang meliputi program paket A, B, dan C. Namun, yang menjadi pembahasan kali ini adalah paket C di PKBM Az-Zahra program kesetaraan SMA. PKBM merupakan prakarsa pembelajaran masyarakat yang didirikan dari, oleh, dan untuk masyarakat dimana pelaksanaan pembelajaran di selenggarakan menyerupai pembelajaran di sekolah-sekolah (Rizka dan Hardiansyah, 2017:166).

Berbeda dengan pendidikan formal, pendidikan di PKBM Az-Zahra ini di selenggarakan selama tiga hari dalam satu minggu yakni pada hari senin, selasa, dan rabu dengan waktu yang relatif singkat. Proses pembelajaran berlangsung pada malam hari yakni pukul 19.00 WIB sampai 21.00 WIB. Berdasarkan informasi dari peserta didik, proses pembelajaran pun seringkali tidak dapat berlangsung sesuai jadwal yang telah di tetapkan karena hambatan cuaca dan latar belakang peserta didik yang sebagian berstatus sebagai pekerja. Dengan proses pembelajaran yang relatif singkat tersebut, terlepas

dari pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas peserta didik di harapkan dapat menguasai materi pembelajaran secara mandiri agar memenuhi ketercapaian belajar yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Djami selaku waka kurikulum PKBM Az-Zahra dan observasi di kelas Paket C PKBM Az-Zahra pada bulan Februari 2019, motivasi belajar peserta didik tergolong rendah. Khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita sejarah, hal ini disebabkan karena materi memuat teks yang panjang namun waktu belajar di PKBM sangat singkat. Tidak hanya itu, rendahnya motivasi belajar peserta didik terlihat dari kedatangannya hanya untuk mengisi daftar hadir saja. Pembelajaran pun berlangsung tidak kondusif. Bahkan untuk menumbuhkan konsentrasi dan minat belajar pada peserta didik untuk datang mengikuti pembelajaran di PKBM Az-Zahra begitu sulit. Sehingga sering kali pembelajaran berlangsung dihadiri setengah dari jumlah keseluruhan peserta didik.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam dunia pendidikan baik pendidikan formal maupun non formal karena motivasi belajar dapat menjadi sebuah alasan kenapa seseorang belajar. Motivasi belajar dapat di artikan sebagai dorongan yang dapat mempengaruhi dan menggerakkan peserta didik untuk belajar. Motivasi belajar yang tinggi dapat menggerakkan kesungguhan peserta didik untuk bertindak belajar yang di dasari sebuah tujuan pembelajaran baik yang dirancang oleh guru maupun tujuan dari diri peserta didik sendiri. Dalam hal ini diketahui strategi pembelajaran yang digunakan guru juga tergolong konvensional. Guru hanya menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis ketika menjelaskan poin-poin penting yang berkenaan dengan materi pelajaran dan peserta didik mencatat poin-poin tersebut. Selain itu peserta didik sulit untuk belajar di waktu luangnya jika hanya mengandalkan catatan dari papan tulis atau pun buku paket yang sudah di berikan oleh PKBM Az-Zahra. Media papan tulis kurang tepat untuk memberikan stimulus pada peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar dan tidak mendukung adanya pembelajaran mandiri yang fleksibel ketika peserta didik tidak belajar di dalam kelas.

Maka yang menjadi penekanan pada kondisi ini adalah pemanfaatan media yang saat ini di gunakan di PKBM Az-Zahra. Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan sumber belajar

guna merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar seseorang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Kristanto 2016:5). Sedangkan Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Media sebagai sumber belajar di PKBM Az-Zahra sebaiknya bersikap fleksibel agar lebih memudahkan peserta didik dalam belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan berserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sementara menurut Newby dalam Kristanto (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

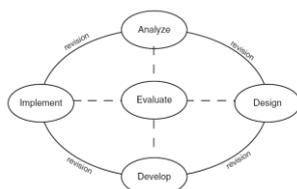
Media yang di maksudkan untuk memecahkan permasalahan ini adalah elektronik modul (*e-modul*). *E-modul* merupakan bentuk modul secara digital atau elektronik dan di kemas dengan lebih interaktif yang disertai pendukung media lainnya yang dapat menstimulus peserta didik untuk belajar lebih mandiri. Untuk karakteristiknya tidak jauh berbeda dengan media modul. Ditjend PMTK (2008) menjelaskan bahwa modul merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik serta dapat dipelajari secara mandiri tanpa membutuhkan seorang fasilitator dan modul juga dapat digunakan sesuai dengan kecepatan belajar peserta didik dengan pengertian tersebut maka modul yang baik memiliki lima karakteristik, yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*. Berdasarkan karakteristik tersebut, maka *e-modul* sesuai dengan kebutuhan belajar di PKBM Az-Zahra. Melalui media *e-modul* ini peserta didik dapat belajar secara mandiri di sela-sela waktu luangnya tanpa bergantung pada bimbingan guru secara langsung, dan dapat lebih fokus untuk belajar karena penggunaan *e-modul* bersifat fleksibel sesuai dengan kondisi peserta didik, selain itu isi dari *e-modul* ini tetap terstruktur sesuai dengan rancangan pembelajaran di kelas. Dengan begitu motivasi belajar peserta didik dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran pun dapat lebih mudah tercapai karena kemudahan dari *e-modul* yang memfasilitasi pembelajaran peserta didik paket C di PKBM Az-Zahra.

