

PENGARUH PENGGUNAAN E-MODUL BERBASIS FLIP HTML 5 DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD

M. Misbachul Huda 1✉

PGSD, STKIP Al Hikmah Surabaya

Jalan Kebonsari Elveka 5 Surabaya

✉ mizzzbach@gmail.com

Ket. Artikel

Abstract

Kata Kunci: Flip HTML 5, Pembelajaran Daring, Motivasi Belajar

Tipe Artikel:
Hasil penelitian

This research aims to determine the effect of the Flip Html 5-Based E-Module in online learning on the learning motivation of fifth grade elementary school students. Fifth grader students are one of the group of students of the negligent generation, which is a generation that is very close to technology. In online learning, the use of gadgets is a condition that is very suitable for the characteristics of this generation. The presence of e-modules that can be accessed from students' devices anywhere and anytime as a learning resource is one form of online learning innovation. This research is a quantitative research with an experimental form. The experimental design used is a posttest only control design. The research population is the fifth grader students of SDN Kepanjen 2 Jombang in the 2020/2021 academic year. The sample selection technique used random sampling, obtained by class VB and VC students as the research sample. The instrument used is an ARCS model of motivation questionnaire. The process of calculating the overall statistical data is carried out with the help of the IBM SPSS 26 application. The result is the Sig value. (2-tailed) $P < 0.05$ and the value of t count is greater than t table so that the research hypothesis H_0 is rejected and H_a is accepted. These results indicate that the E-Module based on Flip HTML 5 in online learning has an effect on the learning motivation of fifth grade elementary school students. The influence of the use of e-modules in online learning on students' learning motivation in elementary schools has implications for the need for teachers to increase the variety of various aspects of learning. Variations in online learning are not only in learning resources, but also in media, displays, and learning strategies.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh E-Modul Berbasis Flip Html 5 dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD. Siswa kelas V merupakan salah satu kelompok siswa generasi alpa, yaitu generasi yang sangat dekat dengan tehknologi. Dalam pembelajaran daring, penggunaan gawai menjadi suatu kondisi yang sangat cocok dengan karakteristik generasi ini. Hadirnya e-modul yang dapat diakses dari gawai siswa dimanapun dan kapanpun sebagai sumber belajar merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran daring. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *posttest only control design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SDN Kepanjen 2 Jombang tahun akademik 2020/2021. Teknik pemilihan sampel menggunakan *random sampling*, dipeoleh siswa kelas VB dan VC sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi model ARCS. Proses perhitungan keseluruhan data statistik dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 26. Hasilnya diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $P < 0,05$ dan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel sehingga hipotesis penelitian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa E-Modul berbasis Flip HTML 5 dalam pembelajaran daring berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD. Adanya pengaruh penggunaan e-modul dalam pembelajaran daring terhadap

motivasi belajar siswa di sekolah dasar berimplikasi pada perlunya guru memperbanyak variasi berbagai aspek pembelajaran. Variasi dalam pembelajaran daring tidak hanya pada sumber belajar, tetapi juga pada media, tampilan, dan strategi pembelajaran.

© 2018 PGSD STKIP AL HIKMAH

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring yang masih terus dilakukan di era new normal memunculkan tantangan bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang disenangi siswa. Bentuk pembelajaran daring yang dominan pada interaksi berbasis digital menimbulkan rasa kejenuhan bagi siswa. Kesempatan siswa untuk berkespresi menjadi berkurang sebab pembelajaran didominasi dengan aktivitas berpikir tanpa memberikan banyak peluang untuk mengembangkan aktivitas siswa dalam bereksplorasi. Hal inilah yang menjadi sebab-sebab perlunya inovasi pembelajaran yang disenangi siswa dalam penerapan pembelajaran daring.

