

Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Etnokonstruktivisme di Sekolah Dasar

Qalbi Shanaz Anandari¹, Suci Okta Piyana², Eka Feri Kurniawati³

Universitas Jambi¹

Universitas Jambi²

Universitas Jambi³

qalbi10shanaz@gmail.com

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar modul elektronik dengan menggunakan aplikasi *3D Page flip Professional* berbasis etnokonstruktivisme. Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar modul elektronik dengan menggunakan aplikasi *3D Page flip Professional*. Metode pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu (1) pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan; (4) pelaksanaan; dan (5) evaluasi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 34/I Teratai dengan teknik pengambilan sampel yaitu total sampling sebanyak 22 siswa. Hasil angket minat dari penelitian ini menunjukkan bahwa modul elektronik etnokonstruktivisme menggunakan aplikasi *3D Page flip Professional* memiliki nilai persepsi 61,11%, minat 94,44%, dan motivasi 77,77%.

Kata kunci: *Etnokonstruktivisme, Minat, Modul Elektroni, Motivasi, Persepsi.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap manusia untuk dapat berpikir lebih maju. Pendidikan telah menjadi kebutuhan dasar untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia. *“Education is not only a media to pass on culture to the next generation, but is also expected to be able to change and develop the life pattern of the nation in a better direction Education is also a long-term investment that we must prepare in order for us to have a better life in the future”*[1]. [2] Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 menyatakan bahwa siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, karakter mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh siswa melalui proses pembelajaran.

“Pembelajaran dilakukan dengan sengaja dengan tujuan membimbing peserta didik dalam mempelajari dari lingkungan sekitar untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik menuju kedewasaan peserta didik”[3]. Dalam proses pembelajaran, guru memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi kepada siswa. [4] *“successful teachers are managers that their product is satisfying and delightful for themselves as well as for their students”*.

Guru adalah salah satu kunci utama yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Oleh karena itu, guru selalu diharapkan untuk meningkatkan profesionalisme mereka [5]. Proses pembelajaran dapat dibantu dengan menggunakan teknologi. Definisi TIK yang merupakan kombinasi dari dua konsep, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi, dirumuskan oleh UNESCO, yaitu: Teknologi informasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan item-item peralatan (perangkat keras) dan program komputer (perangkat lunak) yang memungkinkan kita untuk mengakses, menyimpan, mengatur, memanipulasi, dan menyajikan informasi dengan cara elektronik.

“Teknologi komunikasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan peralatan telekomunikasi, yang melaluinya informasi dapat dicari dan diakses”[6]. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi suatu teknologi yang sangat penting bagi masyarakat termasuk dalam dunia pendidikan, karena dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran (materi pembelajaran) yang dapat diakses dari teknologi tersebut [7]. [8] “pemanfaatan TIK memungkinkan manusia untuk melepaskan diri dari batas ruang dan waktu. Manusia dapat bertukar informasi dari berbagai belahan dunia sesuai keinginan dimanapun dan kapanpun”.

Penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran mengharapakan potensi siswa untuk bekerja secara keseluruhan dan maksimal sehingga hasil belajar meningkat. [9] *The media is all the*

physical tools that can present the message and stimulate students to learn. Salah satu aspek media yang unggul mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah kombinasi media dari elemen media seperti teks, gambar, dan animasi, dan presentasi multimedia dapat mengakomodasi semua elemen ini". Penggunaan teknologi yang digunakan dengan baik, akan menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Model pembelajaran PAIKEM menggambarkan seluruh proses belajar mengajar yang berlangsung menyenangkan dengan melibatkan siswa untuk secara aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran"[10]

Dalam penggunaan teknologi guru memiliki peran penting, salah satunya adalah guru harus memiliki keterampilan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Jika guru mampu menggunakan teknologi dengan baik maka penyampaian informasi akan mudah dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Sebaliknya, jika guru tidak memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, pembelajaran tidak dilakukan secara optimal. Kemajuan teknologi yang semakin canggih dalam pendidikan dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk bahan ajar dalam bentuk modul elektronik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa agar dapat merangsang pikiran, perhatian, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran [11]. Pengembangan dengan memanfaatkan teknologi adalah salah satunya adalah pengembangan bahan ajar modul cetak menjadi modul berbasis elektronik, yang lebih dikenal dengan *modul elektronik*. *modul elektronik* adalah bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik [12]. Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk modul elektronik dapat mendukung proses pembelajaran yang optimal. Bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini yaitu modul berbasis elektronik.

