

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL
INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA N 1 SLOGOHIMO**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1
pada Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

FEBRY ERVINDA

A 210 180 042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL INTERAKTIF
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X
DI SMA N 1 SLOGOHIMO**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

FEBRY ERVINDA

A 210 180 042

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen
Pembimbing



Dr. Agus Susilo, S. Pd., M. Pd.

NIDN. 0625048901

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL INTERAKTIF
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS X DI SMA N 1 SLOGOHIMO

OLEH:
FEBRY ERVINDA
A210180020

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 02 Agustus 2022
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Agus Susilo, S. Pd., M. Pd. (.....)
(Ketua Dewan Penguji)
2. M. Fahmi Johan Syah, S. Pd., M. Pd. (.....)
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Suranto, S. Pd., M. Pd. (.....)
(Anggota II Dewan Penguji)



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya juga terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 22 Juli 2022

Penulis



FEBRY ERVINDA

A210180042

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL INTERAKTIF
BERBASIS DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X
DI SMA N 1 SLOGOHIMO**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui proses pengembangan e-modul interaktif e-modul interaktif berbasis discovery learning 2) mengetahui kevalidan e-modul interaktif berbasis discovery learning 3) mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa E- Modul Interaktif berbasis discovery learning. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui observasi, wawancara, dan angket. Jenis data pada penelitian ini yaitu menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pengembangan e-modul interaktif yaitu media pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran (Analysis), mengumpulkan bahan dan membuat layout (Design), mewujudkan desain e-modul menjadi nyata dengan software fliphtml5 dan divalidasi (Development), penggunaan e-modul oleh siswa kelas X IPS 4 dan guru mata pelajaran ekonomi (Implementation), penilaian dari hasil angket (Evaluation). Kevalidan media pembelajaran e-modul interaktif berdasarkan penilaian dari ahli bahasa diperoleh rerata skor 66% yang termasuk dalam kategori valid, ahli materi diperoleh rerata skor 79% yang termasuk dalam kategori valid, dan ahli media diperoleh rerata skor 85% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar siswa sebelum menggunakan e-modul interaktif sebesar 45,57% dengan kategori “motivasi sedang” dan setelah menggunakan e-modul interaktif sebesar 84,24% dengan kategori “motivasi sangat tinggi”. Dengan demikian motivasi belajar siswa kelas X IPS 4 terjadi peningkatan sebesar 38,67%.

Kata Kunci: media pembelajaran, ADDIE, motivasi belajar

Abstract

This study aims to: 1) find out the process of developing interactive e-modules based on discovery learning 2) find out the validity of discovery-based interactive e-modules 3) find out the increase in students' learning motivation after using learning media in the form of discovery-based interactive e-modules learning. This research is a type of research on the development of the ADDIE development model. Data collection techniques in this development research are through observation, interviews, and questionnaires. The type of data in this study is to use quantitative and qualitative data. The results show that there are five stages in the development of interactive e-modules, namely the learning media is less attractive so that students are less active in the learning process (Analysis), collecting materials and making layouts (Design), making the e-module design real with fliphtml5 software and being validated (Development).), the use of e-modules by students of class X IPS 4 and teachers of economics subjects (Implementation), assessment of the results of the questionnaire (Evaluation). The validity of the interactive e-module learning media based on the assessment of linguists obtained an average score of 66% which was included in the valid category, material experts obtained an average score of 79% which was included in the valid category, and media experts obtained an average score of 85% which was included in the very valid category. Based on the results of the study, students' learning motivation before using the interactive e-module was 45.57% in the "medium motivation" category and after using the interactive e-module was 84.24% in the "very high motivation" category. Thus, the learning motivation of class X IPS 4 students increased by 38.67%.

Keywords: learning media, ADDIE, learning motivation

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Dalam hal ini timbul interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Adapun komponen yang mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan di atas yaitu: 1) guru, siswa, 3) materi pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) media pembelajaran, 6) evaluasi pembelajaran. Kemampuan siswa dalam menangkap materi yang diberikan oleh pendidik adalah salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar siswa juga berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran.

Motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan siswa, motivasi merupakan gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu (Djamarah, 2002:118). Motivasi yang tumbuh dalam diri siswa mampu membangun sistem pembelajaran yang lebih bermakna dan tentu akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, dalam penyelenggaraan pendidikan, guru tidak hanya mempertimbangkan aspek teknis saja namun juga perlu memperhatikan aspek psikologis siswa.

Menurut Sardiman (2018), siswa terlihat memiliki motivasi belajar jika telah menunjukkan beberapa sikap sebagai berikut: semangat dan rajin dalam menghadapi tugas, gigih saat menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam penyelesaian persoalan, tidak mudah jenuh pada tugas yang sama, mampu bertahan ada argumennya apabila sudah merasa yakin pada suatu hal. Seseorang yang memiliki motivasi belajar erat kaitannya jika orang tersebut memiliki motivasi berprestasi. Maka dapat dikatakan bahwa seseorang yang termotivasi akan mengupayakan tindakan dan perhatiannya secara penuh ke dalam pembelajaran, sehingga membuat siswa tersebut dapat berprestasi dan mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Amna Emda bahwa proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik.

Pada era modern atau era perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) teknologi sudah menjadi hal yang biasa digunakan, proses belajar mengajar bisa dilakukan dengan bantuan berbagai media pembelajaran yang berkaitan dengan Informasi Teknologi (IT) contohnya ialah penggunaan hardware atau software yang dapat meningkatkan efektifitas dan mendukung dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi seperti ini, guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didiknya masih tidak maksimal karena hanya berceramah saja. Menurut Wina Sanjaya (2011: 162), "permasalahan pun muncul yaitu mengenai proses pembelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi.

Materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cut Yusi Rahmita di SMK Negeri 3 Banda Aceh, didapatkan bahwa kompetensi yang dimiliki oleh guru masih sangat minim dalam bidang pemanfaatan IT. Banyak faktor yang membuat para guru tidak menggunakan IT sebagai media dalam pembelajaran, salah satu penyebabnya yaitu minimnya pengetahuan guru di bidang IT yang disebabkan oleh kurangnya pelatihan tentang IT dan tidak adanya upaya guru dalam meningkatkan kompetensi yang dimilikinya. Dari hal tersebut, maka pendidikan dapat mengarah pada pemanfaatan teknologi, salah satunya yaitu dengan menggunakan media-media pembelajaran berbasis teknologi. Pemilihan serta penggunaan media pembelajaran yang tepat tentunya akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat menentukan berhasilnya proses pengajaran karena media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didiknya. Sejauh ini media-media pembelajaran yang sudah muncul sangat banyak, baik dalam bentuk cetak maupun non cetak, namun masih belum banyak media pembelajaran yang dikembangkan ke dalam bentuk multimedia interaktif yang lebih kompleks dalam hal isi maupun kegunaannya serta yang terpenting memiliki kesesuaian dengan kurikulum 2013 yang digunakan sekarang. Dimana kurikulum 2013 ini memiliki prinsip pemanfaatan IT (Munawaroh, 2017). Diterapkannya kurikulum 2013 diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti perkembangan zaman, dikarenakan kurikulum ini mendorong optimalisasi dalam penggunaan teknologi.

Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang ada, modul digital (emodul) yang dilengkapi dengan teknologi audio visual diharapkan mampu menarik minat peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar akan tercipta secara kondusif. E-modul termasuk bahan ajar yang interaktif, dikarenakan menurut Prastowo (2013:370) bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, dan grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajardengan penggunaannya.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMA N 1 Slogohimo ditemukan permasalahan seperti masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran dengan materi yang terstruktur seperti

modul ajar sebagai panduan belajar siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah. Terdapat beberapa siswa kurang aktif saat mengikuti pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja saat memberikan materi pembelajaran walaupun sesekali menjelaskan materi pembelajaran dengan bantuan media powerpoint.

