

E-MODUL ETNOKONTRUKTIVISME: IMPLEMENTASI PADA KELAS V SEKOLAH DASAR DITINJAU DARI MOTIVASI

Suci Okta Piyana

PGSD FKIP Universitas Jambi

suci.okta.piyana@gmail.com

Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian, Muaro Jambi, Jambi.

Informasi artikel

Sejarah artikel :
Diterima : 03/08/19
Revisi : 22/01/20
Dipublikasikan : 11/02/20

Kata kunci:

Pembelajaran I,
TIK 2,
Media Pembelajaran 3,
Modul Elektronik 4,
3D Pageflip Professional 5.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar dalam bentuk modul elektronik dengan menggunakan aplikasi software 3D Pageflip Professional untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil penilaian dalam penelitian ini pada angket motivasi diperoleh frekuensi sebanyak 22 siswa dengan persentase sebesar 100% dalam kategori baik. Dari data yang dihasilkan menunjukkan bahwa modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis software 3D Pageflip Professional yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Key word:

Learning 1
ICT 2
Learning Media 3
Electronic modules 4
3D Pageflip Professional 5

This study aims to develop instructional media in the form of teaching materials in the form of electronic modules using the 3D Pageflip Professional software application for fifth grade students of elementary schools. The method in this study uses the Research and Development (R&D) method that adapts the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Based on the results of the assessment in this study on the motivation questionnaire obtained frequency of 22 students with a percentage of 100% in either category. The data generated shows that the ethnoconstructivism electronic module based on 3D Pageflip Professional software developed can be used as teaching material in the learning process.

Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam memajukan sebuah negara karena dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam pendidikan dapat dilakukan dengan memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Menurut (Astalini, Kurniawan, & Sumaryanti, 2013) "Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia terutama peserta didik yang dilakukan dengan cara membimbing dan memfasilitasi kegiatan belajar siswa". Pendidikan yang berkualitas tidak lepas dari seorang guru yang baik dalam segala hal, dimana keberhasilan guru dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas dan cara mengajarnya. Menurut (Darmaji, Kurniawan, Suryani, & Lestari, 2018) "*Quality teachers not only have knowledge but also have skills*". Salah satu ketrampilan yang dimiliki guru adalah ketrampilan mengembangkan media pembelajaran. *The media is all the physical tools that can present the message and stimulate students to learn* (Perdana, Sarwanto, Sukarmin, & Sujadi, 2017).

Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi kualitas pendidikan, dimana guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk elektronik. Computers, audio-visual learning media, are considered to have the advantage of learning rather than

using print media (visual), (Darmaji, Kurniawan, Astalini, Kurniawan, Anwar, Lumbantoruan, 2019). Bahan ajar dalam bentuk elektronik salah satunya seperti modul elektronik. Sejalan dengan (Wulansari, Kantun, & Suharso, 2018) e-modul merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik. Modul elektronik tidak hanya membantu siswa dalam belajar secara mandiri, tetapi juga dapat membuat suasana menjadi lebih menyenangkan karena e-modul dapat menampilkan gambar dan video. Sejalan dengan (Imansari & Sunaryantiningsih, 2016) modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui komputer dan keberadaan e-modul dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Untuk itu guru harus bisa mengembangkan modul elektronik yang dapat menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan minat dan motivasi dalam belajar. Sejalan dengan (Pajr, Hidayat, & Kurniawan, 2013) "Guru harus bisa mengembangkan sebuah modul pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi siswa, dan meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam kegiatan belajar".

Penggunaan modul elektronik sebagai bahan ajar yang memanfaatkan teknologi bisa mengubah suasana belajar yang membosankan menjadi menyenangkan. Jika siswa merasa senang dalam belajar maka siswa akan termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Menurut Manasia (dalam Kurniawan, Astalini, & Anggraini, 2019) *Enjoyment in learning is the emotion expression of students intrinsically linked to student motivation to learn, with learning and school performance at school.* Keberadaan e-modul juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan menggunakan buku cetak. *The students' learning outcomes using interactive electronic books were higher than printed books* (Suyatna, Maulina, Rakhmawati, & Khasanah, 2018).

