

Pengimplementasian e-modul etnokonstruktivisme terhadap motivasi belajar peserta didik

Eka Feri Kurniawati*

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi
Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi 36657, Indonesia

*Corresponding Author. e-mail: ekaferi99@gmail.com

Abstrak

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat menunjang keefektifan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk bahan ajar berupa e-modul pembelajaran dan melihat motivasi belajar peserta didik terhadap e-modul yang dikembangkan. Modul pembelajaran dibuat dalam bentuk elektronik modul atau e-modul dengan dengan berbasis etnokonstruktivisme. Penelitian ini mengadopsi model dari Branch yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri No. 80/I Muara Bulian yang berjumlah 28 orang. Hasil dari penelitian ini digunakan untuk melihat kelayakan dan motivasi peserta didik terhadap e-modul yang dikembangkan dan untuk mengetahui motivasi peserta didik. Hasil data yang diperoleh menunjukkan dari 28 responden yang mengisi angket motivasi menunjukkan bahwa frekuensi terbesar sebanyak 19 dengan presentase 67.8% termasuk ke dalam kategori Baik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis etnokonstruktivisme layak untuk dikembangkan dan digunakan sebagai tambahan bahan ajar guna mendukung kegiatan pembelajaran untuk membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: e-modul, etnokonstruktivisme, motivasi, peserta didik, pembelajaran

Implementation of ethnoconstructivism e-module on students learning motivation

Abstract

Modules are one of the teaching materials that can be used in learning and can support the effectiveness of the learning process. This study aims to develop teaching material products consisting of learning modules. Learning modules are made in the form of electronic modules or e-modules based on ethnoconstructivism. This research adopts the Branch model namely ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were students of class V of SD Negeri No. 80/I Muara Bulian, which gathered 28 people. The results of this study are used to see the feasibility and motivation of participants for the e-module developed and to study the motivation of students. The results of the data obtained showed that from 28 respondents who collected questionnaires, 19% represented 67.8% included in the Good category. The results of this study indicate that ethnoconstructivism-based e-modules are feasible to be developed and used as additional teaching materials to support learning activities to help foster student learning motivation.

Keywords: e-modules, ethnoconstructivism, motivation, students, learning

How to Cite: Kurniawati, E. F. (2020). Pengimplementasian e-modul etnokonstruktivisme terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 10-21. doi:<https://doi.org/10.21831/jpip.v13i1.26589>.

Received 08-08-2019; Received in revised from 07-01-2020; Accepted 05-02-2020

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengubah perilaku dan pengetahuan manusia dalam kehidupan. *Education is an activity that is very important for humans, with the existence of human education, can change behavior and knowledge for the better* (Astalini, Kurniawan, Perdana, & Kurniawan, 2019). Keberadaan pendidikan dapat mengubah atau meningkatkan kualitas individu. *Education is an ongoing process that aims to increase the quality of human resources* (Darmaji, Kurniawan, & Suryani, 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan menjadikan manusia menjadi lebih baik dan berkualitas.

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia terutama peserta didik yang dilakukan dengan cara membimbing dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka (Astalini, Kurniawan, & Sumaryanti, 2018). Pembentukan potensi peserta didik dipengaruhi dari proses atau kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. *The success of the learning process is influenced by the quality and way of teaching a teacher* (Darmaji, Kurniawan, Suryani, & Lestari, 2018). Pembelajaran yang dikatakan sukses atau berkualitas tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru bukan hanya berperan sebagai pemberi materi pembelajaran, tetapi juga mendidik pribadi peserta didik terutama pada jenjang pendidikan dasar atau sekolah dasar. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab yang cukup besar terhadap kualitas kepribadian peserta didik.