Salah satu mata pelajaran yang membuat motivasi belajar peserta didik rendah adalah bahasa Indonesia materi teks cerita sejarah. Karena materi tersebut berbasis teks yang panjang dan membutuhkan waktu yang panjang pula. Sedangkan peserta didik di PKBM Az-Zahra diharapkan lebih cepat dan lebih mudah dalam memahami materi tersebut. Melihat karakteristik materi tersebut maka pengembangan media E-Modul pada penelitian ini akan membahas materi teks cerita sejarah mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran pada materi teks cerita sejarah yakni menganalisis struktur teks cerita sejarah, menganalisis informasi (peristiwa, waktu, tempat) yang terkandung dalam teks cerita sejarah, menganalisis ciri-ciri kebahasaan dalam teks cerita sejarah, menganalisis nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam teks cerita sejarah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dengan memandang karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran maka pada penelitian diperlukan "Pengembangan Media E-Modul Materi Teks Cerita Sejarah Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Peserta Didik Paket C Di PKBM Az-Zahra Balas Klumprik Surabaya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar". Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) untuk menguji kelayakan media pembelajaran e-modul, (2) untuk mengetahui pengaruh media e-modul motivasi belajar pada peserta didik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R n D) dengan model pengembangan ADDIE. ADDIE sendiri merupakan akronim untuk *Analyze* (menganalisis), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan), and *Evaluate* (mengevaluasi). Model pengembangan ADDIE merupakan konsep pengembangan produk khususnya produk-produk untuk pembelajaran seperti media pembelajaran atau sumber-sumber belajar. Prosedur Model ADDIE dapat digambarkan dengan gambar dibawah ini, dan berikut penjelasannya :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan ADDIE

(Branch, 2009:3)

Pada model pengembangan ini disetiap tahapannya akan dilakukan revisi atau perbaikan produk. Pengembangan media e-modul melibatkan ahli pembelajaran, untuk menguji kelayakan RPP, ahli materi untuk menguji kelayakan materi dan ahli media untuk menguji kelayakan bahan penyerta dan media. Selanjutnya media akan diuji cobakan pada uji perorangan, uji kelompok kecil, dan pemakaian (kelompok besar). Pada uji coba perorangan dan kelompok kecil menggunakan peserta didik pada setingkat SMA/SMK sementara pada tahap pemakaian menggunakan subjek penelitian yakni peserta didik Paket C di PKBM Az-Zahra.

Untuk menguji kelayakan media pengembang menggunakan instrumen wawancara terstruktur dan angket kelayakan media dengan skala *Guttman* dengan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak". Dari hasil uji kelayakan tersebut data di analisis menggunakan teknik presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N \times n} \times 100\%$$

Sumber : Arikunto (2012:281)

Keterangan :

- P = angka presentase
- f = frekuensi jawaban responden
- N = jumlah responden
- n = jumlah butir instrumen

Pedoman kriteria penilaian media, yakni sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Skor	Keterangan
81% - 100%	Sangat layak, tidak perlu revisi
61% - 80%	Layak, tidak perlu revisi
41% - 60%	Kurang layak, perlu direvisi
21%-40%	Tidak layak, perlu direvisi
0% - 20%	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Sumber : Riduwan (2013:15)

Untuk menguji keefektifan media e-modul dengan melihat pengaruh media e-modul dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam mengukur motivasi belajar peserta didik pengembang menggunakan angket motivasi yang diadaptasi dari Vallerand et al (1992) yang disebut *Academic Motivation Scale* (AMS) yang telah divalidasi konstruk oleh Vallerand dan koleganya (1993). AMS merupakan alat ukur motivasi yang berlandaskan teori *Self-Determination Theory* yang dicetuskan oleh Ryan dan Deci (Vallerand et al., 1992).