Modul ajar elektronik yang peneliti kembangkan adalah modul elektronik Etnokonstruktivisme berbasis *3D Pageflip Professional*. Modul elektronik Etnokonstruktivisme berbasis *3D Pageflip Professional* adalah modul elektronik yang dikembangkan menggunakan software *3D Pageflip Professional* memiliki tampilan yang sangat menarik, karena modul yang di import ke software *3D Pageflip Professional* 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.

The students' learning outcomes using interactive electronic books were higher than printed books. Keuntungan menggunakan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis *3D Pageflip Professional* sebagai bahan ajar bagi siswa dibandingkan dengan menggunakan bahan ajar lain seperti buku konvensional adalah lebih interaktif, karena dengan modul elektronike etnokonstruktivisme berbasis *3D Pageflip Professional* kami dapat memasukkan materi pengajaran tidak hanya dalam bentuk teks, bisa dalam bentuk animasi, audio atau video yang dapat membuat belajar lebih menarik bagi siswa. [13] minat rendah dalam pembelajaran siswa dapat diatasi dengan memasukkan unsur hiburan dalam multimedia yang dikembangkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti menarik rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana persepsi siswa kelas V dalam penggunaan modul elektronik dalam proses pembelajaran ? (2) Bagaimana minat siswa kelas V dalam penggunaan modul elektronik dalam proses pembelajaran ? (3) Bagaimana motivasi siswa kelas V dalam penggunaan modul elektronik dalam proses pembelajaran ?

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan modul elektronik pembelajaran matematika berbasis etnokonstruktivisme menggunakan *software 3D Pageflip Professional* ; (2) mengetahui persepsi, minat dan motivasi modul elektronik berbasis *3D Pageflip Professional* dalam proses pembelajaran dikelas. Manfaat penelitian yakni untuk praktisi pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta sebagai informasi bagi pembaca. Keterbaruan dari penelitian ini adalah penyajian modul pembelajaran dalam dibuat dalam bentuk elektronik, selain itu modul elektronik yang dikembangkan berbasis kearifan lokal budaya setempat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi model dari Branch (2009) yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). [14] *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. [15] 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. [16] Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Setelah kebutuhan dianalisis, peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan. Tahap desain terdiri dari penyusunan isi modul elektronik seperti mengumpulkan materi, cerita, prakarya dan penyusunan instrumen yang dilengkapi dengan beberapa gambar, animasi dan video untuk membuat siswa tertarik untuk belajar. [17] dalam pembuatan *modul elektronik* harus mengumpulkan materi pembelajaran terlebih dahulu, kemudian disajikan dengan gambar, video, dan animasi yang berkaitan dengan materi. Pada tahap pengembangan, bahan ajar berupa modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis *3D Pageflip Professional* dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang. [18] pada tahap pengembangan, rancangan yang bersifat konseptual yang dihasilkan pada tahap perancangan direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan di kelas. Setelah tahap pengembangan, dilakukan implementasi modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis *3D Pageflip Professional* pada kondisi nyata yaitu di kelas. Modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis *3D Pageflip Professional* diuji cobakan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar untuk mengetahui motivasi siswa dalam belajar. [19] rancangan atau metode yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini dilakukan dengan melakukan uji kelayakan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis *3D Pageflip Professional* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. [20] evaluasi dilakukan untuk mengetahui pengaruh produk terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 34/I Teratai tahun ajaran 2020/2021, dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas V yang berjumlah 18 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket persepsi, minat, dan motivasi peserta didik terhadap penggunaan modul elektronik berbasis Etnokonstruktivisme menggunakan *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. KATEGORI MOTIVASI, MINAT DAN PERSEPSI PESERTA DIDIK