Kepribadian seseorang dapat dipengaruhi oleh keadaan lingkungannya. Lingkungan yang memiliki kearifan lokal atau budaya (*etno*) mengandung nilai-nilai, norma, dan moral mampu mempengaruhi kepribadian seseorang yang perlu untuk tetap dijaga dan dilestarikan. Dewasa ini, banyak masalah yang sering dihadapi guru berkaitan dengan peserta didiknya. Peserta didik sebagai subjek pembelajaran berperan penting dalam menentukan sukses tidaknya kegiatan belajar (Prasetyo, 2014). Salah satu masalah yang sering ditemukan adalah menurunnya semangat atau motivasi peserta didik dalam belajar. Motivasi belajar pada seseorang diibaratkan seperti bahan bakar pada mesin ataupun kendaraan (Surwantini, 2015). Jika motivasi peserta didik rendah, maka dapat menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SD Negeri No. 80/I Muara Bulian khususnya pada kelas V, peneliti menemukan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung sebagian besar peserta didik tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi adalah kurangnya motivasi atau semangat belajar, karena proses pembelajaran yang cenderung membosankan. Sehingga guru harus mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didiknya.

Motivation consists of two types, namely intrinsic motivation and extrinsic motivation (Asrial, Syahrial, Kurniawan, Subandyo, & Amalina, 2019). Berdasarkan pernyataan tersebut, motivasi terdiri dari motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam peserta didik itu sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari luar 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 (Astalini et al, 2019:94). Menurutnya motivasi belajar peserta didik dapat mempengaruhi kualitas peserta didik itu sendiri.

Salah satu tujuan dari pendidikan adalah meningkatkan kualitas peserta didik. Dengan demikian, tujuan pendidikan dapat tercapai apabila didukung beberapa faktor yang mempengaruhi di antaranya seperti kualitas pengajaran, metode pengajaran yang dipergunakan, bahan ajar yang digunakan, penyusunan materi, serta kurikulum yang digunakan (Astalini, Kurniawan, & Putri, 2018). Selanjutnya, salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah modul (Pajri, Hidayat, & Kurniawan, 2017). Modul merupakan media pembelajaran tambahan yang dapat menunjang keterbatasan materi pembelajaran yang terdapat pada buku pegangan di sekolah dasar.

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat menunjang keefektifan proses pembelajaran. *Technologies can function as transformation tools for teachers, students, and other educational stakeholders to be active users of educational technology* (Muhaimin et al, 2019). Penggunaan teknologi yang semakin berkembang memungkinkan pembuatan modul disajikan dalam bentuk modul elektronik atau yang disebut dengan *e-modul*. *Students use the*

module independently so that the module is presented with good, interesting, illustrated and pictorial language in order to motivate students to understand science learning (Nurkhalisa, Fari & Ummayah, 2017). Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *e-modul* dapat mendukung proses pembelajaran yang optimal. *E-modul* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *3D PageFlip Professional*. Modul yang dihasilkan berefek tiga dimensi, menjadikan tampilan modul menjadi lebih menarik. Pada aplikasi ini menyediakan menu tambahan seperti animasi, gambar, musik, video, audio-visual, dan lain-lain.

Penggunaan buku elektronik atau *e-modul* lebih efisien dan pendistribusiannya lebih ekonomis. Sehingga secara tidak langsung penggunaan modul elektronik dapat meminimalisir biaya karena tidak menggunakan kertas.

...the e-book is an innovation of teaching materials in the form of non-print with a shape resembling a printed book but was able to overcome the limitations of the printed book because it produces products in the form of soft files so efficient and economical distribution (Raihan, Haryono, & Ahmadi, 2018)

Computers, audio-visual learning media, are considered to have the advantage of learning rather than using print media (visual) (Darmaji et al, 2019). Kelebihan yang dimiliki teknologi inilah yang memunculkan inovasi baru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk; (1) Menghasilkan *e-modul* Etnokonstruktivisme yang layak, dan (2) Mengetahui motivasi dari pengimplementasian *e-modul* Etnokonstruktivisme yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE yang diadopsi dari Branch. ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, dan Evaluation. Creating products using an ADDIE process remains one of today's most effective tools. Because ADDIE is merely a process that serves as a guiding framework for complex situations, it is appropriate for developing educational products and other learning resources* (Branch, 2009). Model ini efektif dan sesuai digunakan untuk mengembangkan sebuah produk pendidikan dan sumber belajar, berikut adalah langkah-langkah dari model ADDIE, yaitu:

Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan pertama sebelum mengembangkan produk. Pada tahap ini kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran dianalisis terhadap apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Analisis yang dilakukan berupa ketersediaan bahan ajar *e-modul* di sekolah, kurikulum yang berlaku, kearifan lokal, serta analisis peserta didik. Aspek lain yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan bahan ajar adalah mengetahui karakteristik peserta didik serta menyesuaikan dengan jenjang pendidikannya.