Yang terdiri dari tujuh sub-scala dari 7 jenis motivasi, yakni amotivation (butir 1-3), *external regulation* (butir 4-6), *introjected regulation* (butir 7-9), *identified regulation* (butir 10-12), *knowledge intrinsic motivation* (butir 13-15), *stimulation intrinsic motivation* (butir 16-18), dan *accomplishment intrinsic motivation*. Tujuh sub-scala pada angket motivasi tersebut bersumber dari jenis-jenis motivasi, adapun penjelasan dari ke tujuh jenis motivasi tersebut adalah sebagai berikut :

A. Intrinsik Motivasi

Mengacu pada motivasi untuk terlibat dalam kegiatan dikarenakan kegiatan tersebut menyenangkan dan memuaskan untuk dilakukan. (Laila,2019:92)

1. *Intrinsic Motivation-Knowledge*: adalah motivasi dalam belajar untuk perasaan yang terkait dengan mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan pengetahuan.
2. *Intrinsic Motivation-Accomplishment*: berkenaan pada sensasi yang terkait dengan menguasai suatu tugas atau untuk mencapai suatu tujuan
3. *Intrinsic Motivation-Stimulaiton*: adalah motivasi yang didasarkan hanya pada sensasi yang dirangsang dengan melakukan tugas, seperti apresiasi estetika, kesenangan, atau kegembiraan.

B. Ekstrinsik Motivasi

Deci dan Ryan (1985, 2000) dalam Laila (2019) mendeskripsikan perilaku motivasi ekstrinsik seperti perilaku yang dilakukan bukan karena minat yang melekat pada aktivitas, jadi sumber regulasi adalah eksternal dari sebuah aktivitas.

1. *External Regulation* yang berarti bahwa para peserta didik melakukan perilaku tertentu untuk dapat memenuhi tuntutan eksternal atau untuk mendapatkan penghargaan atau keuntungan eksternal. Perilaku eksternal dialami sebagai akibat dari kontrol individu.
2. *Introjected regulation* yang berarti bahwa individu yang ada pada motivasi jenis ini cenderung melakukan perilaku dengan dengan perasaan tekanan, menghindari rasa bersalah, rasa malu atau ego.
3. *Identified regulation* dapat diartikan bahwa individu secara sadar

menjalankan regulasi dan menerima aturan bagian dari dirinya. Sehingga menganggap akan pentingnya perilaku terhadap dirinya sendiri.

C. Amotivation

adalah keadaan dimana orang tidak memiliki niat untuk berperilaku, dan dengan demikian orang tersebut kurangnya motivasi atau tidak miliki motivasi sama sekali.

Angket motivasi ini diberikan kepada peserta didik sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) perlakuan media *e*-modul. Untuk menganalisis hasil data pre-test dan post-test angket motivasi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

Setelah perhitungan pertama untuk mengetahui, *Md* selanjutnya dimasukkan ke perhitungan tahap ke dua :

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media yang dilihat melalui motivasi belajar peserta didik, yakni dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Sumber : Arikunto (2006:86)

Keterangan :

Md = nilai rata-rata perbedaan posttest dan pretest

$\sum d$ = deviasi masing-masing subyek

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subyek pada sampel

d.b = ditentukan dengan *N-1*

Dari hasil perhitungan uji *t* akan dianalisis dengan taraf signifikan 5%. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka disimpulkan media *e*-modul memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik Paket C di PKBM Az-Zahra Balas Klumprik Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Tahap Analisis

Tahap ini merupakan langkah awal (studi pendahuluan) dalam penelitian. Pengembang melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan pihak sekolah dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan belajar atau kesenjangan yang dialami peserta didik selama pembelajaran. Adapun data yang diperoleh pengembang dari tahap analisis adalah sebagai berikut.

a) Kondisi Rill

- (1) Peserta didik memiliki motivasi yang rendah untuk mengikuti pembelajaran di sekolah maupun belajar mandiri di luar sekolah
- (2) Peserta didik datang hanya untuk mengisi daftar hadir.
- (3) Pembelajaran di kelas berjalan tidak efektif dan efisien karena menggunakan media papan tulis, waktu relative singkat, dan guru hanya menggunakan metode ceramah.
- (4) Peserta didik dibekali buku paket dan lks untuk belajar mandiri di luar sekolah.
- (5) Materi pokok teks cerita sejarah mata pelajaran bahasa Indonesia tidak dibahas tuntas dikarenakan membutuhkan waktu yang panjang.