Penggunaan e-modul sebagai bahan ajar yang memanfaatkan teknologi bisa mempermudah guru untuk memperkenalkan budaya-budaya yang ada disekitar siswa. Dimana guru bisa mengaitkan materi yang dipelajari dengan kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengetahui kearifan lokal yang ada di daerahnya, kemudian melestarikan nilai-nilai yang terdapat didalamnya. (Supartinah, Kawuryan, dan Hastuti, 2018) kearifan lokal mencakup berbagai pengetahuan, pandangan, dan nilai-nilai baik yang diperoleh dari generasi sebelumnya maupun berbagai pengalaman di masa kini. Dalam kehidupan sehari-hari, kearifan lokal dijadikan sebagai pegangan karena mengandung nilai-nilai yang dipercayai dapat membawa pengaruh baik dalam bermasyarakat. Sejalan dengan (Alqomayi, 2018) kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup.

Berdasarkan hasil yang ada dilapangan guru mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berkaitan dengan etno dalam proses pembelajaran. Karena guru belum bisa memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Padahal disetiap sekolah sudah tersedia beberapa macam teknologi yang mendukung proses pembelajaran seperti komputer dan laptop. Oleh karena itu, diperlukan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis software 3D Pageflip Professional untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan budaya dilingkungan siswa.

Modul elektronik yang dikembangkan menggunakan software 3D Pageflip Professional memiliki tampilan yang sangat menarik, karena dengan menggunakan software 3D Pageflip modul memiliki tampilan seperti sebuah buku yang sesungguhnya. Dimana modul elektronik berbasis 3D Pageflip Professional bisa bergerak seperti membolak-balikkan sebuah buku, bisa menampilkan gambar, audio, animasi dan video yang membuat pengguna (guru atau siswa) merasa tertarik untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, sebelum menggunakan 3D Pageflip Professional guru harus mendesain tampilan modul elektronik dengan sangat menarik agar dalam proses pembelajaran siswa merasa senang, tidak mudah bosan atau jenuh dan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat mereka serap dengan mudah, serta tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) Menghasilkan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional yang memenuhi kriteria kelayakan yang baik; (2) Mengetahui hasil dari angket motivasi dari penggunaan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional dalam pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research and development* (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). (Branch, 2009) *Because ADDIE is appropriate for developing educational products and other learning resources*. Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran yang akan digunakan disekolah. Menurut (Silalahi, 2015) penelitian pengembangan adalah penelitian yang memfokuskan pada pengembangan produk, baik produk industri maupun produk pembelajaran dalam dunia sekolah yang diuji secara sistematis di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektif, dan bermutu sehingga layak untuk digunakan. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Tahap analisis merupakan tahapan pertama sebelum mengembangkan produk. Pada tahap ini kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran dianalisis terhadap apa yang akan dipelajari oleh siswa. Tahap desain terdiri dari penyusunan isi modul elektronik seperti materi, cerita, prakarya dan penyusunan instrumen. Pada tahap pengembangan dikembangkan bahan ajar berupa modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional. Setelah tahap pengembangan dilakukan implementasi yang diuji cobakan kepada siswa kelas 5 sekolah dasar untuk mengetahui motivasi siswa dalam belajar. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini dilakukan dengan melakukan uji kelayakan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 34/I Teratai, Batanghari tahun ajaran 2018/2019, dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 22 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi siswa terhadap penggunaan e-Modul Etnokonstruktivisme Berbasis 3D Pageflip Professional dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket diukur menggunakan teknik skala likert dengan lima pilihan jawaban untuk setiap butir pernyataan dari 20 pernyataan untuk dan setiap jawaban mempunyai interval skor masing-masing yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Ketentuan nilai pada angket motivasi.