Perancangan (*Design*)

Tahap desain terdiri dari penyusunan isi modul elektronik seperti materi, cerita, prakarya dan penyusunan instrumen. *Design of products made reference to the results of a preliminary study analysis, the design steps, including: preparation of the outline of the content of the media, the basic pattern of media activities, the draft media, and the storyboard* (Asyhar, 2012). Jadi pada tahap ini peneliti melakukan rancangan bagian-bagian modul yang akan dikembangkan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terlebih dahulu, mulai dari analisis ketersediaan bahan ajar *e-modul*, kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013, kearifan lokal yang akan dikembangkan dalam muatan materi pembelajaran, serta karakteristik peserta didiknya.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, rancangan modul yang telah ditentukan dikembangkan ke dalam aplikasi *3D Pageflip Professional*. Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan (Trisiana & Wartoyo, 2016). Pengembangannya berupa *Layout* bagian-bagian modul mulai dari *cover* hingga penilaian hasil prakarya. Produk yang dikembangkan dari penelitian ini berfokus terhadap materi Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan, Subtema 1, pembelajaran 1 yang berbasis menggunakan aplikasi *3D PageFlips Professional*.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap *Implementation* merupakan tahap ujicoba media di sekolah (Amirullah & Hardinata, 2017). Setelah tahap pengembangan selesai dilakukan, kemudian produk diimplementasikan dengan diujicobakan kepada peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengimplementasian dilakukan untuk mengetahui motivasi peserta didik terhadap e-modul. Implementasi produk dilakukan untuk menentukan kelayakan kualitas produk berdasarkan respon objektif (pengguna) atau peserta didik.

Evaluasi (*Evaluasi*)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini dilakukan dengan melakukan uji kelayakan atau kualitas modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis *3D Pageflip Professional*. Evaluasi berdasarkan motivasi yang telah diberikan, setelah e-modul diimplementasikan. Evaluasi digunakan untuk menilai proses dan produk yang dibuat (Sari, Jufrida, & Pathoni, 2017). Sehingga evaluasi dilakukan pada setiap tahapannya, bukan hanya pada hasil produk yang dikembangkan.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri No. 80/I Muara Bulian, dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah total sampling. Total sampling merupakan cara pengumpulan data dengan mengambil *elemen* atau anggota populasi secara keseluruhan diteliti (Nasution, 2003). Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan angket. Instrumen angket yang digunakan yaitu angket motivasi peserta didik terhadap uji coba e-modul etnokonstruktivisme dengan 20 pernyataan positif. Pengukuran angket motivasi menggunakan skala *Likert*. Pilihan jawaban terdiri dari lima pilihan, yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-Ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju = 1 (STS). Kategori angket yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Angket Motivasi terhadap E-Modul Etnokonstruktivisme

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Keterbaruan dari penelitian ini adalah pengembangan modul pembelajaran Etnokonstruktivisme untuk sekolah dasar dalam bentuk elektronik, dengan menggunakan aplikasi *3D PageFlip Professional*. Produk yang dikembangkan adalah modul pembelajaran yang berupa elektronik modul berbasis Etnokonstruktivisme. Berikut adalah tampilan bagian-bagian *layout* dari e-modul yang dikembangkan, yaitu.

Halaman Sampul (*Cover*)

Halaman sampul (*cover*) berisi identitas dari e-modul yang memuat, judul, identitas kelas, penulis, dan sebagainya.



Gambar 1. Halaman Sampul Depan

Halaman Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

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.



Gambar 2. Halaman Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Halaman Indikator dan Tujuan Pembelajaran

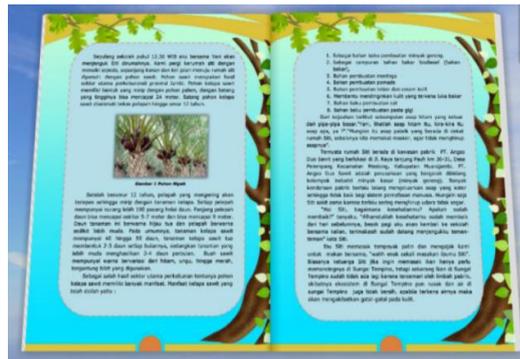
Halaman ini memuat indikator dan tujuan pembelajaran. Indikator merupakan pengembangan dari kompetensi dasar, dalam satu kompetensi dasar bisa dikembangkan menjadi satu atau beberapa indikator. Sedangkan tujuan pembelajaran merupakan tujuan dari indikator pembelajaran yang akan dicapai atau dikuasai oleh peserta didik.