b) Kondisi Ideal

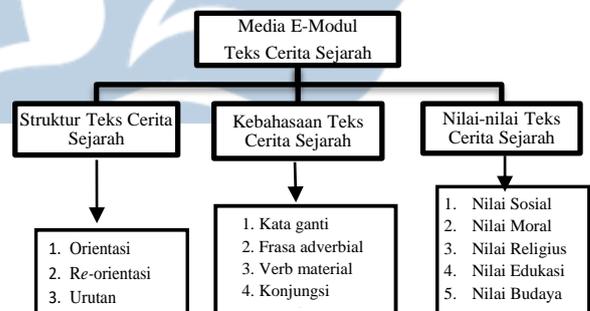
- (1) Peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran di sekolah maupun belajar secara mandiri di luar sekolah.
- (2) Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara aktif
- (3) Pembelajaran di sekolah dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh guru atau tutor.
- (4) Peserta didik dapat belajar mandiri dengan sumber belajar yang diberikan oleh guru atau sekolah.
- (5) Materi teks cerita sejarah mata pelajaran bahasa Indonesia dipelajari secara tuntas.

c) Masalah

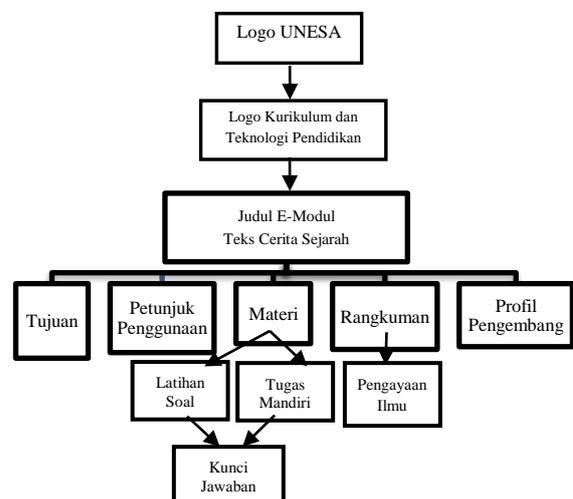
Dengan membandingkan kondisi rill dan kondisi ideal pada Paket C di PKBM Az-Zahra, dapat disimpulkan bahwa masalah yang sedang terjadi adalah motivasi belajar peserta didik yang begitu rendah untuk mengikuti pembelajaran di sekolah maupun belajar secara mandiri di luar sekolah karena tidak adanya stimulus yang tepat untuk menumbuhkan minat belajar pada diri peserta didik.

2. Tahap Desain (Design)

Selanjutnya yaitu menindaklanjuti media e-modul yang dijadikan solusi dalam permasalahan belajar pada penelitian ini. Pada tahap ini pengembang akan mengawali desain media dengan mempersiapkan referensi materi terlebih dahulu, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) (pada lampiran no 18), mengolah materi untuk dijadikan bahan media e-modul, membuat konsep media e-modul dan mempersiapkan instrumen-instrumen yang berkaitan dengan kelayakan materi dan media e-modul. Berikut bagan garis besar isi materi (GBIM) dan garis besar isi program (GBIP).



Gambar 2. Garis Besar Isi Materi



Gambar 2. Garis Besar Isi Program

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap dimana seluruh bahan-bahan yang berbentuk konseptual akan dijadikan bentuk nyata media *e*-modul. Tahap pengembangan ini meliputi produksi, validasi produk, dan revisi produk, yakni sebagai berikut :

a) Produksi

Aplikasi yang digunakan pada tahap produksi ini antara lain Power Point, Inspiring Suite 8, Sound Forge Pro 11.0, dan Adobe Photoshop Cs6. Pada tahap produksi ini meliputi, editing desain media *e*-modul dan dubbing suara narator. Ukuran layout disesuaikan dengan layar *smartphone* dengan layout potrait dengan rasio 16:9 yaitu 25,4 x 14,29 cm untuk power point 2007. Contoh hasil pengembangan media E-Modul materi teks cerita sejarah.



b) Validasi Produk

Validasi produk yakni media *e*-modul dilakukan untuk mengetahui kelayakan media agar siap pada tahap implementasi. Validasi produk dilakukan oleh ahli desain pembelajaran untuk menguji kelayakan RPP, ahli materi, untuk menguji kelayakan materi, dan ahli media untuk menguji kelayakan media dan bahan penyerta.

