

Pengembangan E-Modul "Cinta Belajar" Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 1 Sendana

Development of the "Love Learning" E-Module as an Effort to Increase Student Learning Motivation at SMAN 1 Sendana

Nur Zerinah¹, Sulaiman Samad², Abdullah Pandang³

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Penulis Koresponden:

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan e-modul "Cinta Belajar" layanan informasi sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan tetapi lemahnya motivasi seseorang berbeda hal itu dipengaruhi oleh kondisi siswa. Pada kegiatan pemberian layanan ternyata peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) untuk mengetahui bagaimana kebutuhan lapangan terhadap pengembangan e- modul "Cinta Belajar" (2) Untuk mengetahui prototipe e-modul "Cinta Belajar" sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Sendana (3) Untuk mengetahui tingkat validasi motivasi belajar siswa di SMAN 1 Sendana setelah dengan menggunakan e-modul (4) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan e-modul "Cinta Belajar" sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian dari Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti dari 10 tahap menjadi 7 tahap pengembangan, penelitian dilakukan di SMAN 1 Sendana sebanyak 36 responden sedangkan 10 responden untuk uji kelompok kecil. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket sehingga diperoleh hasil bahwa : (1) menunjukkan bahwa kurangnya layanan informasi siswa mengenai e-modul tentang motivasi belajar siswa (2) e-modul "Cinta Belajar" layanan informasi untuk siswa di kembangkan terdiri dari 21 halaman yang terdiri dari beberapa pokok materi tentang motivasi belajar siswa (3) setelah melalui tahapan uji validasi oleh ahli dan menunjukkan bahwa media yang telah dibuat telah valid untuk diuji cobakan pada siswa di SMAN 1 Sendana sebagai uji praktisi dan 10 responden untuk uji coba lapangan maka diperoleh hasil dengan presentase 99% sehingga media yang di kembangkan yaitu E-modul "Cinta Belajar" sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sudah layak untuk di uji cobakan secara luas dan dijadikan sebagai media bimbingan dan konseling di sekolah.

Kata kunci : E-modul "Cinta Belajar" layanan informasi.

Abstract

This research is a research on the development of the e-module "Love Learning" information service as an effort to increase student learning motivation, but the weakness of one's motivation is different, it is influenced by the student's condition. In the activity of providing services, it turns out that students are less active in participating in learning. The purpose of this study was to find out: (1) to find out how the field needs the development of the "Love Learning" e-module (2) To find out the prototype of the "Love Learning" e-module as an effort to increase student learning motivation at SMAN 1 Sendana (3) To find out the level of validation of students' learning motivation at SMAN 1 Sendana after using the e-module (4) To find out the level of practicality of the "Love Learning" e-module as an effort to increase student motivation. This study used a research model from Borg and Gall which was modified by researchers from 10 stages to 7 stages of development. The research was conducted at SMAN 1 Sendana with 36 respondents while 10 respondents were for small group tests. Data collection techniques used interviews and questionnaires to obtain the results that: (1) showed that there was a lack of student information services regarding e-modules about student learning motivation (2) e-module "Love Learning" information services for students were developed consisting of 21 pages which consists of several main points about student motivation (3) after going through the validation test stages by experts and showing that the media that has been made is valid to be tested on students at SMAN 1 Sendana as a practitioner test and 10 respondents for field trials, the results obtained with a percentage of 99% so that the media developed, namely the "Love Learning" E-module as an effort to increase student learning motivation, is feasible to be widely tested and used as a medium for guidance and counseling in schools.

Keywords : E-module "Love Learning" information service.

1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar sehingga guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran di sekolah hendaknya dapat memotivasi siswa untuk belajar. Motivasi belajar siswa tinggi dapat menunjang keberhasilan belajar, akan tetapi motivasi belajar siswa yang rendah merupakan hambatan yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Upaya yang dilakukan oleh guru BK adalah dengan memilih model atau metode yang tepat agar tercipta situasi belajar yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan keberhasilan belajar siswa. (Suharni, 2018) Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar.

Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar, seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal.

Menurut Munandir (Nasution, 2018) mengatakan bahwa belajar perubahan catatan dalam individu, perubahan tersebut sebuah kegiatan belajar dapat digambarkan dengan segala model misalnya perubahan pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, kemampuan, percakapan, habit atau kebiasaan sertaperubahan yang lain pada seseorang.

Modul dimanfaatkan sebagai alat untuk pemberian layanan informasi mengenai cinta belajar. Modul adalah media pemberian layanan informasi yang berisi materi yang bisa disellesaikan dengan ataupun tanpa bimbingan dari Guru BK. E-modul adalah versi elektronik dari modul cetak yang bisa dibaca dikomputer dan juga di rancang dengan perangkat lunak yang diperlukan. Modul elektornik ialah modul berbasis tipe dan juga keunggulannya dibandingkan modul cetak ialah interaktifitasnya, sehingga mudah dinavigasi, memungkinkan untuk menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan juga animasi.

