



Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Melalui E-Modul

Muhamad Syakir Ramdani^{1*}, Alexander Hamonangan Simamora² 

^{1,2} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 10, 2022

Accepted May 30, 2022

Available online June 25, 2022

Kata Kunci:

E-Modul, Model Pengembangan, Motivasi Belajar

Keywords:

E-modules, Development Models, Learning Motivation



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus terhadap permasalahan pembelajaran yang masih bersifat konvensional ditandai dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya. Untuk itu, diperlukan adanya pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan *e-modul*. Subjek penelitian yaitu 1 orang ahli isi mata pelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, 3 siswa untuk uji coba perorangan, dan 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan dinyatakan valid dengan masing-masing penilaian: (a) hasil review ahli isi mata pembelajaran (98,46%), (b) hasil review ahli desain (96%), (c) hasil review ahli media (90%), (d) hasil uji coba perorangan (95,53%), dan hasil uji coba kelompok kecil (91,84%). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-modul* dapat meningkatkan motivasi belajar seni budaya siswa kelas VIII.

ABSTRAK

This research focuses on learning problems that are still conventionally characterized by low motivation and learning outcomes of students studying students in cultural arts subjects. So, there is a need for innovative learning that can increase student motivation in learning. This research aims to increase students' learning motivation through the development of e-modules. This research aims to increase students' learning motivation through the development of e-modules. The research subjects are 1 expert in the content of the subjects, 1 expert in learning design, 1 expert in learning media, 3 students for individual trials, and 9 students for small group trials. The data collection methods used are observations, interviews and questionnaires. Data analysis techniques used, namely qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive. The results showed that the e-modules developed were declared valid with each assessment: (a) The results of expert reviews of learning eye contents (98.46%), (b) design expert review results (96%), (c) Media expert review results (90%), (d) individual trial results (95.53%), and small group trial results (91.84%). Based on this, it can be concluded that the use of E-Modules can increase the motivation to learn student class VIII cultural arts.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh besar dalam berbagai bidang, salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan saat ini mengharuskan guru agar mampu menyiapkan pembelajaran kreatif dan inovatif. Kemajuan teknologi telah mampu memfasilitasi bentuk dan model pembelajaran yang dikemas secara menarik, dinamis, dan interaktif. Guru harus mampu menguasai teknologi yang dibutuhkan sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong guru untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan lebih baik (Mulyani & Haliza, 2021; Mulyaroh & Fajartia, 2017). Hal tersebut menjadi sebuah keharusan bagi guru, terutama dalam mengelola pembelajaran yang

*Corresponding author.

E-mail addresses: syakirramdani12@gmail.com (Muhamad Syakir Ramdani)

telah beralih dari tatap muka menjadi pembelajaran daring. Oleh karena itu, peningkatan inovasi guru pada bidang pendidikan masih terus diupayakan hingga saat ini (Lubis, 2020; Oktavian & Aldya, 2020; Susanto, 2017). Perubahan model maupun metode yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran daring akan memberikan kontribusi bagi keberhasilan pembelajaran (Dong et al., 2020; Khan et al., 2021). Diharapkan hal tersebut dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap motivasi maupun hasil belajar siswa sebagai salah satu indikator keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Kenyataan di lapangan menunjukkan dalam mengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa jenuh dalam belajar (Hermanto & Srimulyani, 2021; Syaui et al., 2020). Masih banyak guru belum mampu memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran untuk memfasilitasi siswa (K. S. P. Wahyuni et al., 2021; Wiratama & Margunayasa, 2021). Permasalahan serupa juga ditemukan pada salah satu sekolah yaitu MTS Terpadu Mardlatilah Singaraja. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Budaya mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa bahan ajar dan sumber belajar di sekolah tergolong minim, yaitu hanya menggunakan LKS dan buku paket. Penyampaian materi juga lebih banyak dilakukan dengan metode konvensional seperti ceramah yang berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Hal tersebut juga belum sesuai dengan kurikulum 2013 yang mengedepankan keaktifan siswa sebagai pusat pembelajaran (Anif et al., 2020; Suyanto, 2018). Kadang siswa hanya bisa membayangkan hal yang disampaikan oleh guru tanpa bisa melihat secara visual. Sedangkan Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang cukup menarik karena mengajarkan siswa untuk mengasah kreativitas dan imajinasi dalam memvisualisasikan seni. Terlebih lagi tingkat pemahaman masing-masing siswa berbeda-beda, sehingga menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa kurang maksimal. Melalui observasi pada siswa kelas VII B ditemukan bahwa masih banyak siswa memperoleh nilai yang terbilang rendah pada mata pelajaran Seni Budaya yaitu belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan ketetapan nilai 65. Dari 36 orang siswa, terdapat 15 siswa yang hasil belajarnya belum mencapai kriteria ketuntasan.

