

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan E-Modul Desain Grafis Kelas X

Kristina Nanik Yohana¹, Effendi²

1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

2 Pendidikan Fisika, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

* E-mail: christiwuk@gmail.com, effendi@unuha.ac.id

INFO ARTIKEL:

Kata Kunci :

e-modul, motivasi belajar, desain grafis, penelitian tindakan kelas

Keyword:

e-module, learning motivation, graphic desain, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK PGRI 2 Belitang melalui penggunaan e-modul desain grafis. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian ini terdiri dari 22 siswa yang di observasi dan di analisis selama proses pembelajaran. E-modul desain grafis yang di buat berisi materi interaktif, yang dirancang praktis untuk menarik siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa yang di ukur melalui angket motivasi sebelum dan sesudah penerapan e-modul. Pada siklus I rata – rata skor motivasi siswa adalah 76,91% sedangkan setelah siklus II meningkat menjadi 80,32 %. selain itu observasi partisipasi siswa selama pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa penggunaan e-modul desain grafis efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK PGRI 2 Belitang, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan e-modul sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran desain grafis di SMK PGRI 2 Belitang.

ABSTRACT

This research aims to increase the learning motivation of class X students at SMK PGRI 2 Belitang through the use of graphic design e-modules. The method used was classroom action research (PTK) which was carried out in two cycles. The subjects of this research consisted of 22 students who were observed and analyzed during the learning process. The graphic design e-module created contains interactive material, which is designed to be practical to attract students and increase their involvement during the learning process. The research results showed that the use of e-modules succeeded in increasing students' learning motivation as measured through motivation questionnaires before and after implementing the e-modules. In cycle I the average student motivation score was 76.91%, while after cycle II it increased to 80.32%. Apart from that, observations of student participation during learning also showed a significant increase. Thus, it can be concluded that the use of graphic design e-modules is effective in increasing student learning motivation at SMK PGRI 2 Belitang, as well as providing a positive impact on student learning outcomes. This research recommends the application of e-modules as an alternative in learning graphic design at SMK PGRI 2 Belitang.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan masyarakat baik dibidang pendidikan, usaha maupun kesehatan. Namun dengan demikian, masih banyak sekolah yang belum bisa memanfaatkan teknologi informasi sehingga proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional atau metode ceramah sehingga membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Penggunaan media dan sumber belajar merupakan bagian yang sering dipakai dalam pembelajaran. Bahan ajar yang baik dan menarik perlu di buat agar siswa menjadi termotivasi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dan sumber belajar merupakan bagian yang sering dipakai dalam pembelajaran. Bahan ajar yang baik dan menarik perlu di buat agar siswa menjadi termotivasi dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar penting bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berhasilnya suatu tujuan pendidikan dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran berlangsung baik dari segi media pembelajaran, bahan ajar atau strategi pembelajaran yang digunakan di sekolah. Bahan ajar yang digunakan di sekolah mempunyai berbagai macam bentuk yang bisa digunakan seperti bahan cetak, audio visual, audio, visual, dan multimedia. Salah satu bahan cetak yang efektif untuk dipakai dalam pembelajaran adalah modul.

Menurut Rahmi (2018) e-modul ialah bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital di mana hal ini bertujuan sebagai upaya untuk dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang akan di capai selain itu juga untuk menjadikan peserta didik lebih interaktif menggunakan aplikasi tersebut. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Penggunaan *e-modul* bisa menjadi salah satu upaya untuk membuat siswa menjadi belajar secara interaktif sehingga muncul motivasi dalam proses pembelajaran. Menurut Ngabidin (2021) penyusunan *e-modul* yang baik diharapkan mampu memberikan kesempatan untuk pendidik dan peserta didik menjadi lebih interaktif dan terus memberikan motivasi dalam semua kegiatan belajar mengajar. Penggunaan *e-modul* yang *eye catching* dapat menampilkan materi pembelajaran secara menarik kepada siswa sesuai dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan pendapat Elice (2012) *e-modul* mampu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, serta dapat digunakan tanpa mengenal waktu dan tempat dalam mengaksesnya. Tujuan utama dalam penyusunan *e-modul* adalah memanfaatkan berbagai macam fungsi dari media elektronik agar memenuhi kriteria untuk dapat dicap sebagai multimedia (Kemendikbud, 2017).