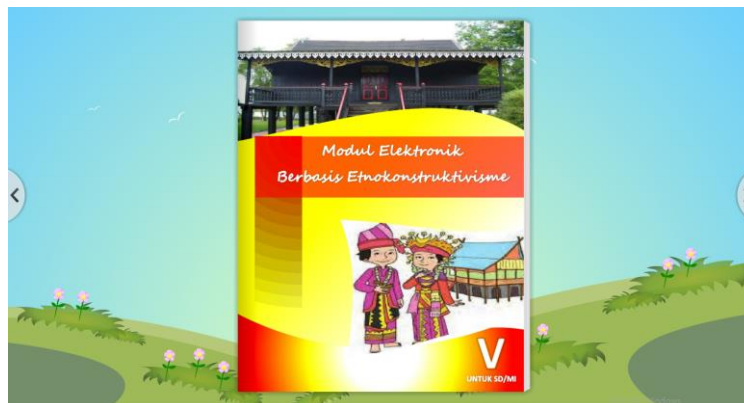
Interval skor	Kriteria
20.0-36.0	Sangat Tidak Baik
36.1-52.0	Tidak Baik
52.1-68.0	Cukup
68.1-84.0	Baik
84.1-100	Sangat Baik

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar berupa modul elektronik berbasis Etnokonstruktivisme. Keterbaruan dari penelitian ini adalah pengembangan modul elektronik berbasis etnokonstruktivisme dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang untuk kelas V sekolah dasar. Pengembangan modul elektronik ini menggunakan aplikasi *3D PageFlip Professional*. Modul elektronik yang dikembangkan berisi muatan kearifan lokal (Etno) berupa rumah adat yang kemudian dikaji dari sudut pembelajaran matematika yaitu materi bangun ruang di kelas V SD. Inovasi ini dilakukan supaya peserta didik dapat membangun pengetahuan sendiri dari lingkungan atau budaya yang ada disekitarnya. Berikut adalah tampilan Layout dari bagian-bagian modul elektronik:

Halaman Sampul

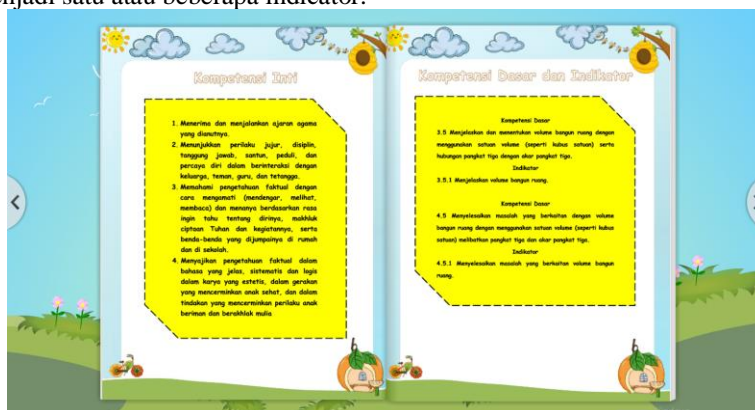
Halaman sampul memuat cover atau sampul depan *modul elektronik* . Pada sampul memuat judul, kelas, nama pengarang.



GAMBAR 1. HALAMAN SAMBUL

Halaman Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator

Halaman kompetensi inti berisi kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi inti terdiri dari empat kompetensi yaitu, kompetensi spiritual (KI 1), kompetensi sosial (KI 2), kompetensi pengetahuan (KI 3) dan kompetensi keterampilan (KI 4). Sedangkan kompetensi dasar merupakan pengembangan dari kompetensi inti. Kompetensi dasar berisi kompetensi yang harus dikuasai peserta didik per mata pelajaran. Setiap per mata pelajaran memuat kompetensi dasar yang berbeda-beda. Indikator merupakan pengembangan dari kompetensi dasar, dalam satu kompetensi dasar bisa dikembangkan menjadi satu atau beberapa indikator.