Kecenderungan siswa senang terhadap hal-hal tertentu dalam pembelajaran mengarah pada aspek motivasi siswa. Motivasi merupakan dorongan pada diri seseorang untuk melakukan perbuatan tertentu atau tingkah laku tertentu. Dalam proses pembelajaran, motivasi siswa terhadap aspek-aspek pembelajaran disebut dengan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan segala sesuatu yang memiliki tujuan untuk memberi dorongan individu melakukan pembelajaran menjadi lebih aktif dan berprestasi (Prawira, 2013). Adanya motivasi belajar dalam individu maka dapat memberikan dampak terhadap proses maupun hasil pembelajaran yang dilakukan. Motivasi belajar individu dalam pembelajaran berperan dalam kemajuan dan prestasi belajar siswa (Nashar, 2004). Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi berkemungkinan akan berhasil dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam individu, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari luar individu (Asrial *et al*, 2019). Aspek intrinsik dalam pembelajaran daring dapat dimunculkan dalam diri siswa dengan menyajikan tampilan yang bervariasi dari sumber belajar atau media pembelajaran (Sansone, Judith, dan Harackiewicz, 2000). Bentuk pembelajaran melalui layar gawai menjadikan fokus perhatian siswa pada tampilan yang dihadirkan oleh guru. Terdapat dua pilihan cara yang dapat dipilih guru dalam penyajian materi pembelajaran, yaitu konten digital dan konten nondigital. Konten digital adalah sumber belajar yang disajikan guru dalam bentuk dokumen maya yang dapat diakses langsung oleh siswa melalui gawainya selama pembelajaran. Selanjutnya konten nondigital adalah sumber belajar yang telah dimiliki siswa kemudian dibahas dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran daring, motivasi belajar siswa cenderung dipengaruhi oleh media atau sumber belajar yang disajikan guru. Oleh sebab itu, kehadiran masing-masing bentuk konten digital menjadi perhatian penting bagi guru.

Penggunaan konten digital dalam pembelajaran daring dekat dengan penerapan *blended learning*. Penerapan *blended learning* dalam pembelajaran telah terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Sjukur, 2012). Dalam penerapan pembelajaran daring, penggunaan modul elektronik yang sesuai berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sehingga modul elektronik layak digunakan dalam pembelajaran (Anandari, 2019). Modul elektronik merupakan bentuk modul yang disajikan dalam format elektronik (Sugianto *et al*, 2013). Terdapat berbagai macam bentuk penyajian format elektronik, yaitu (*Shock Wave Flash*), *HTML (Hyper Text Markup Language*. Modul elektronik atau yang saat ini dikenal dengan

nama e-modul merupakan yang paling fleksibel untuk digunakan karena dapat diakses melalui *website*.

Hadirnya e-modul sebagai sumber belajar siswa merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran daring. Beberapa *platform/tool* dapat digunakan oleh guru untuk menyusun e-modul pembelajaran. Salah satu *platform/tool* untuk menyusun e-modul yang bersifat *live* adalah Flip HTML 5. Flip HTML 5 merupakan *tool* yang tergolong dalam *mobile learning*, yaitu salah satu jenis *tool* yang bersifat fleksibel terhadap tempat dan waktu (Darmawan, 2016). *Tool* ini memungkinkan guru untuk menyusun modul dengan menambahkan video, gambar, audio, *hyperlink*, atau objek multimedia lainnya. Kelebihan lain dari *tool* ini adalah memberikan pengalaman baru dengan fitur yang cocok untuk siswa generasi alpa seperti efek flip atau halaman bolak-balik layaknya buku. Oleh sebab itu, kajian terhadap pengaruh e-modul berbasis Flip Html 5 dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa perlu diupayakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh E-Modul Berbasis Flip Html 5 Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. Siswa kelas V merupakan salah satu kelompok siswa generasi alpa, yaitu generasi yang sangat dekat dengan tehknologi. Dalam pembelajaran daring, penggunaan gawai menjadi suatu kondisi yang sangat cocok dengan karakteristik generasi ini. Guru sebaiknya menghindari metode konvensional yakni menggunakan buku teks nondigital dalam pembelajaran dengan siswa generasi alpa. Generasi milenial ini generasi yang memiliki ciri khas berupa generasi melek digital, yakni generasi yang sangat dekat dengan teknologi dalam kehidupannya (Putra, 2016). Oleh sebab itu, hasil peneitian ini diharapkan memberi pijakan bagi guru dalam inovasi pembelajaran daring di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk eksperimen. Design eksperimen yang digunakan adalah *posttest only control design*. Kelompok eksperimen diberi perlakuan penggunaan e-modul Berbasis Flip Html 5 sebagai sumber belajar dan pada kelompok kontrol menggunakan buku teks riil sebagai sumber belajar. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SDN Kepanjen 2 Jombang tahun akademik 2020/2021. Teknik pemilihan sampel menggunakan *random sampling*, dimana terdapat 3 kelas di SDN Kepanjen 2 Jombang. Sampel penelitian merupakan siswa kelas VB dan VC SDN Kepanjen 2 Jombang.