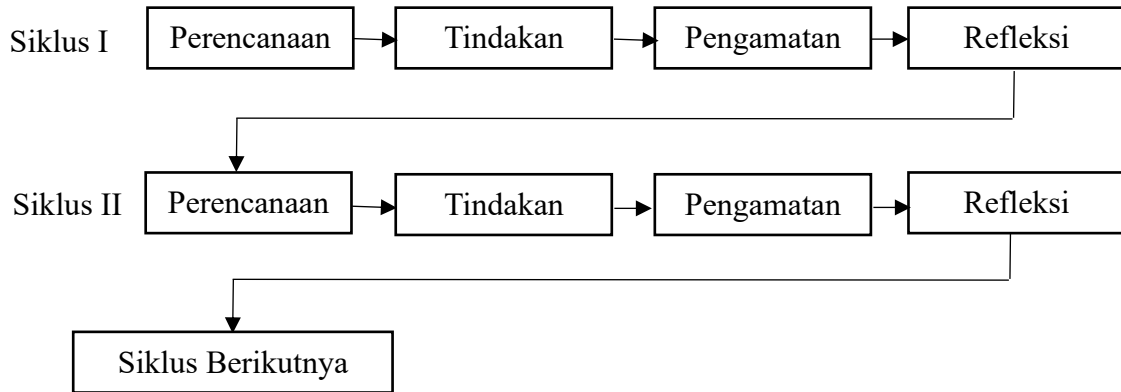
Berdasarkan observasi di SMK PGRI 2 Belitang kelas X jurusan Multimedia dalam proses pembelajaran terdapat mata pelajaran dasar desain grafis masih rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses belajar secara mandiri. Hal ini terjadi karena pendidik masih menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak, video, slide presentasi. Meskipun penggunaan media sudah dilakukan, siswa masih kurang termotivasi dalam mencari materi desain grafis yang di berikan. Pada saat sesi diskusi dan tanya jawab hanya sekitar 1-2 siswa yang terlibat aktif. Pada saat pendidik menerangkan materi, peserta didik sering kali mengantuk sehingga kehilangan fokusnya. Saat mengumpulkan tugas siswa juga sering meminta tambahan waktu untuk menyelesaikannya. Tentunya hal ini bertentangan dengan indikator motivasi belajar yang mengharuskan siswa untuk bisa terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Pembelajaran desain grafis di SMK PGRI 2 Belitang di temukan beberapa permasalahan dalam kegiatan belajar antara lain: kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru, kurangnya media sebagai bahan ajar untuk pembelajaran baik itu berupa buku cetak, LKS, modul, kurangnya bahan pelajaran tersebut menyebabkan siswa tidak dapat belajar secara mandiri, rendahnya kualitas media pembelajaran yang selama ini di gunakan dalam kegiatan belajar mengajar di SMK PGRI 2 Belitang, belum tersedianya media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis. Selain itu, penggunaan media yang telah di gunakan siswa di SMK PGRI 2 Belitang ternyata masih kurang interaktif untuk menaruh perhatian siswa. Motivasi belajar siswa perlu terus dijaga dan dikembangkan, sebab jika motivasi belajar siswa menurun maka dengan sendirinya siswa tidak akan mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik. Disinilah perlu dioptimalkan bagaimana upaya dalam meningkatkan motivasi belajar melalui peningkatan keterampilan mengajar guru dan fasilitas belajar yang diharapkan mampu untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan. Sehingga dengan adanya e-modul di harapkan kelas menjadi lebih interaktif, menarik, kondisi kelas menjadi lebih kondusif, sehingga dapat membantu siswa dalam meraih keberhasilan.