GAMBAR 2. KOMPETENSI INTI, KOMPETENSI DASAR, DAN INDIKATOR

Tujuan Pembelajaran dan Cerita

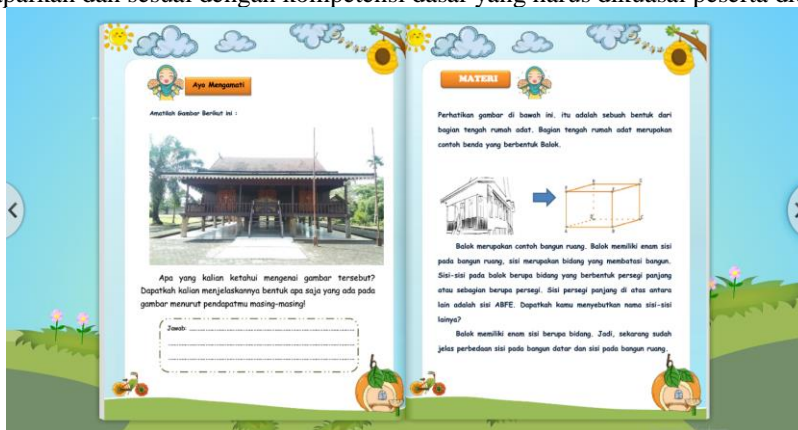
Halaman ini memuat tujuan pembelajaran merupakan tujuan dari indikator pembelajaran yang akan dicapai atau dikuasai oleh peserta didik. Halaman cerita memuat cerita yang disajikan sesuai dengan kebudayaan atau kearifan lokal yang terdapat provinsi Jambi.



GAMBAR 3. TUJUAN PEMBELAJARAN DAN CERITA KEARIFAN LOKAL

Halaman Materi Pembelajaran

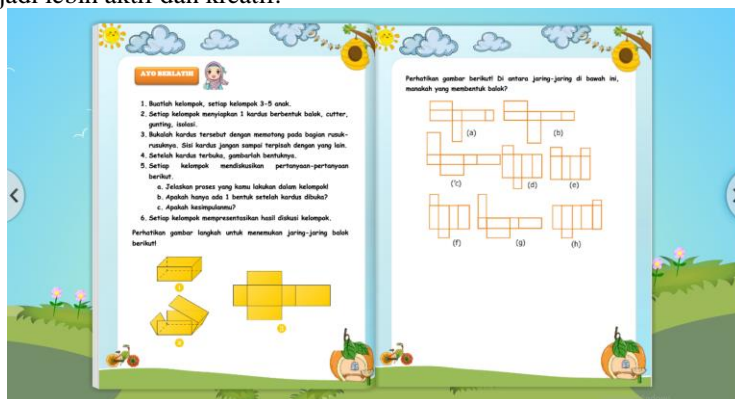
Halaman materi pembelajaran berisi materi permata pembelajaran yang berkaitan dengan cerita yang telah dipaparkan dan sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik.



GAMBAR 4. HALAMAN MATERI PEMBELAJARAN

Halaman Kegiatan

Halaman kegiatan diberikan untuk melatih keterampilan peserta didik. Lembar dilakukan ketika materi pembelajaran dan soal latihan telah selesai dikerjakan atau sebagai kegiatan untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif.



GAMBAR 5. HALAMAN KEGIATAN

Setelah modul elektronik selesai dikembangkan, selanjutnya modul ini diujicobakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Pengujian cobaan dilakukan untuk melihat persepsi, minat dan motivasi peserta didik terhadap modul elektronik yang dikembangkan. Subjek uji cobanya adalah peserta didik kelas V SD Negeri No.34/I Teratai yang beranggotakan 18 orang peserta didik. Selanjutnya peserta didik mengisi angket, yaitu angket persepsi, angket minat dan angket motivasi terhadap modul elektronik pembelajaran yang telah diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Hasil data dari penelitian dengan menggunakan angket Persepsi, Minat, dan Motivasi yang dilakukan kepada peserta didik kelas V SD Negeri No.34/I Teratai terhadap modul elektronik berbasis Etnokonstruktivime dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