c) Revisi Produk

Setelah melewati tahap validasi produk oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media. Rpp, materi, bahan penyerta, dan media selanjutnya dilakukan

perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli agar media E-Modul dikatakan layak sebagai media pembelajaran dan dipergunakan dalam proses pembelajaran Paket C di PKBM Az-Zahra Balas Klumprik Surabaya.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media *e*-modul dikatakan layak pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, serta melalui tahap uji coba perorangan (3 orang) dan uji coba kelompok kecil (5 orang). Selanjutnya media *e*-modul memasuki tahap implementasi yaitu melakukan penerapan atau pemakaian (kelompok besar) media kepada subyek penelitian yakni peserta didik Paket C di PKBM Az-Zahra sejumlah 20 orang. Penerapan atau pemakaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *e*-modul berdasarkan penilaian peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan instrument kelayakan media didapatkan persentase menjawab "ya" adalah 98,44% dan persentase yang menjawab "tidak" adalah 1,56%. Menurut Riduwan (2013:15), presentase tersebut dalam kategori **Sangat Baik, Tidak Perlu Revisi**. Sehingga media *e*-modul yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran pada kelas Paket C di PKBM Az-Zahra Balas Klumprik Surabaya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi dilakukan disetiap prosedur pengembangan ADDIE. Evaluasi yang dimaksudkan yakni revisi media *e*-modul yang dilakukan pengembang ketika mendapat saran ahli media dan ahli materi selama tahapan-tahapan pengembangan ADDIE. Evaluasi ini bertujuan untuk menghasilkan media *e*-modul yang layak dipergunakan dalam pembelajaran bagi siswa paket C mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita sejarah di PKBM Az-Zahra Balas Klumprik, Surabaya.

B. Pembahasan

1) Kelayakan Media E-Modul Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita Sejarah

Pengembangan media ini memiliki tujuan utama yakni untuk

meningkatkan motivasi belajar peserta didik paket di PKBM Az-Zahra. Karena, dari hasil studi pendahuluan diketahui motivasi belajar peserta didik paket C di PKBM Az-Zahra begitu rendah. Motivasi belajar sendiri dapat dipengaruhi dari dalam diri individu (*intrinsic motivation*) maupun dari luar diri individu (*external motivation*). Kedudukan media *e-modul* ini sebagai stimulus agar kedua bentuk motivasi tersebut dapat terangsang dan meningkat. Setelah melewati prosedur pengembangan ADDIE dengan lima tahapan tersebut, media *e-modul* dan pelengkapya (bahan penyerta, dan RPP) dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Paket C mata pelajaran bahasa Indonesia di PKBM Az-Zahra. Hal ini berarti media *e-modul* yang telah dikembangkan memenuhi aspek-aspek kelayakan yakni dari segi isi materi, desain pembelajaran, dan kualitas media yang telah dibahas pada hasil pengembangan.

Kelayakan media *e-modul* pada penelitian ini diperkuat dengan pernyataan dari Suarsana dan Mahayukti (2013), bahwa media *e-modul* memiliki beberapa kelebihan yakni cakupan materi yang eksploratif, bersifat inovatif yaitu memunculkan hal-hal baru dalam pendekatan penyajian suatu konsep, *e-modul* dilengkapi dengan latihan/tes/simulasi yang bersifat interaktif dan dapat memberikan umpan balik dengan segera, dilengkapinya *e-modul* dengan navigasi yang memudahkan pembaca menelusuri isi modul dengan cepat. Sehingga, dari kelebihan-kelebihan tersebut dapat dikatakan media *e-modul* dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya baik dari dalam *e-modul* sendiri maupun dari sumber lainnya.

Hal itu juga disampaikan oleh Aminatun (2016), bahwa salah satu kelebihan *e-modul* memiliki prospek aplikasi dan *design* yang luas sehingga diharapkan penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar

peserta didik. Berarti hal yang penting pada kelayakan *e-modul* agar layak digunakan dalam pembelajaran adalah kemenarikan desain secara keseluruhan dan keterkaitan desain dengan materi yang ada didalamnya.

Adapun pendapat lain dari Astiti (2015) mengatakan karakteristik media *e-modul* yakni berupa ukuran file yang relatif kecil sehingga dapat disimpan dalam flash disc, mudah untuk dibawa, bisa digunakan secara off-line, dapat dipelajari kapan dan dimana saja, adanya link yang membantu untuk menelusuri materi secara linier maupun *non linier* sehingga mengarahkan peserta didik menuju informasi tertentu. Dari karakteristik-karakteristik yang telah disebutkan oleh Astiti (2015) tersebut, termasuk kedalam nilai teknis media *e-modul* yang sangat praktis dan fleksibel dalam penggunaan secara mandiri.

Dari beberapa pernyataan yang telah dijabarkan semakin memperkuat kelayakan media *e-modul* mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita sejarah khususnya untuk siswa paket C yang dikembangkan oleh pengembang pada penelitian ini. Sehingga dapat dikatakan pengembang berhasil mengembangkan media *e-modul* dengan kualitas baik meskipun masih perlu disempurnakan lagi.