Berdasarkan uraian yang telah di jelaskan di atas maka peneliti mengajukan sebuah penelitian dengan judul **“Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan E-Modul Desain Grafis Kelas X Di SMK PGRI 2 Belitang “**.

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan masalah serta melakukan perubahan yang berfungsi untuk peningkatan yaitu memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X dengan menggunakan e-modul. PTK dilakukan dengan 2siklus, setiap siklus dilakukan dengan membuat perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi, kemudian diikuti dengan perencanaan ulang apabila belum sesuai dengan tujuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada 1 agustus 2024 sampai 31 Agustus 2024 di kelas X SMK PGRI 2 Belitang. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan tes. Berikut tahapan penelitian tindakan kelas yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Siklus Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Pada keseluruhan proses pendidikan, kegiatan pembelajaran yang berupa proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Dengan demikian keberhasilan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar yang dirancang secara profesional. Belajar dan mengajar merupakan dua aktivitas yang berlangsung secara bersamaan, simultan, dan memiliki fokus yang dipahami bersama. Sebagai suatu yang terencana, belajar memiliki tujuan yang bersifat permanen, yakni terjadi perubahan pada anak didik. Perubahan yang dimaksud diantaranya, perubahan yang terjadi secara sadar, perubahan secara kontiniu dan profesional, perubahan yang bersifat positif dan aktif, perubahan yang bertujuan dan terarah, dan perubahan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku. Keberhasilan belajar mengajar lebih ditekankan pada proses dan sedikit pada hasil yang diperoleh siswa. Untuk melakukan proses diperlukan motivasi baik yang timbul dari dalam maupun luar individu. Pada penelitian ini, penilaian keberhasilan proses belajar mengajar diamati dari perubahan – perubahan antara lain: aktivitas siswa selama pembelajaran yang mengarah pada kategori baik, dan tercapainya syarat ketuntasan belajar mengajar pada siswa. Tindakan yang dilakukan berupa motivasi atau pengkondisian lingkungan belajar siswa agar terjadi perubahan seperti yang diinginkan

3.1.1. Siklus I

Penelitian pada siklus I dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2024 dengan alokasi waktu 2x45 menit dengan materi pengenalan tool – tool pada *toolbox* coreldraw x7. Kegiatan awal pada pertemuan siklus 1 di mulai pukul 08.00 WIB dan diawali dengan guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Guru melakukan pengkondisian kelas dengan absensi siswa, memotivasi siswa serta agar tetap semangat dalam belajar. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan mengamati aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh observer kepada peneliti dan siswa dari awal hingga akhir pembelajaran. Berikut hasil observasi kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran pada siklus I.

Tabel 3.1 Aktivitas Guru Siklus I

| No | Aspek yang di nilai | 4 | 3 | 2 | 1 |
|------------|--|---------------------------------------|---|---|---|
| I | Pra Pembelajaran | | | | |
| I | 1. Menyiapkan ruang, alat dan media | | ✓ | | |
| | 2. Memeriksa kesiapan siswa | | ✓ | | |
| II | Kegiatan awal pembelajaran | | | | |
| | 1. Melakukan pengkondisian kelas | | | ✓ | |
| | 2. Memberikan motivasi | | ✓ | | |
| | 3. Melakukan apresiasi | | ✓ | | |
| | 4. Menyampaikan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran | | | ✓ | |
| III | Kegiatann Inti | | | | |
| | 1. Menjelaskan materi pelajaran | ✓ | | | |
| | 2. Menyatakan pernyataan saat proses penjelasan materi | | | ✓ | |
| | 3. Melaksanakan pembelajaran aktif | | ✓ | | |
| | 4. Melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan e-modul | | ✓ | | |
| | 5. Mengajak siswa untuk mengisi soal yang ditampilkan di dalam kelas dengan e-modul. | | ✓ | | |
| | 6. Mengarahkan siswa dalam mengisi soal | | ✓ | | |
| | 7. Memberikan penghargaan kepada siswa | | | ✓ | |
| | 8. Memberikan penguatan pada siswa di akhir pembelajaran | | ✓ | | |
| | 9. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya | | ✓ | | |
| | 10. Memberikan respon terhadap pertanyaan dan jawaban siswa | | | ✓ | |
| | 11. Kesesuaian media dengan materi | | | ✓ | |
| IV | Kegiatan Penutup | | | | |
| | 1. Menetapkan ketuntasan belajar | | | ✓ | |
| | 2. Melakukan konfirmasi | | ✓ | | |
| | 3. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya | | ✓ | | |
| | 4. Memberikan kesempatan terhadap pertanyaan dan jawaban siswa | | ✓ | | |
| | 5. Memberikan kesimpulan dan tindak lanjut | | | ✓ | |
| | Jumlah | 4+4+5+12=61 | | | |
| | Skor | 88 | | | |
| | Presentase | $\frac{61}{88} \times 100 \% = 69 \%$ | | | |