Skor	Interval Skor	Kriteria
1	20.0-36.0	Sangat Tidak Baik
2	36.1-52.0	Tidak Baik
3	52.1-68.0	Cukup
4	68.1-84.0	Baik
5	84.1-100	Sangat Baik

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan hasil pengembangan produk berupa Mean, Median, Modus, Range, nilai maksimum dan nilai minimum pada setiap variabel. Untuk mendapatkan hasil tersebut, maka data diolah menggunakan software SPSS 22.

Hasil dan pembahasan

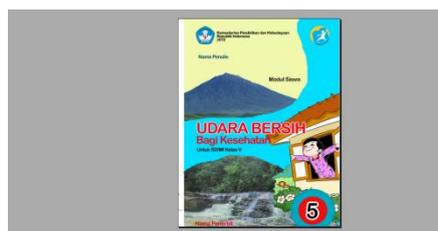
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional. Prosedur pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Pada tahap ini kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran dianalisis terhadap apa yang akan dipelajari oleh siswa berdasarkan hasil yang ada dilapangan khususnya kelas V SD guru mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal

setempat. Oleh karena itu diperlukannya bahan ajar yang uraian materinya sudah berkaitan dengan budaya setempat agar siswa mengetahui kearifan lokal yang ada didaerahnya dan mampu melestarikan nilai-nilai yang terdapat dalam kearifan lokal. Tahap desain terdiri dari penyusunan isi modul elektronik seperti materi, cerita, prakarya dan penyusunan instrumen. Tahap ini dilakukan dengan mengaitkan materi, cerita dan prakarya dengan etno yang ada didaerah setempat. Pada tahap pengembangan, desain yang sudah disusun dikembangkan menjadi sebuah produk berupa bahan ajar dalam bentuk modul elektronik etnokonstruktivisme yang dalam penggunaannya berbasis 3D Pageflip Professional. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi 3D Pageflip Professional untuk menampilkan sebuah modul etnokonstruktivisme.

Komponen modul elektronik meliputi judul/ halaman sampul, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, cerita tentang etno, pertanyaan, uraian materi, evaluasi, dan prakarya.

I. Sampul/ cover.

Sampul memuat judul modul, kelas, nama pengarang, dan pengguna.



Gambar 1. Halaman cover

2. Kompetensi Inti

Kompetensi ini terdiri dari kompetensi spiritual, kompetensi sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan.



Gambar 2. Halaman KI

3. Kompetensi Dasar

Merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa di setiap mata pelajaran.



Gambar 3. Halaman KD

4. Indikator dan Tujuan Pembelajaran.

Merupakan pengembangan dari kompetensi dasar yang memuat tujuan yang akan dikuasai atau dicapai oleh siswa dalam pembelajaran. Indikator ini didapatkan dari kompetensi dasar yang bisa

dikembangkan menjadi beberapa indikator, kemudian indikator diturunkan menjadi sebuah tujuan pembelajaran sesuai dengan Taksonomi Bloom



Gambar 4. Halaman Indikator dan Tujuan Pembelajaran

5. Cerita

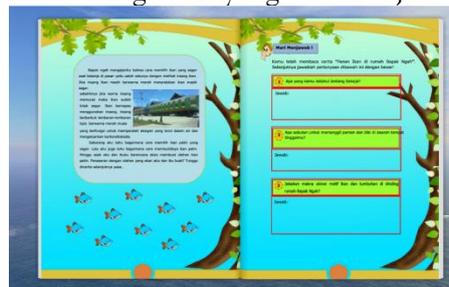
Cerita yang disajikan berkaitan dengan budaya yang ada didaerah setempat, khususnya daerah jambi.