2) Keefektifan Media E-Modul “Teks Cerita Sejarah” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Keefektifan media *e-modul* pada penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, baik dalam bentuk motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Keefektifan media *e-modul* ini diukur dengan pre-test dan post-test *one group design* menggunakan alat ukur angket motivasi belajar atau *academic motivation scale* (AMS) yang diadaptasi dari Vallerand et al (1992). Hasil pre-test dan post-test setelah dianalisa menggunakan perhitungan uji-t yang telah dijabarkan pada analisis data uji-t menunjukkan bahwa penggunaan media *e-modul* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar pada

materi teks cerita sejarah mata pelajaran bahasa Indonesia paket C di PKBM Az-Zahra Balas Klumprik, Surabaya. Kemudahan penggunaan *e-modul* mendorong peserta didik paket C untuk dapat belajar dimana pun dan kapan pun. Mengingat sebagian peserta didik paket C adalah pekerja. Penggunaan *e-modul* bersifat fleksibel dan praktis, sehingga pada hari produktif kerja peserta didik tetap dapat belajar menggunakan media *e-modul* melalui *smartphone* masing-masing ketika jam istirahat kerja atau diwaktu luangnya. Hal ini semakin mendorong peserta didik dalam belajar dan menentukan tujuan belajarnya. Ditambah lagi hal-hal baru pada *e-modul* yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Ketika peserta didik mulai terdorong atau terpengaruh oleh media *e-modul* untuk belajar, dapat dikatakan peserta didik mulai menaruh sebuah tujuan atau alasan mengapa ia belajar. Maka disitulah peserta didik dikatakan memiliki motivasi belajar baik dalam bentuk motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Tergantung bentuk alasan atau tujuan belajarnya, apakah untuk kesenangan dan kepuasan seperti pada jenis-jenis motivasi intrinsik: *accomplishment intrinsic, knowledge intrinsic, stimulation instrinsic*, ataukah untuk keuntungan eksternal atau tekanan dari luar seperti pada jenis-jenis motivasi ekstrinsik :*external regulation, identified regulation,introjected regulation*.

Pada penelitian yang relevan oleh Widi, dkk (2015) menyatakan pada multimedia interaktif yang telah dikembangkan sangat efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek *attention* (perhatian). Menurut Widi, dkk (2015) Motivasi aspek *attention* (perhatian) dapat dirangsang melalui elemen-elemen baru, aneh, dan kontradiktif. Hasil penelitian telah membuktikan bahwa multimedia interaktif tersebut dapat meningkatkan *attention* (perhatian) siswa, hal ini dikarenakan multimedia interaktif merupakan media yang baru dan belum pernah diterapkan pada

subjek penelitian. Hal ini mirip dengan keadaan di PKBM Az-Zahra, yang baru menerima dan menggunakan media *e-modul* sebagai media pembelajaran.

Adapun pendapat lain dari Ketut Agustini, dkk (2016), menjelaskan dengan penerapan *e-modul* berbasis *scientific* akan menyadarkan dan memberdayakan peserta didik bahwa belajar adalah tanggung jawab mereka sendiri di mana proses belajar yang dilakukan berpusat pada peserta didik (*student centered*) sehingga peserta didik akan menjadi lebih aktif dan termotivasi sehingga berimbas pada peningkatan motivasi belajar. Peserta didik pun lebih antusias dan merasa senang ketika pelajaran berlangsung menggunakan media *e-modul* berbasis *scientific*. Dalam penjelasan tersebut dikatakan bahwasannya media *e-modul* merupakan media yang berpusat pada diri peserta didik tanpa adanya bimbingan dari guru. Artinya media *e-modul* memang tepat sebagai media pembelajaran mandiri yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Sejalan dengan penelitian yang relevan tentang media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar, Surahmadi (2016) menyatakan tentang hasil penelitiannya bahwa dengan menerapkan media pembelajaran virtual dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Karena peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran virtual di rumah atau dimana pun mereka bisa mendapatkan koneksi internet (misal: warnet, perpustakaan dan hp android). Media pembelajaran virtual dapat diakses dari perangkat apapun dalam 24 jam seminggu. Sehingga peserta didik dapat menguasai topik-topik tertentu

dan menambah pengetahuan mereka. Pernyataan ini relevan dengan penggunaan *e*-modul materi teks cerita sejarah yang dapat dipergunakan dimana pun dan kapan pun, hanya saja media *e*-modul ini dapat berdiri sendiri tanpa (*stand alone*) membutuhkan internet.

Pernyataan-pernyataan dari penelitian yang relevan di atas mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran khususnya media *e*-modul dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena kelebihan dan karakteristiknya. Semakin banyak kelebihan *e*-modul maka semakin efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik. Kelebihan-kelebihan tersebut bergantung bagaimana pengembang merancang dan mengolah media *e*-modul.