Kesenjangan yang terjadi antara kondisi nyata dan kondisi yang diharapkan jika tidak ditindaklanjuti, maka akan berdampak terhadap rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada adalah dengan mengembangkan bahan ajar interaktif yang mampu menyampaikan pembelajaran dengan visual yang menarik dan dapat dipelajari berulang-ulang secara mandiri. Salah satu bahan ajar interaktif yang dapat digunakan yaitu *e-modul* berbasis pendekatan saintifik. *E-modul* dalam hal ini adalah bahan ajar yang dikemas dalam format digital kemudian disajikan secara elektronik (Putra et al., 2017; Sofyan et al., 2019). *E-modul* merupakan buku elektronik yang dikembangkan dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri (Liu et al., 2021; Seruni et al., 2020). Karakteristik *e-modul* sama dengan karakteristik modul pada umumnya yaitu memiliki instruksi yang jelas (*self instruction*), materi pembelajaran yang dapat dipelajari sendiri (*self contained*), tidak bergantung pada bahan ajar lainnya (*stand alone*), adaptif dan mudah digunakan (Asrial et al., 2020; Perdana et al., 2017).

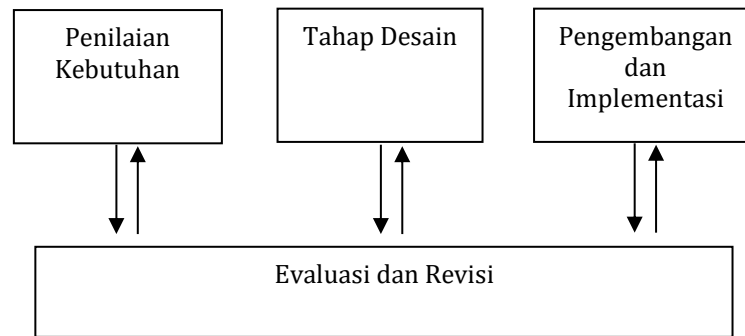
E-modul yang dikembangkan diintegrasikan dengan pendekatan saintifik. Pendekatan ini mengandung kaidah 5M yang dianjurkan dalam kurikulum 2013. Pendekatan saintifik adalah prosedur yang dipersiapkan agar peserta didik aktif mengonstruksi ide melalui mengamati, merumuskan masalah, mengumpulkan data, menalar/mengasosiasi, serta mengomunikasikan ilmu yang didapatkan. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk menyampaikan bahwa informasi bermula dari mana saja, tidak terikat pada guru saja, sehingga pembelajaran lebih bermakna (Habidah, 2020; Kurniasari, 2017). Adapun keunggulan bahan ajar menggunakan *e-modul* dengan pendekatan saintifik yaitu dikemas dengan materi yang lengkap dan desain yang menarik. Selain itu, *e-modul* juga dilengkapi dengan media interaktif seperti audio, video, animasi, dan fitur interaktif lain yang dapat dimainkan dan diputar kembali oleh siswa saat menggunakan *e-modul* (Darmaji et al., 2019; Irwansyah et al., 2017). *E-modul* dapat diakses melalui alat komunikasi seperti *smartphone*, laptop, ataupun komputer kapan pun sehingga lebih praktis. Pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* sangat fleksibel karena siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat mengakses materi kapan saja (Komikesari et al., 2020; Ningsih & Mahyuddin, 2021). *E-modul* berbasis pendekatan saintifik akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berbagai temuan penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa *e-modul* berbasis pendekatan saintifik sangat layak dijadikan bahan ajar dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Hamzah & Mentari, 2017; Oktaviara & Pahlevi, 2019). Adanya keberhasilan penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran yang ditandai dengan ketertarikan dan semangat siswa dalam menggunakannya (Aprilia & Suryadarma, 2020; Sukawirya et al., 2017). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa *E-modul* dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Canboy et al., 2016; Hamid et al., 2021). Belum adanya kajian mengenai pengembangan *e-modul* berbasis pendekatan saintifik. *E-modul* ini dilengkapi dengan animasi, audio dan video yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan e-modul berbasis pendekatan saintifik. Diharapkan e-modul dengan pendekatan saintifik dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Hannafin and Peck* yang terdiri dari tiga proses utama yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi (Tegeh et al., 2014). Ketiga proses tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model Hannafin and Peck