Gambar 5. Halaman Cerita

6. Pertanyaan/ soal

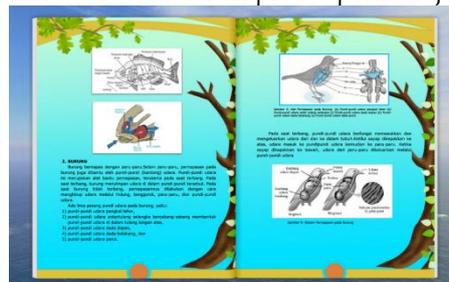
Halaman ini berisi beberapa soal tentang cerita yang telah disajikan.



Gambar 6. Halaman soal

7. Uraian materi

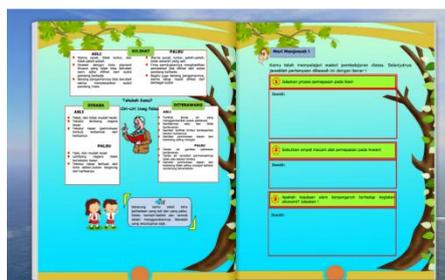
Uraian materi berisi tentang penjelasan materi yang berkaitan dengan cerita dan sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswadalam proses pembelajaran.



Gambar 7. Halaman Uraian Materi

8. Evaluasi

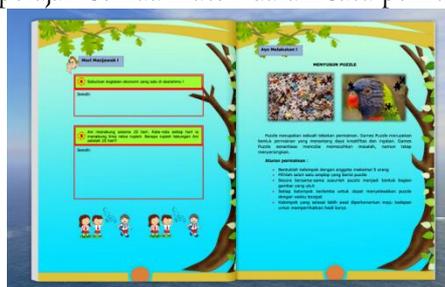
Evaluasi diberikan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bentuk latihan dan tugas yang berkaitan dengan pelajaran yang telah disampaikan.



Gambar 8. Halaman Evaluasi

9. Prakarya

Prakarya merupakan tugas yang diberikan guru untuk mengukur keterampilan siswa. Prakarya diberikan setelah siswa mempelajari semua materi dalam satu pembelajaran.



Gambar 9. Halaman Prakarya

Tahap implementasi yang diuji cobakan kepada siswa kelas 5 sekolah dasar untuk mengetahui motivasi siswa. Setelah modul selesai dikembangkan, modul elektronik diuji cobakan kepada siswa kelas VA SD Negeri 34/I Teratai sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama 2x45 menit. Setelah pelaksanaan uji coba selesai, siswa diminta untuk mengisi angket motivasi terhadap penggunaan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional dalam proses pembelajaran.

Hasil dari data motivasi dengan menggunakan angket motivasi pada siswa kelas V SD dalam proses pembelajaran menggunakan e-modul etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa SD pada e-Modul Etnokonstruktivisme Berbasis 3D Pageflip Professional

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		75,68
Median		75,50
Mode		74
Minimum		69
Maximum		82

Berdasarkan Tabel 2 mengenai deskripsi statistik motivasi siswa kelas V SD pada e-modul etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional menunjukkan bahwa untuk memperoleh skor angka dari 22 siswa dengan menghasilkan data yang valid untuk nilai maksimumnya adalah 82 dan nilai minimum 69 dengan rata-rata 75,68, median 75,50 dan modus 74.

Untuk menunjukkan motivasi siswa termasuk pada kategori Sangat Baik, Baik, Cukup, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik, maka dibutuhkan skor interval dalam membedakannya. Sehingga untuk tingkat motivasi siswa kelas V SD yang terdiri dari 22 siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Tabel hasil penilaian motivasi siswa terhadap e-modul dalam pembelajaran.

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi (F)	(%)
1	20,0-36,0	Sangat Tidak Baik	0	0
2	36,1-52,0	Tidak Baik	0	0
3	52,1-68,0	Cukup	0	0
4	68,1-84,0	Baik	22	100
5	84,1-100	Sangat Baik	0	0
Jumlah			22	100

Tabel 3 mengenai hasil penilaian motivasi siswa terhadap penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran kelas VA SD Negeri 34/I Teratai termasuk dalam kategori baik dengan frekuensi 22 dan persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil dari data diatas menunjukkan bahwa terdapat respon positif dari siswa dalam belajar menggunakan modul elektronik, artinya penggunaan modul elektronik dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. *The learning process takes a module to complement the student handbook, in which one of the characteristics of a medium of learning is motivation and curiosity of students. Development of learning modules intended for self-learning students, so that with the given module to assist in motivating students can learn and improve learning outcomes of the students themselves* (Perdana, 2017).