Gambar 3. Halaman Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Halaman Cerita

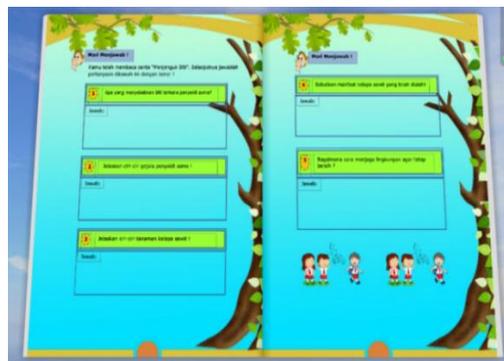
Halaman cerita memuat cerita yang disajikan sesuai dengan kebudayaan atau kearifan lokal yang terdapat di daerah setempat, tepatnya yaitu di provinsi Jambi. Pada halaman inilah kearifan lokal atau budaya yang ada di Jambi diperkenalkan. Cerita kearifan lokal tersebut berkaitan dengan etnososial, etnomatematika, etnolinguistik dan etnosains.



Gambar 4. Halaman Cerita

Halaman Soal

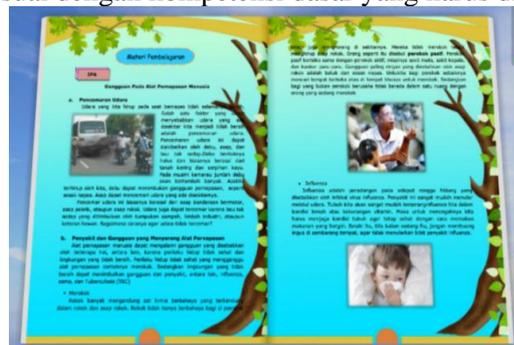
Halaman selanjutnya adalah halaman soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan cerita yang telah tampilkan sesuai penguasaan kompetensi dasar peserta didik. Halaman soal ini dimaksudkan untuk melatih kemampuan peserta didik.



Gambar 5. Halaman Soal

Halaman Materi Pembelajaran

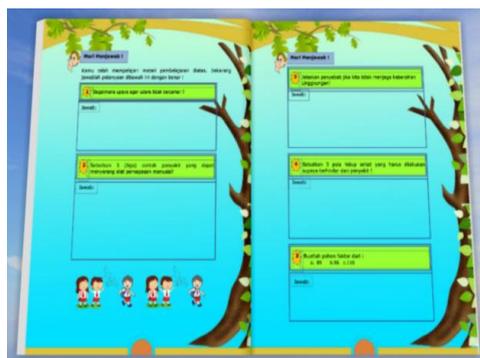
Halaman materi pembelajaran berisi muatan materi pembelajaran yang berkaitan dengan cerita yang telah dipaparkan dan sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik.



Gambar 6. Halaman Materi Pembelajaran

Halaman Soal Latihan

Halaman soal latihan berisi pernyataan-pernyataan dari materi pembelajaran pada halaman sebelumnya. Halaman soal latihan diberikan untuk lebih melatih pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan.



Gambar 7. Halaman Soal Latihan

Halaman Prakarya dan Instrumen Penilaian Kegiatan

Halaman prakarya diberikan untuk melatih keterampilan peserta didik. Prakarya dilakukan ketika materi pembelajaran dan soal latihan telah selesai dikerjakan atau sebagai kegiatan untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif. Sedangkan lembar penilaian merupakan penilaian terhadap hasil kerja peserta didik.