Berdasarkan tabel aktivitas mengajar guru di atas dapat menghasilkan presentase sebesar 69 % berada dalam kategori baik di mana guru sudah baik dalam menyiapkan ruang, alat belajar dan media, memeriksa kesiapan siswa, melakukan pengkondisian kelas, memberikan motivasi, melakukan apresiasi, menjelaskan materi, melakukan pembelajaran aktif, melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan e-modul, mengajak siswa untuk mengisi soal yang ditampilkan di dalam kelas dengan e-modul, mengarahkan siswa dalam mengisi soal, memberikan penghargaan kepada siswa, memberikan penguatan di akhir pembelajaran, melakukan tanya jawab bersama siswa dan memberikan kesimpulan dan tindak lanjut terhadap materi pada pertemuan pertama. Selain observer mengamati aktivitas guru,

observer juga mengamati aktivitas belajar siswa. Berikut ini tabel aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama siklus I

Tabel 3.2. Aktivitas Siswa Siklus I

| No | Aspek yang di nilai | 4 | 3 | 2 | 1 |
|------------|--|---------------------------------------|---|---|---|
| I | Pra Pembelajaran | | | | |
| | 1. Siswa menempati tempat duduk masing – masing | | ✓ | | |
| | 2. Kesiapan siswa menerima pelajaran | | | ✓ | |
| II | Kegiatan awal pembelajaran | | | | |
| | 1. Mendengarkan instruksi dari guru | | ✓ | | |
| | 2. Menerima motivasi dari guru | | | ✓ | |
| | 3. Menjawab pertanyaan dari guru | | ✓ | | |
| | 4. Mendengarkan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai | | ✓ | | |
| III | Kegiatann Inti | | | | |
| | 1. Menyiapkan alat tulis yang akan di gunakan | ✓ | | | |
| | 2. Mendengarkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran | ✓ | | | |
| | 3. Menjawab pertanyaan dari guru pada saat KBM | | ✓ | | |
| | 4. Mendengarkan arahan dari guru mengenai petunjuk dalam menggunakan e-modul | ✓ | | | |
| II | Kegiatann Inti | | | | |
| | 1. Selalu menjawab pertanyaan dengan tepat | | ✓ | | |
| | 2. Aktif dalam proses pembelajaran menggunakan e-modul | ✓ | | | |
| | 3. Selalu ingin maju untuk menyelesaikan tugas | ✓ | | | |
| | 4. Tertarik dan senang dengan pembelajaran | ✓ | | | |
| M | 5. Melakukan penguatan materi di bantu oleh guru | | ✓ | | |
| IV | Kegiatan Penutup | | | | |
| | 1. Keterlibatan dalam memberi rangkuman atau kesimpulan | | | ✓ | |
| | 2. Melakukan Tanya jawab terhadap guru dan siswa | | | ✓ | |
| | 3. Siswa termotivasi untuk bertanya | | | ✓ | |
| | Jumlah | 24 + 18 + 12 = 84 | | | |
| | Skor | 74 | | | |
| | Presentase | $\frac{84}{74} \times 100 \% = 75 \%$ | | | |