TABEL 2. INDEX LEVEL ANGKET PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP MODUL ELEKTRONIK

Skor	Interval skor	Kriteria	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	11	61,11
4	68.1-84.0	baik	7	38,89
5	84.1-100	Sangat baik	0	0
		Jumlah	18	100

Berdasarkan tabel 2 indeks level angkat persepsi peserta didik terhadap modul elektronik dapat dilihat bahwa, pada kriteria Sangat Tidak Baik dan Tidak Baik memperoleh frekuensi sebanyak 0 dan presentase 0%. Untuk kriteria Cukup memperoleh frekuensi sebanyak 11 dan presentase 61,11%, kriteria Baik memperoleh frekuensi sebanyak 7 dan presentase 38,89%, dan kriteria Sangat Baik memperoleh frekuensi sebanyak 0 dan presentase 0%. Hasil angket minat peserta didik terhadap modul elektronik pembelajaran ditunjukkan pada Tabel 3 dibawah ini:

TABEL 3. INDEX LEVEL ANGKET MINAT PESERTA DIDIK TERHADAP MODUL ELEKTRONIK

Skor	Interval skor	Kriteria	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	1	5,56
4	68.1-84.0	baik	17	94,44
5	84.1-100	Sangat baik	0	0
Jumlah			18	100

Berdasarkan tabel 3 indeks level angkat minat peserta didik terhadap modul elektronik dapat dilihat bahwa, pada kriteria Sangat Tidak Baik dan Tidak Baik memperoleh frekuensi sebanyak 0 dan presentase 0%. Untuk kriteria Cukup memperoleh frekuensi sebanyak 1 dan presentase 5,56%, kriteria Baik memperoleh frekuensi sebanyak 17 dan presentase 94,44%, dan kriteria Sangat Baik memperoleh frekuensi sebanyak dan presentase 0%. Hasil angket Motivasi peserta didik terhadap modul elektronik pembelajaran ditunjukkan pada Tabel 4.

TABEL 4. INDEX LEVEL ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK TERHADAP MODUL ELEKTRONIK

Skor	Interval skor	Kriteria	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	3	16,67
4	68.1-84.0	Baik	14	77,77
5	84.1-100	Sangat baik	1	5,56
Jumlah			18	100

Berdasarkan tabel 4 indeks level angkat motivasi peserta didik terhadap modul elektronik dapat dilihat bahwa, pada kriteria Sangat Tidak Baik dan Tidak Baik memperoleh frekuensi sebanyak 0 dan presentase 0%. Untuk kriteria Cukup memperoleh frekuensi sebanyak 3 dan presentase 16,67%, kriteria Baik memperoleh frekuensi sebanyak 14 dan presentase 77,77%, dan kriteria Sangat Baik memperoleh frekuensi sebanyak 1 dan presentase 5,56%.

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui persepsi, minat dan motivasi peserta didik kelas V SD Negeri No.34/I Teratai terhadap penggunaan modul elektronik pembelajaran berbasis Etnokonstruktivime dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, dari data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan modul elektronik etnokonstruktivime memperoleh tanggapan yang positif. Data yang didapatkan yaitu: persepsi 61,11% dalam kategori Cukup, minat 94,44% dalam kategori Baik, dan motivasi 77,77% dalam kategori Baik.