Gambar 8. Halaman Prakarya dan Instrumen Penilaian Kegiatan

Setelah produk berupa *e-modul* selesai dikembangkan, selanjutnya *e-modul* ini diuji sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Pengujian dilakukan untuk melihat motivasi peserta didik terhadap *e-modul* yang dikembangkan. Subjek uji cobanya adalah peserta didik kelas V SD Negeri No.80/I Muara Bulian yang beranggotakan 28 orang. Uji coba dilakukan selama 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Selanjutnya peserta didik mengisi angket motivasi terhadap *e-modul* 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.80/I Muara Bulian terhadap *e-modul* Ethnokonstruktivisme dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi statistik angket motivasi terhadap *e-modul*

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Motivasi	28	60	89	72.89	6.898
Valid N	28				

Berdasarkan tabel 2. Deskripsi statistik angket motivasi terhadap *e-modul* dapat dilihat bahwa, pada data Motivasi diperoleh nilai minimum 60, nilai maximum 89, mean 72,89 dan Std Deviation 6.898, dengan jumlah N yaitu 28.

Berikut adalah tabel indeks level angket motivasi yang diberikan kepada peserta didik terhadap *e*-modul yang diuji cobakan.

Tabel 3. *Indeks Kategori Angket Motivasi Peserta Didik terhadap E-Modul*

No.	Interval Skor	Kriteria	F	%
1.	20.0-36.0	Sangat Tidak Baik	0	0
2.	36.1-52.1	Tidak Baik	0	0
3.	52.2-68.2	Cukup	8	28.6
4.	68.3-84.3	Baik	19	67.8
5.	84.4-100.4	Sangat Baik	1	3.6
Jumlah			28	100

Berdasarkan Tabel 3 indeks level angkat motivasi peserta didik terhadap *e*-modul dapat dilihat bahwa, pada level angket kriteria Sangat Tidak Baik dan Tidak Baik memperoleh frekuensi sebanyak 0 dan presentase 0%. Untuk kriteria Cukup memperoleh frekuensi sebanyak 8 dan presentase 28.6%, kriteria Baik memperoleh frekuensi sebanyak 19 dan presentase 67.8%, dan kriteria Sangat Baik memperoleh frekuensi sebanyak 1 dan presentase 3.6%.

Pembahasan

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui motivasi peserta didik kelas V SD Negeri No. 80/I Muara Bulian terhadap penggunaan *e*-modul berbasis Ethnokonstruktivisme dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, dari data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan *e*-modul Ethnokonstruktivisme memperoleh tanggapan yang positif. Data yang didapatkan berupa data motivasi peserta didik terhadap *e*-modul berbasis Ethnokonstruktivisme.

Berdasarkan perolehan hasil data pada tabel 3, dapat dilihat bahwa dari 28 responden yang mengisi angket motivasi menunjukkan bahwa frekuensi terbesar sebanyak 19 dengan presentase 67.8% termasuk ke dalam kategori Baik. Frekuensi ini menunjukkan lebih dari separuh respon memberikan respon bahwa penggunaan *e*-modul pembelajaran Ethnokonstruktivisme yang diujicobakan mampu memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berarti dengan adanya bahan ajar *e*-modul pembelajaran berbasis Ethnokonstruktivisme, peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Anjani, Fatchan, & Amirudin (2016) Motivasi penting dalam menentukan seberapa banyak siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa banyak menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Motivasi merupakan proses psikologis yang mampu mendorong perilaku seseorang, peserta didik yang sangat termotivasi dalam belajar memungkinkan untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi juga dan semakin tinggi pula prestasi belajar yang didapatnya (Trobojevic, Otasevic, & Mitrovic, 2015; Darmaji, Astalini, Kurniawan, Perdana, & Putra, 2019)

Secara umum, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yang terdiri dari (Syah, 2014): (1) Faktor internal (berasal dari dalam peserta didik) yaitu fisik, spiritual atau kondisi siswa; (2) Faktor eksternal (berasal dari luar peserta didik) yaitu kondisi lingkungan sekitar peserta didik; (3) Faktor pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut motivasi peserta didik termasuk ke dalam faktor internal atau berasal dari dalam peserta didik itu sendiri. Menurut Khoiroh, Munoto, & Anifah (2017) Faktor motivasi harus ditingkatkan dan diperhatikan karena faktor ini sangat mempengaruhi cara belajar, semakin baik motivasi maka hasil belajar akan meningkat. Sehingga motivasi memegang peranan penting dalam pencapaian peserta didik. Menurut Manasia (2015) *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 mampu menumbuhkan emosi yang terkait dengan motivasi peserta didik untuk belajar.