(Tegeh et al., 2014)

Adapun subjek penelitian pengembangan ini adalah 1 orang ahli isi mata pelajaran yaitu guru mata pelajaran seni budaya kelas VIII di MTS Terpadu Mardlatilah, 1 ahli desain dan 1 ahli media pembelajaran yaitu teknolog pembelajaran dengan spesifikasi minimal sarjana (S2) di Universitas Pendidikan Ganesha, 3 siswa untuk uji coba perorangan yang terdiri dari prestasi belajar rendah, sedang, tinggi, dan 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil terdiri atas 3 orang berprestasi belajar tinggi, 3 orang perprestasi belajar sedang, dan 3 orang berprestasi belajar rendah.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu metode observasi, metode kuesioner, dan metode wawancara. Metode observasi merupakan pengamatan dan pencatatan yang terstruktur terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu tanda-tanda masalah dalam objek penelitian (Agung, 2017). Metode kuesioner adalah suatu cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab responden (Agung, 2017). Sedangkan metode wawancara adalah metode yang menggunakan pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang terstruktur dan hasil tanya jawab ini dicatat atau direkam (Agung, 2017). Metode ini digunakan untuk mengukur kelayakan dari produk e-modul dari para ahli yakni ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data diantaranya: lembar observasi, lembar kuesioner, dan juga lembar wawancara. Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan sebuah data melalui pengamatan secara langsung di lapangan seperti mengamati proses pembelajaran di sekolah dan juga mengetahui fasilitas yang dimiliki oleh pihak sekolah. Kemudian lembar kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil *riview* ahli isi bidang mata pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Adapun kisi-kisi instrument ahli isi bidang mata pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan uji coba perorangan dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Komponen	No Butir	Jumlah Butir
1	Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	11
		Kesesuaian materi dengan indikator	2	
		pencapaian	3	
		Kesesuaian materi dengan tujuan	4	
		pembelajaran	5	
		Kejelasan petunjuk belajar	6	
		Materi disusun secara sistematis	7	
		Kesesuain gambar untuk memperjelas materi	8	

No	Aspek	Komponen	No Butir	Jumlah Butir
2	Evaluasi	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas Video yang disajikan jelas dan sesuai materi	9	2
		Materi yang disajikan mudah dipahami	10	
		Kejelasan penyajian materi	11	
		Materi bebas dari kesalahan konsep		
		Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	12	
		Keseimbangan proporsi soal dengan materi	13	
Jumlah				13

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba untuk Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	Kejelasan identitas mata pelajaran	1	4
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	2	
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	3	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	
		Kejelasan rancangan pembelajaran	5	
		Kejelasan petunjuk belajar	6	
		Kesesuaian urutan penyajian materi ajar	7	
2	Metode	<i>E-modul</i> membantu siswa dalam belajar mandiri		7
		Ketepatan penerapan strategi belajar	9	
		Pemberian contoh yang relevan	10	
		Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-modul</i>	11	
		Kejelasan jenis soal Latihan/tes yang digunakan	12	
3	Evaluasi	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian		4
		Kejelasan petunjuk pengerjaan evaluasi	14	
		Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran	15	
Jumlah				15