Setelah adanya perlakuan, *posttest* diberikan untuk mendapatkan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan dengan metode angket. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi model ARCS (Keller, 1987). Pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t, jika t hitung \leq t tabel dan $P > 0,05$ maka H_0 diterima. Namun, jika t hitung $>$ t tabel dan $P < 0.05$ maka H_0 ditolak. Hipotesis penelitian H_0 yaitu tidak ada pengaruh e-modul berbasis Flip Html 5 terhadap motivasi belajar siswa, sementara H_a yaitu terdapat pengaruh e-modul berbasis Flip Html 5 terhadap motivasi belajar siswa. Proses perhitungan keseluruhan data statistik dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 26. Sebelum uji t dilakukan, analisis prasyarat dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

Motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan angket Model ARCS yang memuat 36 butir pernyataan (Keller, 1987). Pada angket Model ARCS terdapat 4 aspek utama yaitu *attention* (perhatian), *relevance* (kesesuaian), *confidence* (percaya diri), dan *satisfaction* (kepuasan). Skor dalam angket motivasi Model ARCS berada di skala 1 sampai 5. Selanjutnya hasil rata-rata skor yang diperoleh dikategorikan seperti berikut.

Tabel 1. Kategori Motivasi Belajar Siswa

Skor	Kategori
1,00 – 1,49	Tidak Baik
1,50 – 2,49	Kurang Baik
2,50 – 3,49	Cukup Baik
3,50 – 4,49	Baik
4,50 – 5,00	Sangat Baik

(Keller, 1987)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan buku teks riil sebagai sumber belajar dalam pembelajaran daring mencapai skor 3,47 atau termasuk dalam kategori cukup baik. Data diperoleh melalui *posttest* artinya setelah pembelajaran dilaksanakan. Selanjutnya hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan e-modul berbasis Flip Html 5 sebagai sumber belajar dalam pembelajaran daring mencapai skor 4,52 atau termasuk dalam kategori sangat baik. Data tersebut diperoleh setelah perlakuan diberikan pada kelas eksperimen. Tabel 2 berikut menyajikan rangkuman data hasil motivasi belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 2. Hasil Posttest Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	N	Mean	Min	Max
Kontrol	25	3,47	2,00	4,67
Eksperimen	25	4,52	3,67	5,00

Uji prasyarat dilakukan dengan Uji Normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan Uji Homogenitas dengan Uji *Lavene Statistic*. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai $p > \alpha$ yaitu p kelas eksperimen mencapai nilai 0,616 dan p kelas kontrol mencapai 0,567 dengan α sebesar 0,05. Hasil uji homogenitas menunjukkan $p > \alpha$ yaitu p bernilai 0,378 dengan α sebesar 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dengan Shapiro-Wilk

Kelas	P (sig)	α
Kontrol	0,567	0,05
Eksperimen	0,616	0,05

Uji statistik dilakukan terhadap data hasil *posttest* menggunakan Uji *Independent Sampe T-Test* dengan aplikasi IBM SPSS 26. Hasilnya diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 sehingga dapat dinyatakan bahwa $P < 0,05$ dan dari nilai t hitung maka diperoleh t sebesar 8,993, lebih besar dari t tabel 2,132 sehingga hipotesis penelitian H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan e-modul berbasis Flip Html 5 dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD. Makna berikutnya adalah t hitung bernilai positif yang artinya siswa di kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa di kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa E-Modul berbasis Flip HTML 5 dalam pembelajaran daring berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD. Ringkasan uji statistic terhadap hipotesis penelitian diringkaskan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Independent Samples T-Test*