PENUTUP

A. Simpulan

1. Kelayakan Media E-Modul Teks Cerita Sejarah

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan media *e*-modul mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita sejarah dinyatakan layak digunakan pada kegiatan pembelajaran bagi peserta didik paket C di PBKM Az-Zahra Balas Klumprik Surabaya. Kelayakan media dihasilkan dari uji kelayakan materi oleh ahli materi dan uji kelayakan oleh ahli media dengan mendapat beberapa saran dan dilakukan revisi berdasarkan saran tersebut. Media *e*-modul tidak hanya melalui uji kelayakan saja, melainkan sudah di uji cobakan kepada perorangan dengan mendapat presentase 91,67%, kelompok kecil mendapat presentase 96,25%, dan pemakaian (kelompok besar) mendapat presentase 98,44%. Dari uji kelayakan dan uji coba tersebut media *e*-modul dinyatakan layak karena mudah digunakan bagi peserta didik

paket C karena dilengkapi *link* sebagai navigasi untuk mempercepat peserta didik menuju ke halaman slide yang mereka inginkan, selain itu bahasa yang digunakan pada *e*-modul mudah dipahami dan bersifat komunikatif. Seakan-akan media *e*-modul mengajak peserta didik berkomunikasi melalui bahasa yang digunakan, sehingga peserta didik merasa media *e*-modul seperti guru yang sedang menjelaskan materi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *e*-modul layak dipergunakan bagi peserta didik Paket C pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita sejarah di PKBM Az-Zahra, Balas Klumprik Surabaya dengan kualitas baik meskipun perlu disempurnakan lagi pada penelitian pengembangan selanjutnya.

2. Keefektifan Media E-Modul Teks Cerita Sejarah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Pada penelitian pengembangan ini keefektifan media diketahui dengan melihat pengaruh media *e*-modul terhadap motivasi belajar peserta didik Paket C di PKBM A-z-Zahra. Pengaruh media *e*-modul dapat diketahui dengan mengukur motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan media *e*-modul. Berdasarkan hasil perhitungan uji-*t pre-test* dan *post-test* angket motivasi belajar (AMS) diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $26,67 > 1,729$, artinya perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan media memiliki beda yang signifikan, beda yang dimaksudkan mengarah kepada peningkatan motivasi belajar peserta. Sehingga, dapat dikatakan penggunaan media *e*-modul memiliki pengaruh dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik. Maka media *e*-modul materi teks cerita sejarah mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita sejarah efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik Paket C di PKBM Az-Zahra Balas Klumprik Surabaya.

B. Saran

1. Pemanfaatan

Agar media *e*-modul dapat dimanfaatkan secara maksimal, guru atau tutor perlu memberikan bimbingan awal

dalam penggunaan media *e*-modul agar peserta didik dapat termotivasi dalam menggunakan *e*-modul serta memudahkan peserta didik dalam menggunakannya. Selain itu, spesifikasi *smartphone* yang digunakan hendaknya berbasis android dengan system operasi minimal android 4.0 dan 4.1 *JellyBean*. Karena media *e*-modul ini tidak dapat digunakan pada computer dan system operasi IOS.

3. Desiminasi

Pengembangan media *e*-modul materi teks cerita sejarah mata pelajaran bahasa Indonesia dikembangkan untuk peserta didik Paket C di PKBM Az-Zahra Balas Klumprik. Sehingga tidak dilakukan proses desiminasi secara massal. Namun, dapat diterapkan ditempat lain, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal apabila memiliki latar belakang masalah yang sama layaknya pada penelitian ini. Seperti mempertimbangkan analisis kebutuhan ataupun masalah yang sedang terjadi apabila ingin menjadi *e*-modul ini sebagai solusi.

4. Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk pengembangan lebih lanjut, ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media *e*-modul untuk peserta didik Paket C, yakni sebagai berikut :

- a) Media E-Modul dapat dikembangkan mengikuti perkembangan teknologi, agar menjadi lebih inovatif dan modern seperti mengkombinasikan media *e*-modul dengan games edukatif ataupun video yang dapat menunjang pembelajaran di dalam media.
- b) Menambahkan beberapa KD agar peserta didik lebih banyak menguasai materi.

DAFTAR PUSTAKA

AECT. 1977. *The Definition of Educational Terminologi : Definisi Teknologi Pendidikan*. Terjemahan Yusufhadi Miarso dkk. Jakarta: CV Rajawali.

Ahmadi, dkk. 2016. *Menulis Ilmiah : Buku Ajar MPK Bahasa Indonesia*. Edisi Revisi 2016. Surabaya: Unesa University Press.

Agustini, Ketut, dkk. 2016. “ Pengaruh E-Modul Berbasis Scientific Pada Mata Pelajaran Citra Digital Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 3 Singaraja”. Dalam *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*. Vol 5 (3). Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.