Berdasarkan hasil tabel aktivitas siswa di atas dapat menghasilkan persentase sebesar 75%, berada dalam kategori Baik yang dapat dilihat bahwa siswa dapat menempati tempat duduknya dengan baik, beberapa siswa tidak mendengarkan intruksi dari guru, menerima motivasi dari guru, menjawab pertanyaan dari guru. Siswa sudah baik dalam mempersiapkan alat tulis, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, mendengarkan arahan dalam menggunakan e-modul, aktif dalam proses pembelajaran menggunakan e-modul, siswa ingin maju untuk mengisi soal melalui e-modul, mereka antusias dan senang menggunakan e-modul, siswa masih malu dalam memberikan rangkuman terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, siswa mampu mengajukan pertanyaan kepada guru dan merespon pertanyaan dari guru dengan menjawabnya.

3.1.2. Siklus II

Penelitian pada siklus I dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2024 dengan alokasi waktu 2x45 menit dengan materi pengenalan *tool – tool* pada *toolbox coreldraw x7*. Kegiatan pembelajaran merupakan pengembangan pelaksanaan RPP yang telah di susun dan pengamatan terhadap motivasi siswa menggunakan e-modul desain grafis. Berikut pengamatan pembelajaran pada siklus II dapat di lihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.3. Aktivitas Guru pada Siklus II

| No | Aspek yang di nilai | 4 | 3 | 2 | 1 |
|------------|--|--|---|---|---|
| I | Pra Pembelajaran | | | | |
| | 1. Menyiapkan ruang, alat dan media | ✓ | | | |
| | 2. Memeriksa kesiapan siswa | ✓ | | | |
| II | Kegiatan awal pembelajaran | | | | |
| | 1. Melakukan pengkondisian kelas | ✓ | | | |
| | 2. Memberikan motivasi | ✓ | | | |
| | 3. Melakukan apresiasi | | ✓ | | |
| | 4. Menyampaikan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran | | ✓ | | |
| III | Kegiatan Inti | | | | |
| | 1. Menjelaskan materi pembelajaran | ✓ | | | |
| | 2. Menyatakan pernyataan saat proses penjelasan materi | | ✓ | | |
| | 3. Melaksanakan pembelajaran aktif | ✓ | | | |
| | 4. Melaksanakan evaluasi pembelajaran | ✓ | | | |
| | 5. Mengajak siswa untuk mengisi soal yang di tampilkan di kelas dengan e-modul | ✓ | | | |
| | 6. Mengarahkan siswa dalam mengisi soal | ✓ | | | |
| | 7. Memberikan penghargaan kepada siswa | ✓ | | | |
| | 8. Memberikan penguatan pada siswa di akhir pelajaran | ✓ | | | |
| | 9. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya | | ✓ | | |
| | 10. Memberikan respon terhadap pertanyaan dan jawaban siswa | | ✓ | | |
| | 11. Kesesuaian media dengan materi | ✓ | | | |
| IV | Kegiatan Penutup | | | | |
| | 1. Melakukan apresiasi | | ✓ | | |
| | 2. Menetapkan ketuntasan belajar | ✓ | | | |
| | 3. Melakukan konfirmasi | ✓ | | | |
| | 4. Memberikan kesempatan terhadap pertanyaan dan jawaban siswa | ✓ | | | |
| | 5. Memberikan kesimpulan dan tindak lanjut | ✓ | | | |
| | Jumlah skor | 64+14=78 | | | |
| | Skor | 88 | | | |
| | Presentase | $\frac{78}{88} \times 100 \% = 88,63 \%$ | | | |

Berdasarkan tabel aktivitas mengajar guru di atas dapat menghasilkan presentase sebesar 88,63% berada dalam kategori sangat baik di mana guru sudah baik dalam menyiapkan ruang, alat belajar dan media, memeriksa kesiapan siswa, melakukan pengkondisian kelas, memberikan motivasi, melakukan apresiasi, menjelaskan materi, melakukan pembelajaran aktif, melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan e-modul, mengajak siswa untuk mengisi soal yang ditampilkan di dalam

kelas dengan e-modul, mengarahkan siswa dalam mengisi soal, memberikan penghargaan kepada siswa, memberikan penguatan di akhir pembelajaran, melakukan tanya jawab bersama siswa dan memberikan kesimpulan dan tindak lanjut terhadap materi pada pertemuan pertama. Selain observer mengamati aktivitas guru, observer juga mengamati aktivitas belajar siswa. Berikut ini tabel observasi guru dan siswa pada pertemuan kedua siklus II.