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Desain Pesan Teks	Kesesuaian pemilihan jenis, warna, spasi dan ukuran huruf		4
		Tingkat keterbacaan teks	1	
		Ketepatan penggunaan simbol atau tanda baca	2	
		Ketepatan pemilihan kata	3	
		Ketepatan warna teks dengan warna background	4	
		Ketepatan sajian teks	5	
		Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)	6	
2	Desain Pesan Gambar	Kesesuaian keterangan gambar dengan gambar yang diterangkan	7	7
		Gambar mampu memotivasi	8	
		Ketepatan tata letak gambar dengan teks	9	
		Gambar mudah dipahami	10	
		Kesesuaian video dengan materi	11	
		Video mudah dipahami	12	
		Kejelasan informasi yang disajikan dalam video	13	
3	Desain Pesan Video Pengorganisasi <i>E-Modul</i>	<i>E-modul</i> mudah digunakan		4
		Penggunaan tombol navigasi dalam <i>e-modul</i> mudah dipahami	15	
		Navigasi pada <i>e-modul</i> berfungsi dengan baik	16	
		Sinopsis mencerminkan <i>e-modul</i>	17	
		Kesesuaian gambar latar		
Kelengkapan komponen lain (Identitas penulis)				
Jumlah				15

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Butir Nomor	Jumlah Butir
1	Media Pembelajaran	Kemudahan penggunaan	1	3
		Kemenarikan	2	
		Ketepatan media pembelajaran	3	
2	Materi	Ketepatan isi materi	4	6
		Bahasa	5	
		Evaluasi	6	
			7	
			8	
			9	
3	Manfaat	Ketertarikan	10	2
		Motivasi belajar	11	
Jumlah				11

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, peserta didik dan guru mata pelajaran. Metode ini digunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik, dan saranyang diperoleh dari kuesioner dan digunakan dalam merevisi produk *e-modul* dari hasil uji coba ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, subjek uji coba perorangan dan subjek uji coba kelompok kecil. Sedangkan metode analisis deskriptif kuantitatif adalah cara pengolahan data yang dilakukan secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini membahas tentang dua hal pokok, yaitu: mengetahui proses pengembangan e-modul, dan mengetahui hasil validitas e-modul. Proses pengembangan bahan ajar *E-Modul* ini melalui tiga tahapan dengan model pengembangan Hannafin and Peck yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan dan implementasi.

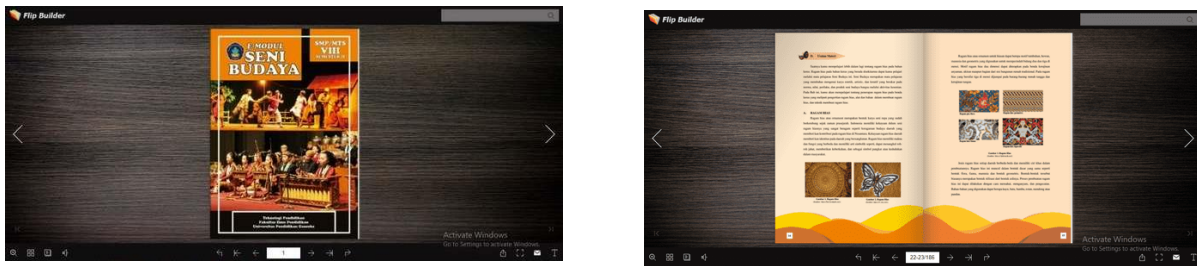
Tahap pertama adalah tahap analisis kebutuhan. Beberapa hal yang dianalisis pada tahap ini adalah mengidentifikasi mata pelajaran, menganalisis kegiatan belajar, dan mengamati fasilitas belajar peserta didik. Tahap analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil dari mengidentifikasi mata pelajaran yaitu ditemukan hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran seni budaya. Kemudian analisis mengenai kompetensi dasar (KD) dan indikator menunjukkan bahwa analisis instruksional yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut untuk tercapai pada peserta didik, sehingga materi yang ada dalam e-modul yang dikembangkan berpatokan pada kompetensi dasar (KD) dan indikator. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran disajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
3.3 Memahami konsep dan prosedur karya penerapan ragam hias pada bahan keras dengan beragam media dan teknik.	3.3.1 Menjelaskan pengertian penerapan ragam hias pada bahan keras.
	3.3.2 Mengidentifikasi berbagai jenis penerapan ragam hias pada bahan keras.
	3.3.3 Mengidentifikasi beragam bahan dan media berkarya penerapan ragam hias pada bahan keras.
	3.3.4 Mengklasifikasi beragam karya penerapan ragam hias pada bahan keras.
4.3 Membuat karya penerapan ragam hias pada bahan keras dengan berragam media dan teknik.	3.3.1 Membuat rencana desain penerapan ragam hias pada bahan keras.
	3.3.2 Mewujudkan desain menjadi karya ragam hias pada bahan dengan teknik dan peralatan yang dibawa peserta didik.