Alivernini, F., & Lucidi, F. (2008). The Academic Motivation Scale (AMS): Factorial structure, invariance, and validity in the Italian context. *TPM - Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 15(4), 211–220.

Aminatun, Tien, dkk. 2016. “Pengembangan E-Modul Berbasis Android Mobile Materi Ekosistem Lokas Nusa Tenggara Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa SMA”. Makalah disajikan dalam *Seminar Nasional Pendidikan Sains, (Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sains dan Kompetensi Guru melalui Penelitian & Pengembangan dalam Menghadapi Tantangan Abad 21)*, Surakarta, 22 Oktober.

Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: CV.Rajawali.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Kedua. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Astiti, Luh, dkk. 2015. “Pengembangan E-Modul Berbasis *Project Based Learning* Mata Pelajaran Komputer Grafis”. Dalam *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*. Vol.4 (5). Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.

Bruch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer New York Dordrecht Heidelberg London.

B. Seels B & Richey R.C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Diterjemahkan oleh Prawiradilaga, dkk. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Cahya Adi, Widi. 2015. Pengembangan Virtual Laboratory pada Pokok Bahasan Sistem Ekskresi dalam Meningkatkan Motivasi

- Belajar Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 2 Bondowoso, (Online), Vol 1, Nomor 1, (<http://repository.unej.ac.id/>, diunduh pada tanggal 5 Maret 2019 pukul 19.35 WIB).
- Direktorat Pembinaan SMA. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-modul*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Januszewski Alan dan Molenda Michael. 2007. *Educational Technology: a Definition With Commentary*
- Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa kelas 2 Semester 1 di SMAN 22 Surabaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2): 12-25.
- Kristanto, Andi. 2011. Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2015 *Media Pembelajaran*. Surabaya Unesa University Press.
- Kristanto, Andi. 2015 *Media Pembelajaran*. Surabaya Unesa University Press.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Leshin, C.B., Pollock, J., and Reigeluth, C.M. 1992. *Intructional Design Strategies and Tactics*. Englewood Cliffs: Eduactional Technology Publications.
- Marvianto, Ramadhan Dwi & Wahyu Widhiarso. 2018. "Adaptasi Academic Motivation Scale (AMS). *Gajah Mada Journal of Pshichology*. Vol 4 (1) : hal. 87-95.
- Rizka, Muhammad Arief & Rila Haridansyah. 2017. "Analisis Strategi Fund Raising dalam Penyelenggaraan Program Pendidikan Nonformal pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Ceria". *Journal Of Nonformal Education*. Vol. 3 (2): hal. 165-172.
- Rochamawati, Laila. 2019. *Pengaruh Strategi Metakognitif Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Listening Pada Taruna Di Politenik Penerbangan Surabaya*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Santrock, John W. 2010. *Educational Psychology*. Edisi ke Lima. Amerika New York: Mc Graw Hill.
- Simonson , Michael (Co-Ed). 2008. *Defining Educational Technology*, (online), *Fischler College of Education: Faculty Articles*. Vol 9 (4), pp. vii-viii, (http://nsuworks.nova.edu/fse_facarticles/162, Diunduh pada tanggal 9 Februari Pukul 2.08 WIB).
- Slavin, Robert.E. 2006. *Educational Psychology Theory and Practice*. Edisi ke Delapan. Boston, New York: Pearson.
- Suarsana, IM. & G.A Mahayukti. 2013. "Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.2 (2). hal: 264-275
- Surahmadi, Bambang. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Berbasis Quipper School Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP N 1 Temanggung". *Unnes Science Education Journal*. Vol 5 (1). hal : 1123 -1227
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Vallerand, R. J., Pelletier, L.G., Blais, M.R., Briere, N.M, Senecal, C., & Vallieres, E. F. (1992). The Academic Motivation Scale : A measure of intrinsic, extrinsic and amotivation in education. *Educational and Psychological Measurement*. 52, 1003-1017.
- Vallerand, R.J., Pelletier, L.G., Blais, M.R., Briere, N.M., Senecal, C., & Vallieres, E. F. (1993). On the assessment of intrinsic, extrinsix and amotivation in education: Evidence of concurrent and construct validity of the Academic Motivation Scale. *Educational and Psychological Measureent*, 53, 159-172.
- Vellerand, R.J. (1997). *Toward a hierarchical model intrinsic and extrinsic motivation*. In M.Zanna (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (pp, 271360). New York : Academic Press.
- Zahrah, dkk. 2017. "Pengembangan Modul Elektronik Dengan Pendekatan Saintifik Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Untuk Siswa Kelas VIII". *Edu Sains*. Vol.6 (1). hal:25-33.