Tabel 3.4. Aktivitas Siswa Siklus II

| No | Aspek yang di nilai | 4 | 3 | 2 | 1 |
|------------|--|--------------------------------------|---|---|---|
| I | Pra Pembelajaran | | | | |
| | 1. Siswa menempati tempat duduk masing – masing | ✓ | | | |
| | 2. Kesiapan siswa menerima pelajaran | ✓ | | | |
| II | Kegiatan awal pembelajaran | | | | |
| | 1. Mendengarkan instruksi dari guru | ✓ | | | |
| | 2. Menerima motivasi dari guru | | ✓ | | |
| | 3. Menjawab pertanyaan dari guru | | ✓ | | |
| | 4. Mendengarkan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai | | ✓ | | |
| III | Kegiatann Inti | | | | |
| | 1. Menyiapkan alat tulis yang akan di gunakan | ✓ | | | |
| | 2. Mendengarkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran | ✓ | | | |
| | 3. Menjawab pertanyaan dari guru pada saat KBM | | ✓ | | |
| | 4. Mendengarkan arahan dari guru mengenai petunjuk dalam menggunakan e-modul | ✓ | | | |
| | 5. Selalu menjawab pertanyaan dengan tepat | | ✓ | | |
| | 6. Aktif dalam proses pembelajaran menggunakan e-modul | ✓ | | | |
| | 7. Selalu ingin maju untuk menyelesaikan tugas | ✓ | | | |
| | 8. Tertarik dan senang dengan pembelajaran menggunakan e-modul | ✓ | | | |
| | 9. Melakukan penguatan materi di bantu oleh guru | ✓ | | | |
| IV | Kegiatan Penutup | | | | |
| | 1. Keterlibatan dalam memberikan rangkuman atau kesimpulan | ✓ | | | |
| | 2. Melakukan tanya jawab terhadap guru dan siswa | ✓ | | | |
| | 3. Siswa termotivasi untuk bertanya | ✓ | | | |
| | Jumlah | 52+15 = 67 | | | |
| | Skor | 72 | | | |
| | Presentase | $67 \times \frac{100}{72} = 93,05\%$ | | | |

Berdasarkan hasil tabel aktivitas siswa di atas dapat menghasilkan persentase sebesar 86% berada dalam kategori Baik yang dapat dilihat bahwa siswa dapat menempati tempat duduknya dengan baik, beberapa siswa tidak mendengarkan intruksi dari guru, menerima motivasi dari guru, menjawab pertanyaan dari guru. Siswa sudah baik dalam mempersiapkan alat tulis, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, mendengarkan arahan dalam menggunakan e-modul, aktif dalam proses pembelajaran menggunakan e-modul, siswa ingin maju untuk mengisi soal melalui e-modul, mereka antusias dan senang menggunakan e-modul, siswa masih malu dalam memberikan rangkuman terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, siswa mampu mengajukan pertanyaan kepada guru dan merespon pertanyaan dari guru dengan menjawabnya.