Menanggapi permasalahan diatas, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan perkembangan abad 21, active learning dan pembelajaran berbasis pada siswa. Media pembelajaran yang dimaksud adalah E-Modul Interaktif . Interaktif disini maksudnya pengguna akan mengalami interaksi dan aktif, diantaranya aktif memperhatikan tulisan yang bervariasi warna, memperhatikan gambar, suara, animasi bahkan video. Dengan penerapan e-modul interaktif diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi untuk mempelajari ekonomi. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Komang Wisnu (2017) bahwa e-modul berbasis discovery learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hal tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Slogohimo”.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk, dalam hal ini produk yang akan dikembangkan media pembelajaran e-modul interaktif dan dibuat untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan media, dan peningkatan motivasi belajar siswa. Produk yang dihasilkan dari pengembangan berupa e-modul interaktif yang dikembangkan dengan software *fliphtml5*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) yang digunakan untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2013:200). ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data observasi, wawancara, serta kritik dan saran penilaian produk oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, siswa, dan guru. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli materi, ahli bahasa, ahli media, siswa, dan guru mata pelajaran ekonomi. Subjek pengembangan merupakan sumber data penelitian, yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran ekonomi serta siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Slogohimo. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam tahap pengembangan penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari berbagai sumber

yang terpercaya, untuk menguji keabsahan data yang dicantumkan dalam penelitian ini, keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi sumber dan teknik.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi, lembar angket respon dan lembar angket motivasi. Lembar validasi digunakan dalam mengukur kevalidan media oleh validator ahli. Bentuk penilaian yang digunakan untuk mengukur kevalidan e-modul yaitu menggunakan angket terstruktur dengan skala Likert yang terdiri dari 5 skala yakni (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup, (2) kurang baik, (1) sangat tidak baik dan angket tidak terstruktur yang berisi kritik dan saran dari validator. Sementara itu, lembar angket respon digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan e-modul yang dikembangkan. Penilaian terhadap tersebut menggunakan pedoman penskoran yang ditentukan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan e-modul. Selanjutnya, lembar angket motivasi belajar siswa digunakan untuk melihat perbedaan motivasi sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif yang dikembangkan. Angket ini menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 skala yakni (4) selalu, (3) sering, (2) kadang-kadang, (1) tidak pernah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *Discovery Learning* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

Pertama, tahap analisis kebutuhan dengan menggunakan metode observasi. Hasil dari observasi ini didapatkan bahwa proses pembelajaran masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang menarik rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran, disamping itu kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Slogohimo adalah Kurikulum 2013 (K13) dimana K13 menuntut guru agar dapat mengkombinasikan pembelajaran dengan bantuan Teknologi. Oleh karena itu, peneliti berfikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif dan menarik minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Kedua, tahap perancangan desain media pembelajaran dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh dari tahap analisis di atas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain e-modul meliputi : 1) Menyusun garis besar isi modul dibuat oleh peneliti dengan melihat silabus dan kompetensi dasar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan memilih salah satu materi pembelajaran yang akan digunakan. 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) . 3) Pembuatan Produk E-Modul dengan *Microsoft Office Word*.

Ketiga, tahap pengembangan modul ini meliputi beberapa langkah pengembangan yaitu: Pindahan desain ke tampilan sebenarnya dalam bentuk e-modul dengan menggunakan *fliphtml5.com*. Validasi produk yaitu setelah pembuatan media pembelajaran selesai, selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mendapatkan informasi dan masukan dari produk yang sudah dibuat. Revisi setelah mendapatkan masukan dari para ahli terhadap modul yang dibuat kemudian diperbaiki sehingga modul pembelajaran sesuai dengan saran ahli dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keempat, Tahap implementasi pembelajaran dengan media ini dilakukan uji coba lapangan pada siswa kelas X IPS 4 di SMAN Negeri 1 Slogohimo dengan jumlah peserta didik 36 siswa. Pada tahapan ini peserta didik diberikan angket yang dibuat oleh peneliti yang berisi tanggapan siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media yang dibuat dengan dipandu oleh guru mata pelajaran dan peneliti. Kegiatan ini dilakukan guna mengumpulkan data tentang tanggapan siswa terhadap kepraktisan suatu media pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa di kelas terlihat ada perubahan sebelum dan setelah menggunakan e-modul interaktif. Dari siswa yang aktif hanya 4 orang menjadi setiap kelompok aktif bertanya dan menjawab soal yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa kelas X IPS 4, media pembelajaran e-modul interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena e-modul mudah dipahami dan menarik sehingga siswa mampu menyerap materi pembelajaran. *Kelima*, tahap evaluasi ini dilakukan setelah adanya evaluasi hasil dari angket motivasi dan respon dari siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* yang telah dibuat.