Analisis kegiatan belajar peserta didik menunjukkan bahwa ada beberapa peserta didik belum mampu belajar secara mandiri karena kurangnya media pembelajaran interaktif. Selain itu, dalam penyampaian guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab, sehingga peserta didik merasa cepat bosan dan tidak memiliki motivasi dalam belajar. Materi pelajaran Seni Budaya hanya sebatas LKS dan buku paket. Hasil analisis fasilitas belajar menunjukkan bahwa terdapat beberapa fasilitas pendukung peserta didik dalam proses pembelajaran seperti laptop, akses internet, LCD proyektor dan juga ada beberapa peserta didik yang sudah mampu mengoperasikan komputer atau laptop dengan sangat baik. Bahan ajar *e-modul* dapat digunakan peserta didik sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah.

Tahap yang kedua adalah tahap desain. Tahap ini dilakukan melalui beberapa tahapan di antaranya: pembuatan *flowchart* dan *storyboard e-modul*, membuat kerangka *e-modul*, penetapan desain tampilan *e-modul*, menyusun instrumen penilaian *e-modul* dan menyusun RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran). Adapun hasil pengembangan *e-modul* disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Hasil Pengembangan *E-Modul* Setelah Direvisi

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan dan implementasi. Pada tahap ini dilakukan pengembangan desain yang sudah dirancang menjadi sebuah produk yang sesungguhnya. Dalam hal ini penyusunan *e-modul* menggunakan program aplikasi *flip pdf profesional* untuk menggabungkan semua sumber belajar seperti teks, gambar, video menjadi produk media pembelajaran yang utuh. Berikut merupakan hasil dari pengembangan bahan ajar *e-modul*.

Dalam tahap implementasi dilakukan kegiatan uji validitas produk oleh para ahli: ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran; uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Tujuan dilakukannya uji validitas produk dan uji coba produk yaitu keefektifan produk dan kelayakan produk yang dikembangkan. Tahap akhir yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini merupakan tahap untuk merevisi kembali produk sesuai dengan masukan, saran, dan komentar yang diterima setelah dilakukannya uji kelayakan kepada peserta didik.

Hasil validitas pengembangan *e-modul* ditentukan berdasarkan hasil review dari para ahli (ahli bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran), serta uji coba produk (uji coba perorangan dan kelompok kecil). Berdasarkan hasil uji validitas produk *e-modul* yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase 98,46% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 96% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli media pembelajaran memperoleh persentase 90%, dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba perorangan memperoleh persentase 95,33%, dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 91,84%, dengan kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* dengan pendekatan saintifik layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

E-modul yang dikembangkan memperoleh kualifikasi sangat baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa. Kelayakan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal. Pertama, dalam proses pengembangan produk *e-modul* yang dihasilkan sudah melalui beberapa tahap uji coba dan perbaikan dengan model Hannafin and Peck. Pemilihan model tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini berorientasi pada produk pembelajaran. Terdapat tiga proses utama dalam model tersebut yaitu tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi (Tegeh & Jampel, 2017; Boangmanalu et al., 2018). Hal tersebut sangat membantu dalam meminimalisir kesalahan pada proses pengembangan *e-modul*.

Kedua, kelayakan *e-modul* dikarenakan konten atau materi yang disajikan sudah sesuai dengan pembelajaran. Terdapat kesesuaian antara materi dan kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan tujuan

pembelajaran. Kejelasan indikator dan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik (Fisnani et al., 2020; Astra et al., 2020; Hamid et al., 2021). Pembelajaran yang baik harus memiliki kejelasan tujuan yang mengandung unsur *audience, behaviour, conditioning*, dan *degree*. *Audience* mengacu pada sasaran pembelajar, *behaviour* berkaitan dengan perilaku yang diharapkan muncul pada siswa saat pembelajaran, *conditioning* yaitu keadaan siswa sebelum dan sesudah melakukan aktivitas pembelajaran, *degree* berkaitan dengan batas minimal tingkat keberhasilan yang harus dicapai. Pembelajaran dengan tujuan yang jelas dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran seperti harus memiliki audiens, perilaku, kondisi, dan tingkat penguasaan yang jelas (Ansyari, 2018; Arif & Yeniawati, 2018).