Berdasarkan hasil data yang didapatkan pada tabel 2, dapat dilihat bahwa dari 18 jumlah responden yang mengisi angket persepsi yang dibagikan menunjukkan frekuensi terbanyak sebesar 11 dengan presentase 61,11% termasuk ke dalam kategori Cukup. Hasil data ini menunjukkan persepsi peserta didik terhadap modul elektronik yang diuji cobakan mendapat respon yang positif. Artinya dengan penggunaan bahan ajar ini mampu memberikan stimulus kepada peserta didik dalam pembelajaran. [21] Proses pembelajaran yang diterapkan guru mengawali pembentukan persepsi peserta didik. Pada dasarnya setiap peserta didik mendapatkan stimulus yang berbeda dari luar dirinya, dengan stimulus tersebut selanjutnya akan diproses menjadi sebuah persepsi [22]. Pembentukan persepsi peserta didik tidak lepas dari peranan seorang guru, karena guru yang menjadi pengelola pembelajaran di kelas. Selanjutnya untuk membentuk persepsi peserta didik, guru dapat melakukan berbagai cara salah satunya adalah memanfaatkan bahan ajar. Modul elektronik yang dikembangkan dapat menjadi stimulus, agar persepsi peserta didik terhadap pembelajaran dapat terbentuk dengan baik.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah persepsi peserta didik tersebut terhadap guru, apabila peserta didik mempunyai persepsi baik atau positif terhadap gurunya maka peserta didik akan lebih menyukai pembelajarannya dan menghasilkan hasil belajar yang baik pula [23]. *Teachers in a learning process, are required to be able to create an effective learning environment and be able to manage the class so that prospective teachers get optimal learning outcomes* [24]. dan mampu mengelola kelas sehingga calon guru mendapatkan hasil belajar yang optimal. Jadi, guru dalam

proses pembelajaran, dituntut untuk dapat menciptakan suatu lingkungan belajar yang efektif dengan menggunakan *modul elektronik* pembelajaran berbasis Etnokonstruktivime dapat membantu guru dalam membangun persepsi.

Dari hasil data yang didapatkan pada tabel 3, dapat dilihat bahwa dari 18 responden yang mengisi angket minat yang dibagikan menunjukkan frekuensi terbanyak sebesar 17 dengan presentase 94,44% termasuk ke dalam kategori Baik. Frekuensi ini menunjukkan lebih dari separuh responden memberikan atau menunjukkan minat yang positif terhadap penggunaan modul elektronik pembelajaran berbasis Etnokonstruktivime dalam pembelajaran. Artinya, jika peserta didik menunjukkan respon minat yang positif maka akan meningkatkan minat belajar peserta didik yang lebih, dengan menggunakan modul elektronik pembelajaran berbasis Etnokonstruktivime. [25] mendefinisikan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. [26] “minat (*inters*) secara sederhana dapat diartikan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan dorongan (*force*) yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis.

Minat berperan penting dalam kehidupan dan berpengaruh besar terhadap tingkah laku dan sikap seseorang [27]. Setiap orang memiliki minat yang berbeda-beda antara satu sama lain, begitupun peserta didik di dalam kelas ada yang memiliki minat belajar tinggi dan rendah. [28] Rendahnya minat belajar peserta didik dapat diatasi dengan memasukkan unsur hiburan pada multimedia yang dikembangkan. Sehingga dalam pembelajaran minat perlu untuk diperhatikan, karena dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Dengan menggunakan modul elektronik pembelajaran berbasis Etnokonstruktivime dapat mengurangi rendahnya minat belajar dari peserta didik dan ketertarikan terhadap pembelajaran. [29] Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang memiliki minat terhadap suatu pembelajaran maka, ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Peserta didik yang tertarik terhadap suatu pelajaran, maka ia akan menikmati pembelajaran dan hasil belajarnya akan lebih optimal.

Selanjutnya, dari hasil data pada tabel 5, dapat dilihat bahwa dari 18 responden yang mengisi angket motivasi menunjukkan bahwa frekuensi terbesar sebanyak 14 dengan presentase 77,77% termasuk ke dalam kategori Baik. Frekuensi ini menunjukkan lebih dari separuh respon memberikan respon bahwa penggunaan modul elektronik pembelajaran Etnokonstruktivime yang diuji cobakan mampu memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berarti dengan adanya bahan ajar modul elektronik pembelajaran berbasis Etnokonstruktivime, peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi terdiri dari dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik [30]. Berdasarkan pernyataan tersebut ada motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri, dan motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri peserta didik. *Motivation has a function to 1) Encourage the emergence of behavior or action. Without motivation, there will not be anything like learning. 2) Motivation functions as a guide. This means directing the deed to achieve the desired goal. 3) Motivation functions as a driver, it functions as an engine for cars, the size of motivation will determine the speed or slowness of a job* [31]. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat motivasi berfungsi untuk mendorong dalam kegiatan belajar, sebagai panduan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan sebagai pengemudi yang menentukan kecepatan atau lambatnya suatu pekerjaan .