3.2 Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *Discovery Learning* mengikuti model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan dalam penelitian Khusnul Khotimah, Elis Irmayanti, Bayu Surindra (2021) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Ekonomi Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Materi Pelaku Ekonomi Untuk Siswa Kelas X AKL SMKN 2 Kediri” yang menggunakan model ADDIE. Namun, dalam penelitian tersebut hanya terlaksana 4 tahap yakni analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi sedangkan dalam penelitian ini mencakup lima tahap pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis *Discovery Learning* dimulai dari tahap analisis terhadap kebutuhan siswa. Dari hasil dari observasi dapat diketahui bahwa guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Sehingga siswa kurang antusias

mengikuti pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih menarik apabila menggunakan media pembelajaran yang variatif. Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Slogohimo adalah Kurikulum 2013 (K13) dimana K13 menuntut guru agar dapat mengkombinasikan pembelajaran dengan bantuan Teknologi. Oleh karena itu, peneliti berfikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif dan menarik minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *discovery learning* diimplementasikan langsung pada subjek uji coba lapangan. Jumlah subjek penelitian adalah 36 siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Slogohimo. Pada tahap uji coba lapangan ini, siswa tampak antusias dan tampak aktif saat pembelajaran ekonomi berlangsung. Hal ini dapat diketahui dari ketertarikan siswa saat menggunakan e-modul interaktif. Siswa merasa tertantang untuk memahami materi yang ada serta menjawab soal-soal maupun bertanya tentang materi yang belum dipahami. Peneliti melakukan evaluasi dari hasil angket motivasi dan hasil angket respon siswa dan guru saat uji coba lapangan.

Menurut Nieveen (dalam. Rochmad, 2012: 69) kevalidan suatu perangkat pembelajaran dapat merujuk pada dua hal, yaitu apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dikatakan valid jika perangkat pembelajaran tersebut dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh dosen ahli. Pada penelitian ini, media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *Discovery Learning* dinilai kevalidannya oleh ahli materi dan ahli media dari dosen Pendidikan Akuntansi FKIP UMS dan ahli bahasa dari dosen Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMS.

Pengembangan e-modul interaktif berbasis *Discovery Learning* dalam kategori “valid”. Dapat dilihat dari ahli materi 79% kategori valid, ahli media 85% kategori sangat valid, dan ahli bahasa 66% kategori valid. Rata-rata skor keseluruhan sebesar 78% yang terletak pada rentang $68\% < \text{skor} \leq 84\%$ kategori valid. . Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *Discovery Learning* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa . Hal ini sejalan dengan penelitian (Sufiyah, Lilik, 2015) yang juga berhasil mengembangkan media pembelajaran modul elektronik pada mata pelajaran ekonomi dengan kategori layak digunakan setelah melewati validasi dari ahli materi, ahli, bahasa, dan ahli media pembelajaran.

Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-Modul Interaktif efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi. Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa motivasi belajar siswa secara

keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 38,67% dari 45,57% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,24% (sesudah pembelajaran menggunakan media). Adapun mengenai besarnya peningkatan masing-masing indikator motivasi belajar bahwa peningkatan motivasi terbesar terdapat pada indikator 4 sebesar 37,04% yaitu “Cepat bosan pada tugas- tugas yang rutin”. Urutan kedua ditempati oleh indikator 6 sebesar 35,24% yaitu “Senang mencari dan memecahkan masalah soal- soal”. Urutan ketiga ditempati indikator 5 sebesar 31,25 % yaitu “Dapat mempertahankan pendapatnya”. Urutan keempat ditempati indikator 2 sebesar 29,51 % yaitu “Ulet menghadapi kesulitan”. Urutan kelima ditempati indikator 3 sebesar 27,77 % yaitu “Lebih senang bekerja mandiri.”. Urutan terakhir ditempati indikator 1 sebesar 26,22 % yaitu “Tekun menghadapi tugas”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dilihat dari angket motivasi belajar siswa pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa kelas X IPS 4 juga dapat dilihat dari observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa setelah menggunakan e-modul interaktif. Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa di kelas terlihat ada perubahan sebelum dan setelah menggunakan e-modul interaktif. Dari siswa yang aktif hanya 4 orang menjadi setiap kelompok aktif bertanya dan menjawab soal yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa kelas X IPS 4, media pembelajaran e-modul interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena e-modul mudah dipahami, siswa menjadi aktif dan menarik sehingga siswa mampu menyerap materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2011: 169) bahwa salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dina Indriana (2011: 25) yang menyatakan bahwa anak didik akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik jika media yang digunakan mendukung minat dan keinginan siswa serta memudahkan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis *discovery learning* melalui lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Kevalidan e-modul interaktif berbasis *Discovery Learning* pada materi koperasi berdasarkan penilaian ahli materi dengan nilai persentase sebesar 79% berada pada kategori valid, penilaian ahli media dengan nilai persentase sebesar 85% berada pada kategori sangat valid, penilaian ahli bahasa dengan nilai

persentase seluruh aspek sebesar 66% berada pada kategori valid. Berdasarkan penilaian validasi para ahli dengan rata-rata skor yang diperoleh yakni 78% yang dalam kategori valid. Motivasi belajar siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Slogohimo dinyatakan meningkat dibuktikan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket. Hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif sebesar 45,57% kategori “motivasi sedang” naik menjadi 84,24% kategori “motivasi sangat tinggi”. Jadi pengembangan media pembelajaran E-Modul Interaktif berbasis *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IPS 4 pada mata pelajaran Ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Endang, M. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Erniawati, D., & Susilo, A. (2018). Implementasi Modul Ekonomi Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19*. *Indonesian Journal of Educational Indonesian*, 2(2), 81-89.
- Harsono, & Rosanti, S.Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Mata Pelajaran Ekonomi KD. 3.8 Kerjasama Ekonomi Internasional pada SMA Negeri 1 Kartasura.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ingwarni, S. (2018). *Developing the Sociocultural-Based Thematic-Intergrative Learning Module for Improving the Learning Motivation and the Critical Thinking*. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(2), 157-165.
- Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran Menarik*. Yogyakarta : Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1.
- Khotimah, K., Irmayanti, E., & Surindra, B. (2021). Pengembangan E-Modul Ekonomi Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Materi Pelaku Ekonomi Untuk Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 2 Kediri. *PINUS : Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* , 71-80.
- Luthiawati, E. R., & Syah, M. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics Berbasis Power Point Pada Kd Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gondang. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nana, S., & Ahmad, R. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Nunuk Suryani, & Leo Agung. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI).
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva PRESS.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, ISSN : 2086-2334. Diterbitkan oleh Jurusan Matematika FMIPA UNNES. Volume 3 Nomor 1, Juni 2012.
- Situmorang, M. Y. (2020). *E-Modul Development using Kvisoft Flipbook Maker throught the Problem Based Learning Model to Increase Learning Motivation*. *Journal of Educational Sciences* , 4(4), 834-848.
- Suranto. (2015). Pengaruh Motivasi, Suasana Lingkungan Dan Sarana Prasarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Sma Khusus Putri Sma Islam Diponegoro Surakarta). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 11-19.

- Susilo, A. (2015). Pengembangan modul berbasis pembelajaran saintifik untuk peningkatan kemampuan aplikatif dan mencipta siswa dalam proses pembelajaran akuntansi (Doctoral dissertation, UNS(Universitas Maret University)).
- Susilo, A., & Harsono, S. (2021). Pengembangan E-Modul Akuntansi Kontekstual Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikatif Siswa Generasi Z. *Jurnal Varidika*, 33 (1) 99-107.
- Susilo, A., Siswandari, & Bandi. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa KelasXII SMA NI Slogohimo 2014. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 50-56.