Ketiga, e-modul yang dihasilkan dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Materi pada *e-modul* telah disusun secara sistematis disertai dengan petunjuk belajar. Materi yang disusun secara sistematis dan variatif akan memudahkan siswa untuk memahami materi (Fatmala et al., 2017; Coles, 2019). Selain itu materi yang disajikan dalam e-modul sudah memerhatikan prinsip desain pesan yaitu desain pesan teks, gambar dan video. Ketepatan dan keterbacaan isi materi dilihat dari warna, jenis huruf, ukuran huruf, pemilihan kata, kesesuaian gambar, dan video yang disajikan pada *e-modul* sudah sangat baik dan mudah dipahami oleh siswa. Penyajian unsur gambar, tulisan, dan suara yang baik pada sebuah media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, mampu memperoleh informasi kompleks dan mendorong siswa untuk memahami ide. Materi yang disampaikan melalui media video dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa karena visual dan audionya, sehingga siswa memiliki sumber daya yang cukup untuk memilih, mengatur, dan mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam memori jangka panjang (Lange & Costley, 2020; Meyera et al., 2019).

Keempat, *e-modul* yang dihasilkan juga mampu memotivasi siswa dalam belajar karena dilengkapi dengan gambar dan video pembelajaran yang menarik sehingga materi tersampaikan dengan baik. Media dapat membangkitkan motivasi, dan minat belajar melalui gambar dan animasi yang disajikan (Febriani, 2017; Gellerstedt et al., 2018). Materi yang memiliki deskripsi yang panjang dan abstrak akan lebih mudah dipahami karena divisualisasikan dengan gambar. Gambar dicantumkan pada materi *e-modul*, untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami (Aryawan et al., 2018; Ismawati et al., 2018).

Temuan penelitian sebelumnya membuktikan bahwa *e-modul* dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar sehingga hasil belajar turut meningkat (Kismiati, 2020; Linda et al., 2021). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa penggunaan *e-modul* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Irwansyah, Lubab, Farida1, et al., 2017; Puspitasari, 2019; D. Wahyuni et al., 2020). Kelebihan *e-modul* yaitu dapat diakses pada handphone, sehingga mudah dibawa ke mana-mana oleh siswa dan memberikan kesan yang menarik. Selain itu, penggunaan animasi, video, dan audio pada *e-modul* yang akan menarik perhatian siswa dalam belajar. Penelitian ini memiliki implikasi yaitu menghasilkan sebuah produk bahan ajar *e-modul* dengan kualifikasi validitas sangat baik, sehingga minat dan motivasi belajar siswa lebih meningkat. Dengan adanya *e-modul* dapat membantu guru memperoleh pengalaman baru agar tidak hanya terpaku pada metode pembelajaran konvensional. *E-modul* yang dikembangkan mampu membuka wawasan guru bahwa mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang semakin maju dengan beberapa *software* yang mampu membuat penyampaian materi lebih menarik. Keterbatasan dari penelitian ini yaitu *e-modul* yang dikembangkan hanya untuk memfasilitasi peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Seni Budaya di MTS Terpadu Mardhatillah. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para peneliti bidang pendidikan untuk melakukan penelitian pengembangan yang lebih menarik.