Berdasarkan hasil observasi awal dan keterangan yang diberikan oleh guru, di ketahui bahwa sebagian dari siswa kelas XI IPA di SMAN 1 Sendana menunjukkan presesntasi 85% dari 40 siswa kurang termotivasi dalam hal belajarnya dikarenakan dipengaruhi oleh lingkungan teman kelas dan lingkungan tempat tinggal siswa sehingga keinginan untuk belajar masih kurang. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak mengerjakan atau terlambat pengumpulan tugas, ribut saat proses

belajar mengajar berlangsung di kelas, kurangnya kesadaran akan belajar yang lebih giat misalnya disuruh mengerjakan malas dan tidak di kerjakan, kurang semangat mengikuti pelajaran, izin keluar kelas saat guru sedang masuk.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Bimbingan dan konseling di SMAN 1 Sendana terdapat beberapa peserta didik tidak serius dalam mengikuti pelajaran, hal ini terlihat ketika guru menerangkan materi pelajaran. Peserta didik lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya ketika guru mengajar, selain itu, ada peserta didik yang tidur dalam kelas, membuat keributan dalam kelas sehingga mengganggu peserta didik lainnya. Pada saat guru memberikan pekerjaan rumah peserta didik tidak begitu antusias dalam mengerjakan tugas, mereka lebih memilih melihat temannya dari pada mengerjakan sendiri. Peserta didik kurang aktif dalam bertanya atau menjawab pertanyaan yang di berikan.

Berdasarkan hasil angket yang yang di lakukan pada tanggal 18 Maret 2022 dengan menggunakan responden sebanyak 40 studi pendahuluan menggunakan angket motivasi belajar yang memuat 30 item dengan lima pilihan jawaban sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, kurang sesuai, dan tidak sesuai. Peneliti menunjukkan bahwa terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah sebanyak 20 siswa, 5 orang siswa mengalami kurang memiliki motivasi belajar, dan 15 orang memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi.

Peneliti memberikan judul E-Modul "Cinta Belajar" untuk dikembangkan ini dengan upata agar dapat menimbulkan dan menanamkan terlebih dahulu rasa senang dan tenang dalam belajar hingga nantinya dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar siswa sendiri. Dala artian lain, peneliti akan berusaha dan mendorong siswa untuk menumbuhkan minat atau keinginannya sendiri dalam belajar. Hal tersebut diharapkan agar motivasi siswa dalam belajar tersebut bisa timbul dan bertahan dalam diri siswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Defenisi Motivasi Belajar

a) Pengertian motivasi belajar

Motivasi menurut Mc. Donald dalam buku djmarah yang mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perkembangan energi di dalam diri seseorang yangdi tandai timbulnya perasaan untuk mencapai tujuan, maka seseorang memiliki motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat

di lakukan. Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan artinya terpengaruh oleh kondisi psikologis dan kematangan psikologis peserta didik. (Hidayah, 2019).

Menurut Winkel (Ahiruddin, 2022) mengartikan motivasi belajar adalah segala sesuatu di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu. Motivasi belajar adalah pendorong atau pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar. Kesimpulan menurut para ahli, motivasi belajar adalah suatu pendorong dan semangat yang dipengaruhi baik secara dalam diri maupun dari lingkungan untuk mencapai tujuan kegiatan belajar (Ahiruddin, 2022).

Motivasi belajar merupakan sesuatu yang menimbulkan dorongan atau semangat belajar dengan kata lain sebagai pendorong semangat dalam belajar. Sedangkan menurut Hermine Murshall, istilah motivasi belajar adalah kebermaknaan, nilai dan keuntungan-keuntungan kegiatan belajar. Belajar tersebut cukup menarik bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar menurut (Ariti 2018). Menurut Sudirman (Aryati, 2017) Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan bersemangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk lebih giat belajar, dorongan itu bisa muncul dengan sendirinya dan juga bisa muncul atas motivasi orang lain.

Menurut KBBI kejenuhan berasal dari kata jenuh yang artinya jemu/bosan. Syah (Sugandi, 2020: 34) mengemukakan bahwa secara etimologi kata jenuh dapat diartikan sebagai "padat atau penuh". Wicaksono (2017) mengemukakan bahwa kejenuhan dapat diartikan sebagai suatu tekanan yang dirasakan oleh seseorang untuk menerima informasi baru, atau kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat. Pines (Syaimi & Putra, 2020: 175) kejenuhan merupakan keadaan emosional

yang terdapat pada diri individu saat merasakan kelelahan dan juga jenuh baik secara fisik maupun mental, dampak dari banyaknya tekanan pada pekerjaan yang semakin meningkat. Sebagai fenomena yang berhubungan dengan pekerjaan, kelelahan yang dimaksud ada pada diri siswa yaitu ia merasa dirinya lelah karena tuntutan belajar.