<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Motivasi Belajar Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	.979	.378	8.993	4	.001	1.04667	.11638	.72354	1.36979
	<i>Equal variances not assumed</i>			8.993	3.247	.002	1.04667	.11638	.69173	1.40160

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Secara umum dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik (Asrial *et al*, 2019). Pada pembelajaran daring, pengelolaan sumber belajar yang sesuai dengan kondisi nyata masih terbatas (Anandari *et al*, 2019). Jika hal yang disajikan oleh guru merupakan hal yang menarik maka dapat menjadi dorongan positif bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Suprihatin, 2015). Sebaliknya jika hal yang disajikan oleh guru kurang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa generasi alpa ini maka dorongan siswa dalam mengikuti pembelajaran akan semakin berkurang. Pada siswa kelas V, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan kondisi dimna sejak kecil mereka telah tumbuh dengan gawai di tangan dan sangat tergantung dengannya sehingga dapat menguasainya dengan mudah (Rohimin, 2019).

E-modul berbasis Flip Html 5 sebagai sumber belajar dalam pembelajaran daring sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD saat ini. Siswa kelas V saat ini merupakan kelompok generasi alpa yang sangat dekat dengan teknologi mendorong digitalisasi dalam proses pembelajaran perlu dilakukan. Berbagai aktivitas siswa baik didalam maupun diluar pembelajaran terus-menerus bersinggungan erat dengan penggunaa IT. Buku teks riil dapat digantikan dengan bentuk-bentuk e-modul yang terintegrasi langsung dengan platform tatap muka maya dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, e-modul berbasis Flip Html 5 dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran daring di berbagai subjek pembelajaran sekolah dasar.

Adanya pengaruh penggunaan e-modul dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar berimplikasi pada perlunya guru memperbanyak variasi berbagai aspek pembelajaran. Variasi dalam pembelajaran tidak hanya pada sumber belajar, tetapi juga pada media, model, dan strategi pembelajaran. Pada pembelajaran daring, sumber dan media pembelajaran menjadi faktor kunci keberhasilan pembelajaran sebab berkurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa. Kelemahan inilah yang perlu mendapatkan perhatian dari berbagai pihak guna menghadirkan pembelajaran daring yang menyenangkan dan efektif di tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN

Penggunaan E-Modul berbasis Flip HTML 5 dalam pembelajaran daring berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD kelas V. Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga hipotesis penelitian Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil penelitian mengandung implikasi bahwa inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa abad ini perlu terus diupayakan. Perkembangan IT dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandari, Q.S., Kurniawati, E. F., Marlina, Piyana, S. O., Melinda, L. G., Medidiawati, R., & Fajar, M. R. (2019). Development of Electronic Module: Student Learning Motivation Using the Application of Ethnoconstructivism-Based Flipbook Kvisoft. *Jurnal Pedagogik*, 6(2): 416-436.
- Asrial., Syahrial., Kurniawan, D.A., Subandyo, M., & Amalina, A. (2019). Exploring Obstacles in Language Learning Among Prospective Primary School Teacher. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(2): 249-254.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of The ARCS Model of Motivational Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3): 2-10.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal*. Jakarta: Delia Press.
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Jurnal Among Makarti*, 9(18): 130-137.
- Prawira, P.A. (2013). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rohimin. (2019). Reposisi Pendidikan Keluarga Bagi Anak Generasi Alfa. *NUANSA*, 12(2): 152-172.
- Sansone, C., Judith, M., & Harackiewicz. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivation: The Search for Optimal Motivation and Performance*. San Diego: Academic Press.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3):368-378.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Promosi*, 3(1), 73-82.