4. SIMPULAN

Pengembangan e-modul tergolong dalam kualifikasi sangat baik dan dinyatakan layak. Penggunaan bahan ajar *e-modul* dapat menjadi salah satu metode bagi guru dalam mengajar agar pembelajaran tidak monoton, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. *E-modul* juga melatih siswa agar mampu belajar secara mandiri. Dengan demikian, pengembangan *e-modul* pada mata pelajaran Seni Budaya untuk siswa kelas VIII tergolong dalam kualifikasi sangat baik, efektif, dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anif, S., Sutopo, A., & Prayitno, H. J. (2020). Lesson Study Validation: Model for Social and Natural Sciences

- Teacher Development in The Implementation of National Curriculum in Muhammadiyah Schools, Indonesia. *Universal Journal of Educational Research*, 8(1), 253-259. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080132>.
- Ansyari, M. F. (2018). Developing A Rubric for Assessing Pre-Service English Teacher Struggles with Instructional Planning. *Cogent Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1507175>.
- Arif, & Yeniawati. (2018). *Pengantar Desain Pembelajaran*. Jambi: Pustaka Ma'Arif Press.
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. S., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180-191. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20290>.
- Asrial, A., Syahrial, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2020). Ethnoconstructivism E-Module To Improve Perception, Interest, and Motivation of Students in Class V Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>.
- Astra, I. M., Raihanati, R., & Mujayanah, N. (2020). Development of Electronic Module Using Creative Problem-Solving Model Equipped with Hots Problems on The Kinetic Theory of Gases Material. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(2), 181-194. <https://doi.org/10.21009/1.06205>.
- Boangmanalu, D., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2018). Pengembangan Media Komik dengan Model Hannafin dan Peck pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017 / 2018. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 170-179. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20288>.
- Canboy, B., Montalvo, A., Buganza, M. C., & Emmerling, R. J. (2016). 'Module 9': A New Course to Help Students Develop Interdisciplinary Projects Using The Framework of Experiential Learning Theory. *Innovations in Education and Teaching International*, 53(4), 445-457. <https://doi.org/10.1080/14703297.2014.975150>.
- Coles, A. (2019). Facilitating The Use of Video with Teachers of Mathematics: Learning from Staying with The Detail. *International Journal of STEM Education*, 6(5). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0155-y>.
- Darmaji, Astalini, Kurniawan, D. A., Parasdila, H., Iridianti, Susbiyanto, Kuswanto, & Ikhlas, M. (2019). E-Module Based Problem Solving in Basic Physics Practicum for Science Process Skills. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 15(15), 4-17. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v15i15.10942>.
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young Children's Online Learning During COVID-19 Pandemic: Chinese Parents' Beliefs and Attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118(August), 105440. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105440>.
- Fatmala, N. E., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W. (2017). Pengembangan Modul Kontekstual Berbasis Multirepresentasi pada Materi Hukum Newton tentang Gravitasi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(4). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/13141/9439>.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11-21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.
- Fisnani, Y., Utanto, Y., & Ahmadi, F. (2020). The Development of E-Module for Batik Local Content in Pekalongan Elementary School. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 9(1), 40-47. <https://doi.org/10.15294/IJCET.V9i1.35592>.
- Gellerstedt, M., Babaheidari, S. M., & Svensson, L. (2018). A First Step towards A Model for Teachers' Adoption of ICT Pedagogy in Schools. *Heliyon*, 4(9), 786. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2018.E00786>.
- Habidah, M. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi Pasar di Kelas X SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 972-978. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40004>.
- Hamid, S. N. M., Lee, T. T., Taha, H., Rahim, N. A., & Sharif, A. M. (2021). E-Content Module for Chemistry Massive Open Online Course (Mooc): Development and Students' Perceptions. *Journal of Technology and Science Education*, 11(1), 67-92. <https://doi.org/10.3926/jotse.1074>.
- Hamzah, I., & Mentari, S. (2017). Development of Accounting E-Module to Support the Scientific Approach of Students Grade X Vocational High School. *Journal of Accounting and Business Education*, 2(1), 78-86. <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.9751>.
- Hermanto, Y. B., & Srimulyani, V. A. (2021). The Challenges of Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(1), 46-57.