3.2. Hasil Belajar Siswa Kelas X Menggunakan E-Modul

Uji coba pembelajaran dengan menggunakan e-modul sudah dilaksanakan pada skala uji coba kelas terbatas dan hasil Belajar Siswa dengan menggunakan e-modul dapat di lihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.5 Presentase Keberhasilan Siswa

| Tingkat Keberhasilan (%) | Klasifikasi |
|--------------------------|---------------|
| >80 % | Sangat Tinggi |
| 60 – 79 % | Tinggi |
| 40 – 59% | Sedang |
| 20 – 39 % | Rendah |
| 20 % | Sangat Rendah |

Selanjutnya penggunaan e-modul ini dalam pembelajaran juga diobservasi guna melihat seberapa penting atau baik dampak yang dihasilkan setelah menggunakan e-modul ini, observasi dilaksanakan dengan melibatkan guru dan siswa agar diperoleh hasil yang objektif. Untuk hasil observasi guru disajikan pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.6 Rekapitulasi Pelaksanaan Observasi Guru

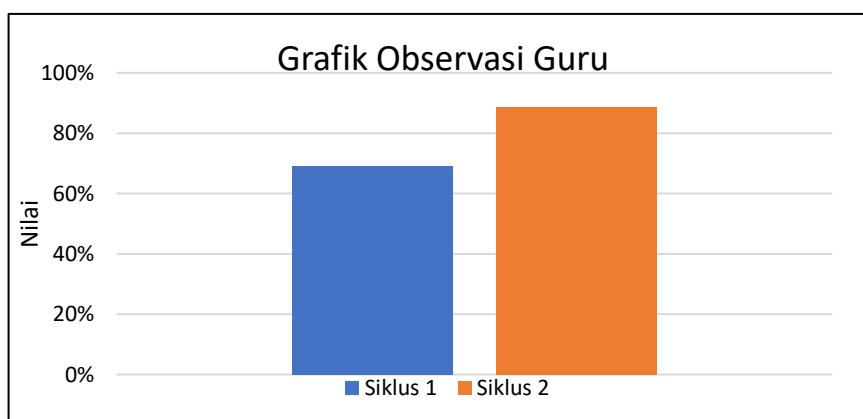
| Pelaksanaan | Presentase | Keterangan |
|-------------|------------|-------------|
| Siklus 1 | 69 % | Baik |
| Siklus 2 | 88,63 % | Sangat Baik |

Selanjutnya hasil observasi yang melibatkan siswa disajikan pada tabel 3.7 dibawah ini:

Tabel 3.7 Rekapitulasi Pelaksanaan Observasi Siswa

| Pelaksanaan | Presentase | Keterangan |
|-------------|------------|-------------|
| Siklus 1 | 75 % | Baik |
| Siklus 2 | 93,05 % | Sangat Baik |

Hasil observasi Guru disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 3.1 Grafik Observasi Guru 1

Hasil observasi Siswa disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 3.2 Grafik Observasi Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari pertemuan 1 dan 2 dapat diperoleh jumlah nilai rata-rata hasil observasi guru di siklus 1 sebesar 69% dan hasil observasi terhadap siswa sebesar 75% dengan kategori sangat baik. Dari hasil nilai rata-rata tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa nilai yang didapat dari hasil observasi telah mencapai dan melebihi hasil intervensi yang diharapkan, yaitu sebesar 93,05%. Dari hasil tersebut, dapat dinyatakan pula bahwa penggunaan e-modul sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis khususnya untuk kelas X jurusan Multimedia di SMK PGRI 2 Belitang. Penggunaan aplikasi atau media bantu berbentuk e-modul yang digunakan sebagai bahan evaluasi dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan juga dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Adanya persentase yang meningkat pada siklus II, tetap saja dibutuhkannya masukan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan, bersama guru mata pelajaran yang bertugas sebagai kolabolator dan observer bersama-sama menganalisis serta mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dan 2 selama 2 pertemuan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tindakan yang diberikan sudah sesuai atau belum dengan konsep penelitian. Tahap refleksi ini juga bertujuan untuk mengetahui yang harus dilakukan untuk kedepannya. Melalui refleksi, berbagai kendala yang terjadi di kelas pada saat pemberian tindakan dapat didiskusikan untuk mencari solusi dalam memperbaiki mutu pembelajaran dasar desain grafis. Beberapa hal yang masih harus diperbaiki yaitu:

- a. E-modul baru yang lebih menarik dan interaktif berhasil meningkatkan keterlibatan siswa.
- b. Fitur interaktif seperti kuis dan forum diskusi meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.
- c. Penghargaan yang diberikan mendorong siswa untuk lebih aktif menggunakan e-modul

Meskipun banyak manfaat yang dirasakan, beberapa tantangan juga dihadapi:

- a. **Aksesibilitas Teknologi:** Beberapa siswa mengalami kesulitan dengan akses teknologi, seperti perangkat yang tidak memadai atau koneksi internet yang terbatas. Ini bisa menghambat mereka dalam memanfaatkan e-modul secara optimal.
- b. **Kebutuhan untuk Pendampingan:** Beberapa siswa memerlukan bantuan tambahan untuk memahami dan mengatasi masalah teknis atau konseptual yang mungkin mereka hadapi saat menggunakan e-modul.
- c. **Adaptasi Awal:** Transisi dari metode pembelajaran tradisional ke e-modul memerlukan waktu dan penyesuaian. Beberapa siswa pada awalnya merasa kesulitan beradaptasi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan e-modul di kelas X Jurusan Multimedia di SMK PGRI 2 Belitang maka dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan pembelajaran terutama ketika melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan e-modul dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran dasar desain grafis. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari presentase aktivitas guru serta siswa. Dimana rata-rata hasil persentase aktivitas guru yaitu sebesar 88,63% Begitu pula nilai rata-rata observasi terhadap aktivitas siswa, dimana persentasenya yaitu sebesar 93,05%. Dari hasil persentase yang meningkat dan melebihi persentase yang diharapkan yaitu 88,63%, maka dapat diketahui bahwa siswa sangat senang, dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran dan menggunakan e-modul sebagai bahan evaluasi di kelas. Dengan demikian, penggunaan e-modul sebagai bahan evaluasi, menjadikan motivasi belajar siswa sangat meningkat.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMK PGRI 2 dapat terlaksana dengan baik. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berperan aktif dalam kelancaran penelitian ini kepada:

- a. Bapak H. Imam Rodin, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nurul Huda
- b. Ibu Lailatul Fitriyah, S.S., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda
- c. Bapak M. Iqbal Mustofa, M.Kom, selaku ketua program studi Pendidikan Teknologi Informasi.
- d. Ibu Nindy Devita Sari, M.Kom selaku Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
- e. Bapak Effendi, M.Pd selaku Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
- f. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis.
- g. Bapak Fery Sumatoyo, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMK PGRI 2 Belitang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
- h. Bapak Aan Su'Bai S.Kom selaku kepala jurusan multimedia yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian di SMK PGRI 2 Belitang.
- i. Bapak Guntur Christofer Makalew selaku teman sejawat guru produktif jurusan multimedia yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian di SMK PGRI 2 Belitang.
- j. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan, bantuan, semangat dan dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Sri dan Patimah. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MAN 2 Palembang*.
- Antika, Nuri. (2022). *Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV Di UPT SDN 6 Penunangan Baru Tulang Bawang Tengah*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Ayu, Bedriati Ibrahim. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia di SMK E Adikarya Linggo Sari Baganti. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)*, 413-418.
- Jasilia Umami, Muhamad Suwigyo Prayogo. (2023). *Pengaruh Penggunaan E-Modul Filpbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Tingkat Sekolah Dasar*.

- Hafidzah Fira (2023), *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall di Kelas 2 SD Muhamadiyah Sawangan*.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Belajar dan Pengukurannya*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2006), hal. 19.
- Harsari Nadhira, Wahidiyat MP, Permanasari DE, Negoro AT, Suryawiyasa IK, & Mustikadara IS. (2024). *Dasar Dasar Desain Grafis. 1*, 33–41.
- Lian. (2023). *Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar E-Modul terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD INPRESS Palompong Kabupaten Gowa* (Vol. 5).
- Nasution, Atikah Rahmah. (2023). *Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Air Joman*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* vol. 8
- Purwanto (2010). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putri, Melgi Andari, dan Purmadi (2020). Pengaruh Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Sigil Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 174. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i2.3073>