Motivasi merupakan energi yang mampu menggerakkan atau mendorong seseorang untuk bertindak atau melakukan sesuatu dalam memenuhi tujuan, kebutuhan atau keinginannya (Majid, 2016). Dengan adanya *e*-modul yang dikembangkan ini dapat mengurangi masalah yang berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik. Motivasi peserta didik perlu dikembangkan terutama pada usia sekolah

dasar. Menurut Jayanti & Wahyudi (2019) sekolah dasar merupakan pijakan atau langkah pertama dalam mengembangkan sikap, untuk memungkinkan pola perilaku mereka di masa depan. Dalam pembentukan pola perilaku tersebut tidak lepas dari peranan seorang guru. Guru adalah salah satu bagian terpenting dalam lingkungan sosial anak, terutama ketika mereka berada di sekolah (Abduh, 2015).

Tugas guru sebagai suatu profesi, menuntut kepada guru untuk mengembangkan profesionalitas diri sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Herliani & Wahyudin, 2018). Seorang guru harus memiliki kemampuan bukan hanya dari pengetahuan, tetapi juga teknologi, terutama di tengah perkembangan zaman pada saat ini. Guru yang dikatakan profesional dan kompeten mampu memanfaatkan beragam media pembelajaran, bahkan mengembangkan sendiri media atau bahan ajar sesuai kebutuhannya, termasuk yang berbasis TIK (Yanuarti & Rusman, 2018). Keberadaan media atau bahan ajar berbasis TIK jika mampu dimanfaatkan dengan maksimal akan menunjang guru dalam menyampaikan pembelajaran. Tetapi sebaliknya jika tidak maksimal akan mempersulit guru dalam belajar.

Terdapat lima unsur utama yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik yaitu: peserta didik, guru, materi, pengelolaan kelas, dan lingkungan belajar (Rohmanurmeta & Farozin, 2016). Pengembangan materi pada e-modul yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *3D PageFlip Professional*, dapat membantu menyampaikan materi secara konkrit atau nyata sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar peserta didik. Kelebihan dengan menggunakan aplikasi *3D PageFlip Professional* selain dapat memasukkan materi pembelajaran, juga dapat dimasukkan video, ilustrasi atau animasi, dan gambar. Hal tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangannya, yaitu pada tahap operasional konkrit.

Berpikir operasional konkret, sehingga membutuhkan media konkret dalam proses belajar mengajar (Hayati & Rahmawati, 2017; Erviana & Muslimah, 2018). Dengan adanya pengembangan e-modul ini diharapkan mampu membantu peserta didik dan menjadi referensi bahan ajar. Peserta didik akan lebih mudah belajar jika bahan ajar dilengkapi dengan materi, ilustrasi, contoh, dan latihan (Endarwati & Widjajanti, 2016). Selain itu, dalam penggunaannya guru harus memiliki kompetensi sehingga dapat mengoperasikan e-modul yang dikembangkan dan menyampaikan nilai-nilai budaya yang terdapat pada muatan pembelajaran.

Kompetensi guru merupakan kemampuan seorang guru atau pendidik dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik sesuai dengan tuntutan yang berlaku (Asrial, Syahrial, Kurniawan, & Maretika, 2018; Asrial, Syahrial, Kurniawan, & Amalina, 2019; Atsnan, Gazali, Maulana, & Fajaruddin., 2020). Guru yang memiliki kompetensi atau kemampuan akan melakukan pembelajaran secara maksimal, salah satu kompetensinya adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik yang baik akan dapat mengajarkan nilai-nilai budaya kepada siswa dengan baik terlalu (Syahrial et al., 2019; Asrial, Syahrial, Kurniawan, Amalina, & Subandiyo, 2018). Upaya pengenalan nilai-nilai budaya perlu diperkenalkan melalui proses pendidikan, (Syahrial, Asrial, Amalina, & Kurniawan, 2019; Syahrial et al, 2019). Nilai-nilai budaya tersebut dapat berpengaruh terhadap pembentukan sikap berupa motivasi, yang memiliki dampak terhadap pencapaian belajar peserta didik itu sendiri.