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini dilakukan dengan melakukan uji kelayakan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional. Data yang diperoleh hasil dari aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional. Sejalan dengan Nurzaelani (2018) aktivitas siswa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari interaksi yang dipicu oleh media pembelajaran hasil pengembangan.

Berdasarkan hasil dari data tersebut dapat diartikan bahwa motivasi siswa sekolah dasar termasuk dalam kategori baik, sehingga modul elektronik layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*) dan memiliki daya tarik bagi siswa. Dilihat dari angket motivasi siswa terhadap modul elektronik etnokonstruktivisme menggunakan aplikasi software 3D Pageflip Professional diperoleh nilai dengan kriteria baik. Untuk motivasi siswa dengan frekuensi 22 dan persentase sebesar 100%. Hasil penelitian dapat dikatakan bahwa penggunaan modul elektronik etnokonstruktivisme dengan menggunakan aplikasi 3D Pageflip Professional modul elektronik dalam proses pembelajaran termasuk dalam kategori baik, maka modul elektronik yang dikembangkan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran kelas V SD.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada menteri ristekdikti untuk hibah penelitian dengan nomor 060/SP2H/RT/DRPM/2019 dan peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru SD Negeri 34/I Teratai.

Referensi

Alqomayy, S. (2018). Kearifan Lokal Berbasis Islam Dalam Pelestarian Lingkungan Hidup. *IBDA': Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 10(1), 15–29. <https://doi.org/10.24090/ibda.v10i1.46>

- Astalini, Kurniawan, D. A., & Sumaryanti. (2013). Pengaruh Kemampuan Komunikasi Matematis Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 3(2), 59–64.
- Branch, R., M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology: University of Georgia
- Darmaji, dkk. (2019). Students' perceptions of electronic's module in physics practicum. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*. Vol. 13, No. 2, pp. 288~294.
- Darmaji, D., Kurniawan, D. A., Suryani, A., & Lestari, A. (2018). An Identification of Physics Pre-Service Teachers' Science Process Skills Through Science Process Skills-Based Practicum Guidebook. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 7(2), 239. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v7i2.2690>
- Darmaji, Kurniawan, D. A., Astalini, Kurniawan, W., Anwar, K., & Lumbantoran, A. (2019). Students' perceptions of electronic's module in physics practicum. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(2), 288–294. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v13i2.13005>
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2016). Volt jurnal ilmiah pendidikan teknik elektro. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16. Retrieved from <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/VOLT/article/view/1478/1169>
- Kurniawan, D. A., Astalini, & Anggraini, L. (2019). Evaluasi Sikap Siswa Smp Terhadap Ipa Di Kabupaten Muaro Jambi. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 19(1), 124–139. <https://doi.org/10.22373/jid.v19i1.4198>
- Pajr, N., Hidayat, M., & Kurniawan, D. A. (2013). *Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Rangkaian Listrik Untuk Siswa SMP Kelas IX*. 608–614. <https://doi.org/10.13243/j.cnki.slxb.2013.05.013>
- 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. <https://doi.org/10.20961/ijsascs.v1i1.5112>
- Silalahi, P. (2015). Pengembangan Model Pelatihan Pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika bagi Guru SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol.*, 17(1), 1–14.
- Suyatna, A., Maulina, H., Rakhmawati, I., & Khasanah, R. A. N. (2018). Electronic Versus Printed Book: Comparison Study on the Effectivity of Senior High School Physics Book. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 391–398. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i4.14437>
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man I Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>