- <http://repositori.ukdc.ac.id/id/eprint/833>.
- Irwansyah, F. S., Lubab, I., Farida1, I., & Ramdhani, and M. A. (2017). Designing Interactive Electronic Module in Chemistry Lessons. *International Conference on Mathematics and Science Education (ICMSce)*, 895. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012009>.
- Ismawati, M., Teguh, I. M., & Jampel, I. N. (2018). Pengembangan Modul Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 di SMP Muhammadiyah 2 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 278–284. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20322>.
- Khan, M. A., Vivek, Nabi, M. K., Khojah, M., & Tahir, M. (2021). Students' Perception towards E-Learning During Covid-19 Pandemic in India: An Empirical Study. *Sustainability*, 13(1). <https://doi.org/10.3390/su13010057>.
- Kismiati, D. (2020). Implementasi E-Modul Pengayaan Isolasi dan Karakterisasi Bakteri dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.1>.
- Komikesari, H., Mutoharoh, M., Dewi, P. S., Utami, G. N., Anggraini, W., & Himmah, E. F. (2020). Development of E-Module Using Flip PDF Professional on Temperature and Heat Material. *Journal of Physics: Conference Series*, 1572(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1572/1/012017>.
- Kurniasari, F. (2017). Implementasi Pendekatan Saintifik pada Penugasan Aktivitas di Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Utama*, 4(1), 9–26. <https://www.ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/44>.
- Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving Online Video Lectures: Learning Challenges Created by Media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education 2020 17:1*, 17(1), 1–18. <https://doi.org/10.1186/S41239-020-00190-6>.
- Linda, R., Zulfarina, Mas'ud, & Putra, T. P. (2021). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi E-Modul Interaktif IPA Terpadu Tipe Connected pada Materi Energi SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 191–200. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19012>.
- Liu, X., Kong, J., Jiang, M., & Li, S. (2021). Interactive Information Module for Person Re-Identification. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2021.103033>.
- Lubis, M. (2020). Peran Guru pada Era Pendidikan 4.0. *EDUKA : Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(2). <https://doi.org/10.32493/eduka.v4i2.4264>.
- Meyera, O. A., Omdahlb, M. K., & Guido, M. (2019). Investigating The Effect of Pre-Training When Learning through Immersive Virtual Reality and Video A Media and Methods Experiment | Elsevier Enhanced Reader. *Computers & Education*, 140, 1–17. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103603>.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Research & Learning in Faculty of Education Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan*. 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>.
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2021). Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 137–149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217>.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar Rhesta Ayu Oktaviara Triesninda Pahlevi. *Jurnal Pendidikan Perkantoran*, 07(03), 60–65. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29542>.
- Perdana, F. A., Sarwanto, S., Sukarmin, S., & Sujadi, I. (2017). Development of E-Module Combining Science Process Skills and Dynamics Motion Material to Increasing Critical Thinking Skills and Improve Student Learning Motivation Senior High School. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 1(1), 45–54. <https://doi.org/10.20961/ijssacs.v1i1.5112>.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25. <https://core.ac.uk/download/pdf/234746944.pdf>.
- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model

- Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Pelajaran “Sistem Komputer” untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1), 40–49. <https://doi.org/10.23887/jptk.v14i1.9880>.
- Seruni, R., Munawaroh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2020). Implementation of E-Module Flip PDF Professional to Improve Students' Critical Thinking Skills through Problem Based Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(4), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/4/042085>.
- Sofyan, H., Anggereini, E., & Saadiah, J. (2019). Development of E-Modules Based on Local Wisdom in Central Learning Model at Kindergartens in Jambi City. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1137–1143. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1137>.
- Sukawirya, G. B., Arthana, I. K. R., & Sugihartini, N. (2017). Pengembangan E-Modul pada Mata Pelajaran Pemrograman Perangkat Bergerak Kelas XII Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Project Based Learning di SMK Negeri 2 Tabanan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 203. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9566>.
- Susanto, A. (2017). *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru (Konsep, Strategi, dan Implementasi)*. Pustaka Media Group.
- Suyanto, S. (2018). The Implementation of The Scientific Approach through 5ms of The Revised Curriculum 2013 in Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 22–29. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i1.18719>.
- Syauqi, K., Munadi, S., & Triyono, M. B. (2020). Students' Perceptions toward Vocational Education on Online Learning During The COVID-19 Pandemic. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), 881–886. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20766>.
- Tegeh & Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wahyuni, D., Sari, M., & Hurryah. (2020). Efektifitas E-Modul Berbasis Problem Solving terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(2), 180–189. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i2.1709>.
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476.
- Wiratama, G. N. K., & Margunayasa, I. G. (2021). E-Modul Interaktif Muatan IPA pada Subtema 1 Tema 5. *Mimbar Pgsd*, 9(2), 175–182. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.34805>.