PENUTUP

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan elektronik modul atau e-modul etnokonstruktivisme. Modul ini berisi muatan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kearifan lokal. Penelitian ini mengadopsi Model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Branch. Model ini terdiri dari lima langkah yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, dan evaluation*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis etnokonstruktivisme layak untuk dikembangkan dan digunakan sebagai tambahan bahan ajar guna mendukung kegiatan pembelajaran untuk membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan hasil 67.8% (19 dari 28 orang) termasuk dalam kategori Baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru dan peserta didik kelas V SD Negeri No.80/I Muara Bulian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran tematik-integratif berbasis sosiokultural di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v8i1.4928>.
- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan *mobile learning* bagi pembelajaran. *JKKP: Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, 4(2). <http://doi.org/10.21009/JKKP>.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790.
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., Subandyo, M., & Amalina, N. (2019). Exploring obstacles in language learning among prospective primary school teacher. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(2). pp. 249-254. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.16700>.
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D.A., & Amalina, N. (2019). Analisis hubungan kompetensi bahasa Indonesia terhadap kompetensi pedagogik mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(1). <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.2832>.
- Asrial, Syahrial, Kurniawan, D. A., Amalina, N. & Subandiyo, M. (2018). Description of elementary teacher education program's student: mapping Indonesian language competence for prospective teacher. *The Educational Review*, 3(2), 21-27. <http://dx.doi.org/10.26855/er.2019.02.001>.
- Astalini, Kurniawan, D.A., & Putri, A.Q., (2018). Identifikasi sikap implikasi sosial dari ipa, ketertarikan menambah waktu belajar IPA, dan ketertarikan berkarir di bidang IPA siswa SMP Se-Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 93-108.
- Astalini, Kurniawan, D. A., & Sumaryanti. (2018). Sikap siswa terhadap pelajaran fisika di SMAN Kabupaten Batanghari. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 3(2), 59-64.
- Astalini, Kurniawan, D. A., Perdana, R., & Kurniawan, W. (2019). Identification attitudes of learners on physics subjects. *Journal of Educational Science and Technology*, 5(1). <https://doi.org/10.26858/est.v5i1.8231>.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GD) Press.
- Atsnan, M., Gazali, R., Maulana, F., & Fajaruddin, S. (2020). Pengembangan keprofesian berkelanjutan bagi guru-guru di SLB negeri Martapura. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 4(1), 33-38. <http://dx.doi.org/10.24903/jam.v4i1.548>.
- Branch, R., M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Darmaji, D., Astalini, A., Kurniawan, D.A., Perdana, R., & Putra, D.S. (2019). A study relationship attitude toward physics, motivation, and character discipline students senior high school, in Indonesia. *International Journal of Learning and Teaching*, 11(3), 99-109. <https://doi.org/10.18844/ijlt.v11i3.4207>.
- Darmaji, Kurniawan, D.A., & Suryani, A. (2018). Effectiveness of basic physics ii practicum guidelines based on science process skills. *JIPF (JURNAL ILMU PENDIDIKAN FISIKA)*, 4(1). <https://doi.org/10.26737/jipf.v4i1.693>.
- Darmaji, Kurniawan, D.A., Astalini., Kurniawan, W., Anwar, K., & Lumbantoruan, A. (2019). Students' perceptions of electronic's module in physics practicum. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(2), 288-294.
- Darmaji, Kurniawan, D.A., Suryani, A., & Lestari, A. (2018). An identification of physics pre-service teachers' science process: skills through science process skills-based practicum guidebook. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 07(2): 239-245. DOI: <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v7i2.2690>.
- Endarwati, E.D., & Widjajanti, D.B., (2016). Peningkatan motivasi dan prestasi belajar operasi hitung bilangan bulat siswa kelas 4 melalui media visual interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9(1). <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v9i1.10690>.