Motivasi adalah kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi diluar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar [32]. Motivasi penting dalam menentukan seberapa banyak peserta didik akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa banyak menyerap informasi yang disajikan kepada mereka [33]. Semakin tinggi motivasi peserta didik semakin banyak keinginannya untuk belajar dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. [34] *Enjoyment in learning is the emotion expression of students intrinsically linked to student motivation to learn, with learning and school performance at school.* Pembelajaran yang menyenangkan secara tidak langsung, dari dalam diri peserta didik timbul motivasi untuk belajar. Sehingga salah satu cara yang dapat digunakan adalah melakukan inovasi dalam pemilihan bahan ajar. Pembelajaran dengan menggunakan modul elektronik etnokonstruktivime berbasis *3D PageFlips Professional* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan modul elektronik dengan menggunakan aplikasi *3D Page flip Professional*. Model yang digunakan untuk mengembangkan modul adalah ADDIE yang terdiri

dari lima langkah yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dari penyebaran angket yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 34/I Teratai dapat disimpulkan bahwa hasil analisis yang diperoleh dari indikator persepsi siswa diperoleh kategori Cukup dengan presentase 61,11 %. Indikator Minat siswa berkategori Baik dengan presentase 94,44% dan selanjutnya hasil indikator Motivasi siswa berkategori Baik dengan persentase yang diperoleh sebesar 77,77%.