- Erviana, V.Y., & Muslimah. (2018). Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1). <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v11i1.23798>.
- Hayati, P. N., & Rahmawati, I. (2017). Pengaruh media tangsapan terhadap hasil belajar pada materi pengukuran panjang siswa kelas 3 tema 6 subtema 1 SDN Babatan I Surabaya. *JPGSG*, 05(02).
- Herliani, A., & Wahyudin, D. (2018). Pemetaan kompetensi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guru pada dimensi pedagogik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(2). <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v11i2.19825>.
- Jayanti, & Wahyudin, D. (2019). How important are today's teacher development program contents for primary school teacher?. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1). <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.19799>.
- Khoiroh, N., Munoto., & Anifah, L. (2017). Pengaruh model pembelajaran blended learning dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v10i2>.
- Majid, A. (2016). *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Manasia, L. (2015). Enjoyment of learning in upper secondary education. An exploratory research. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180(November 2014), 639–646. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.17>.
- Maretika, L. D., Asrial, Syahrial, & Kurniawan, D.A. (2018). Analisis kompetensi pedagogik dan kompetensi IPA terhadap calon guru sekolah dasar PGSD FKIP Universitas Jambi. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Muhaimin, Habibi, A., Mukminin, A. Pratama, R., Asrial., & Harja, H. (2019). Predicting factors affecting intention to use web 2.0 in learning: evidence from science education. *Journal of Baltic Science Education*, 18(4). <http://dx.doi.org/10.33225/jbse/19.18.595>.
- Nasution, R. (2003). Teknik pengambilan sampling. *Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara*. Retrieved 12 April 2019, from <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/3755/fkm-rozaini.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Nurkhalisa, S., & Ummayah, F. F. D. (2017). Etse-module "the benefits of acidic bases in life " ethnosience based Demak society in the utilisation of lime. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 6(7), 1396–1400. <https://doi.org/10.21275/ART20175389>.
- Pajri, N., Hidayat, M., & Kurniawan, D. A. (2017). Pengembangan e-modul fisika berbasis pendekatan saintifik pada materi rangkaian listrik untuk siswa SMP kelas IX. *Skripsi*. Jambi: Universitas Jambi.
- Prasetyo, E. B. (2014). Pola pemanfaatan teknologi informasi di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 7(2). doi: <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v7i2.4916>.
- Raihan, S., Haryono, & Ahmadi, F. (2018). Development of scientific learning e-book using 3D pageflip professional. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 7(1). <https://doi.org/10.15294/ijcet.v7i1.24793>.
- Rohmanurmeta, F. M., & Farozin, M. (2016). Pengaruh pengaturan tempat duduk terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik integratif. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9(1). <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v9i1.10691>.
- Sari, W., Jufrida, & Pathoni, H. (2017). Pengembangan modul elektronik berbasis 3D pageflip professional pada materi konsep dasar fisika inti dan struktur inti mata kuliah fisika atom dan inti. *Jurnal EduFisika*, 2(1).
- Surwantini. (2015). Efektivitas penggunaan media visual terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas III SD Gugus 01 Imogiri, Bantul. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(2). <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v8i2.8273>.
- Syah, M. (2014). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

- Syahrial, Hariandi, A., Amalina, N., & Kurniawan, D.A., (2019). Analysis of ethnolinguistic knowledge of elementary school teachers in Indonesia. *Journal of Education and Practice*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.7176/JEP>.
- Syahrial, S., Asrial, A., Kurniawan, D. A., Chan, F., Hariandi, A., Pratama, R. A., Nugrogo, P. & Septiasari, R. (2019). The impact of etnoconstructivism in social affairs on pedagogic competencies. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(3), 409-416.
- Syahrial, S., Asrial, A., Kurniawan, D. A., Nugroho, P., Septiasari, R., Pratama, R. A., & Perdana, R. (2019). Increased behavior of students' attitudes to cultural values using the inquiry learning model assisted ethno constructivism. *Journal of Educational Science and Technology*, 5(2). <https://doi.org/10.26858/est.v5i2.9670>.
- Trisiana, A., & Wartoyo. (2016). Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui addie model untuk meningkatkan karakter mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *PKn Progresif*. 11(1).
- Trobojevic, J., Otasevic, B., & Mitrovic, D. (2015). Motivation and empathy as correlates of helping behavior during floods in Serbia in 2014. *Primenjena Psihologija*. 8(3), 227-244. <https://doi.org/10.19090/pp.2015.3.227-244>.
- Yanuarti, R., & Rusman. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh guru di sekolah penerima universal service obligation (USO). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(2). <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v11i2.19441>.