B. Saran

Hasil penelitian ini berupa modul elektronik yang dapat digunakan sebagai salah satu rekomendasi dalam pembelajaran. Keterbatasan penelitian ini belum sampai kepada pengukuran hasil belajar peserta didik, diharapkan kepada penelitian selanjutnya dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan menggunakan modul elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nafiati, D. A., "Motivation, Creativity, and Self-Confidence as Forming Factors of Economic Learning Autonomy," *Dinamika Pendidikan*, vol. 12, no.2, pp. 182–195, 2018 <https://doi.org/10.15294/dp.v12i2.13566>
- [2] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- [3] Kirom, A., "Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural," *Al Murabbi*, 3(1), 69–80, 2017
- [4] Esmaili, Z., Mohamadrezai, H., & Mohamadrezai, A., "The Role of Teacher's Authority in Students' Learning." *Journal of Education and Practice*, 6(19), 1–15, 2015
- [5] Wijaya, A., & Sumarno, S., "Evaluasi dampak pendidikan dan pelatihan pengembangan keprofesian berkelanjutan guru Matematika di PPPPTK Matematika Yogyakarta", *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 21(2), 127, 2018 <https://doi.org/10.21831/pep.v21i2.10113>
- [6] Budiana, H. R., "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran bagi Para Guru SMP 2 Kawali Desa Citeureup Kabupaten Ciamis". *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 4(1), 59–62, 2015
- [7] Anshori, S., "Pemanfaatan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran", *Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya*, 9924, 10–20, 2013
- [8] Suyoso, Nurohman, "Pengembangan Modul elektronik Berbasis WEB sebagai Media Pembelajaran Fisika". *Jurnal Kependidikan*. 44(1), 73-82, 2014
- [9] Perdana, F. A., Sarwanto, S., Sukarmin, S., & Sujadi, I., "Development of modul elektronike 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, 2017 <https://doi.org/10.20961/ijsascs.v1i1.5112>
- [10] Husain, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan", *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 2 (2), 184 – 192, 2014
- [11] Siregar, P. S., Wardani, L., & Hatika, R. G., "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah", *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 743–749, 2017
- [12] Rochayati, Waluyanti, dan Santoso, "Inovasi Media Pembelajaran Sains Teknologi di SMP Berbasis Mikrokontroler". *Jurnal Kependidikan*. 42(1), 89-98, 2012
- [13] Ariawan, B., & Muhsetyo, G., "Pengembangan Edutainment Multimedia Belajar Program Linier Siswa Smk" (1), 780–789, 2017
- [14] Branch, R. "Instructional Design: The ADDIE Approach". Department of Educational Psychology and Instructional Technology: University of Georgia, pp. 1-199, 2009.
- [15] Sari, I. P. "Implementasi Model Addie Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa". *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(1), pp. 83-93, 2018. <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>
- [16] Sari, W., Jufrida, & Pathoni, H. "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional pada Materi Konsep Dasar Fisika Inti dan Struktur Inti Mata Kuliah Fisika Atom dan Inti". *Jurnal EduFisika*, 02(01), pp. 38–50. 2017.
- [17] Silalahi, P. "Pengembangan Model Pelatihan Pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika bagi Guru SD". *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol.*, 17(1), pp 1–14. 2015.
- [18] Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model". *Jurnal Ika*, 1(1), pp. 12–26. 2013.
- [19] Trisiana, A., & Wartoyo. "Desain Pengembangan Model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Addie model untuk Meningkatkan Karakter mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta". *PKn Progresif*, 11(1), pp. 312-330. 2016.
- [20] Mulyatiningsih, Endang. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press, pp. 1-8, 2011.
- [21] Agustami, R. P. "Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran IPA Terpadu Serta Implikasinya di SMP". *Journal of Innovative Science Education*, 6(1), 96–103. 2017.
- [22] Puspita, G.I., Monawati., & Elly, R. "Korelasi Persepsi Peserta didik terhadap Pembelajaran Matematika dengan Hasil Belajarnya di Kelas V SD Negeri I Pagar Air Aceh Besar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 2 Nomor 1, 47-58, 2017.
- [23] Najichun, M. & Winarso, W. "Hubungan Persepsi Peserta didik tentang Guru Matematika dengan Hasil Belajar Matematika Peserta didik". *Jurnal Psikologi Undip*. Vol.15 No.2 , 143-150. 2016.
- [24] Asrial., Syahrial., Kurniawan, D.A., Chan, F., Nugroho, P., Pratama, R.A., & Septiasari, R. "Identification: The Effect of Mathematical Competence on Pedagogic Competensi of Prospective Teacher". *Humanities & Social Sciences Reviews*. Vol 7, No 4, 2019, pp 85-92. 2019.
- [25] Slameto. "Belajar & Faktor-faktor yang Memengaruhi" (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta. 2013.

- [26] Setiani, A & Priansa, D. “Manajemen peserta didik dan model pembelajaran”. Bandung: Alfabeta. 2015.
- [27] Kompi. “Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa”. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.
- [28] Ariawan, B., & Muhsetyo, G. “Pengembangan Edutainment Multimedia Belajar Program Linier Siswa SMK”. (1), 780–789. 2017.
- [29] Nurhasanah, S., & Sobandi, A. “Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa”. *I(1)*, 128–135. 2016.
- [30] Asrial., Syahrial., Kurniawan, D.A., Subandyo, M., & Amalina, A. “Exploring obstacles in language learning among prospective primary school teacher “. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*. 8(2). pp. 249~254. 2019.
- [31] Astalini., Kurniawan D.A, Sulisty, U., & Perdana, R. “E-Assessment Motivation in Physics Subjects for Senior High School”. *ijoe*.15 (11). 2019.
- [32] Aunurrahman. “*Belajar dan Pembelajaran*”. Bandung: Alfabeta 2009.
- [33] Anjani, K. D., Geografi, P., & Malang, P. N. “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790. 2016.
- [34] Manasia, L. “Enjoyment of Learning in Upper Secondary Education. An Exploratory Research”. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180 (November 2014), 639–646. 2015.