Kejenuhan belajar merupakan suatu tekanan yang efek minimalnya ialah timbulnya rasa malas, lamban dan santai dalam melakukan sesuatu hal yang sebelumnya pernah melakukan hal tersebut dengan penuh semangat dan menggebu-gebu, sehingga berdampak pada hilangnya semangat dan gairah untuk melakukan kegiatan tersebut (Dahlia, dkk. 2016).

Thursan Hakim (Khusumawati & Christiana, 2014: 4) mendefinisikan kejenuhan belajar sebagai kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan ataupun lelah yang amat sangat sehingga dapat memicu timbulnya rasa lesu dan tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar adalah kondisi dimana seseorang merasa bosan dan kelelahan baik secara fisik maupun mental, karena tuntutan pekerjaan atau tuntutan belajar yang semakin meningkat, dan dapat memicu timbulnya masalah seperti menurunnya keinginan untuk belajar, tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas belajar dan menurunnya prestasi belajar siswa.

b) Fungsi motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menumbuhkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Menurut sudirman (Zulhendri, 2022) mengemukakan fungsi belajar yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor atau penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan sesuai dengan rumusan tujuan
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak

bermanfaat bagi tujuan tersebut.

c) Cara meningkatkan motivasi belajar

Mengupayakan agar motivasi belajar siswa mengingat sangat penting artinya, karena akan mempengaruhi kelangsungan kegiatan belajar mengajar. Tugas guru adalah memotivasi siswa untuk belajar demi tercapainya tujuan yang diharapkan motivasi tersebut dapat di tumbuhkan dengan cara :

1. Membangkitkan suatu kebutuhan, yaitu kebutuhan untuk menghargai suatu keindahan demi mendapatkan demi mendapatkan penghargaan atau sebagainya.

2. Mehubungkan dengan pengalaman-pengalaman yang lampau

3. Memberikan kesempatan siswa untuk mendapatkan hasil untuk baik. Knowing succes like succes atau mengetahui suksesnya yang diperoleh individu itu, sebab sukses akan menimbulkan rasa puas.

d) Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Keberhasilan belajar siswa dalam melakukan proses pembelajaransangat berpengaruh dalam diri siswa. Proses belajar salah satu motivasi siswa agar peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran berlangsung, dan terpengaruh agar memiliki keinginan memperoleh hasil belajar yang baik dan memiliki tujuan yang baik. Maka di dalam motivasi belajar perlu diketahui faktor yang dapat mengetahui motivasi belajar yakni menurut Kompri (2016: 232) motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi psikologi dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu :

1. Cita-cita dan aspirasi siswa, Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik insristik maupun eksrtrnstik.
2. Kemampuan siswa, Keinginan seorang anakperlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam mencapinya.
3. Kondisi siswa, Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.
4. Kondisi lingkungan siswa, Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat. (Amna Emda, 2017).

e) Strategi menumbuhkan motivasi belajar

(Suharni,2018) Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut :

1. tujuan belajar peserta didik pada permulaan belajar mengajar hendaknya seorang guru menjelaskan mengenai tujuan instruksional khusus (TIK) yang dicapai sisw. Tidak cukup sampai di situ saja, tapi guru juga bisa memberikan penjelasan tentang pentignya ilmu yang akan sangat berguna bagi masa depan seseorang, baik dengan norma agama maupun sosial. Makin jelas tujuan, maka makin besar pula motivasi dalam belajar.
2. Hadiah. Berikan hadiah untuk siswa-siswa yang berprestasi. Hal ini akan sangat memacu siswa untuk lebih giat dalam berprestasi, dan bagi siswa belum berprestasi akan termotivasi untuk mengejar atau bahkan menggulungi siswa yang telah berprestasi.
3. Saingan/kompetensi. Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah di capai sebelumnya.
4. Pujian sudah sepantasnya siswa yang berprestas untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang bersifat membangun. Bisa di mulai dari hal yang paling kecil.
5. Membangkitkan dorongan kepada anak peserta didik untuk belajar. Strateginya adalah dengan memberikan perhatian yang maksimal kepada peserta didik, khususnya bagi mereka yang secar prestasi tertinggal oleh siswa lainnya. Disini guru dituntut untuk bisa lebih jeli terhadap kondisi anak didikannya. Ingat ini bukan hanya tugas guru bimbingan dan konseling (BK) saja, tapi merupakan kewajiban setiap guru, sebagai orang yang telahdipercaya oraang tua siswa untuk mendidik anak mereka.
6. Membentuk kebiasaan yang belajar yang baik. Ajarkan kepada siswa cara belajar yang baik, entah itu ketika siswa belajar yang baik, entah itu ketika siswa sendiri maupun secara kelompok. Dengan cara ini siswa diharapkan untuk lebih termotivasi dalam mengulang pelajaran ataupun menambah pemahaman dengan buku-buku yang mendukung.
7. Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok.
8. Menggunakan metode yang bervariasi. Guru

hendaknya memilih metode belajar yang tepat dan bervariasi yang bisa membangkitkan semangat siswa, yang tidak membuat siswa merasa jenuh dan tidak kalah penting adalah bisa menampung kepentingan para siswa. Seperti cooperative learning, contextual teaching and learning. Quantum teaching, PAKEM maupun yang lainnya.

9. Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran baik itu media visual maupun audio visual.

f) Upaya meningkatkan motivasi belajar

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru diungkapkan Sardiman (Suharni, 2018)

1. Memberi angka, angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/ nilai yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka- angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Yang perlu di ingat oleh guru, bahwa pencapaian angka- angkatersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. Harapannya angkat tersebut dikaitkan dengan nilai afeksinya bukan sekedar kognitifnya saja
2. Hadiah, dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk sesuatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa.
3. Kompetensi persaingan baik yang individu atau kelompok dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.
4. Ego-involvement, menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaikut dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi.
5. Memberi ulangan, para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.
6. Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar mengalami kemajuan, siswa pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.
7. Pujian, apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan menumpuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.
8. Hukuman adalah bentuk reinforcement yang negative, tetapi jika diberikan secara tepat dan bujaksana, dan bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip pemberian motivasi tersebut. Menurut Muna (Saudi, 2018: 14) menjelaskan secara garis besar indikator kejenuhan belajar dibagi menjadi 3, yang pertama yaitu keletihan emosi yang ditandai dengan adanya sikap mudah menyerah, merasa lelah, merasa lesu, tidak memiliki gairah untuk belajar. Kemudian yang kedua yaitu sinisme atau depersonalisasi yang ditandai dengan bolos sekolah, sering marah-marah, tidak mengerjakan tugas sekolah, berpikiran negatif kepada guru dan hilangnya ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Selanjutnya yang ketiga yaitu menurunnya keyakinan siswa akan akademiknya ditandai dengan merasa tidak percaya diri, hilangnya keyakinan akan kemampuannya dalam sesuatu sehingga membuat siswa merasa tertekan, merasa tidak kompeten, dan merasa bahwa dirinya tidak berprestasi.
 - a. **Bimbingan Belajar**
 - a) **Pengertian Bimbingan Belajar**

Dalam teori belajar skinner, belajar adalah suatu perubahan proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, dan responnya menjadi lebih baik. Menurut Skinner dalam belajar ditemukan hal-hal sebagai berikut : (1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar, (2) respons sipelajar, (3) konsekuensi yang bersifat menggunakan respons tersebut baik dan konsekuensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman.

Bimbingan belajar menurut Oemar Hamalik (Nadia Anwar, 2021) adalah bimbingan ditujukan kepada siswa untuk mendapat Pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat, kemampuannya dan membantu siswa untuk menentukan cara-cara yang efektif dan efisien dalam mengatasi masalah belajar yang dialami oleh siswa. Sedangkan tim jurusan psikologi Pendidikan Mulyadi (Nadia Anwar, 2021) mengatakan bahwa bimbingan belajar adalah proses pemberian bantuan kepada murid dalam memecahkan kesulitan-kesulitan yang berhubungan dengan masalah belajar.

Layanan bimbingan belajar sebagaimana diungkapkan Abu Ahmadi (Azizah Aziz, 2020) bahwa bimbingan belajar seperangkat usaha bantuan kepada peserta didik agar dapat membuat pilihan, mengadakan penyesuaian, dan memecahkan masalah-masalah pendidikan dan pengajaran baru atau belajar yang dihadapainya.

Bimbingan belajar merupakan bantuan yang diberikan oleh seseorang yang memiliki kepribadian yang memadai dan terlatih dengan baik kepada individu-individu setiap usia untuk membantunya mengatur kegiatan hidupnya sendiri, mengembangkan pandangan hidupnya sendiri, membuat keputusan sendiri, mengembangkan pandangan hidupnya sendiri.

Berdasarkan menurut pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan belajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah belajar yang dihadapi dan meningkatkan pemahaman belajar siswa sehingga tercapai tujuan belajar yang diinginkan.

b) Tujuan bimbingan belajar

Setiap kegiatan pasti memiliki tujuan yang hendak dicapai dan Adapun dalam bimbingan belajar disekolah mengamban tanggung jawab dalam membantu siswa mengatasi permasalahan yang dialaminya khususnya dalam belajar. Keberhasilan belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh nilai akademik yang tercantumkan pada sebuah kertas laporan hasil belajar ataupun dari hasil ujiannya tetapi juga diukur dari bagaimana mereka mengartikan dan mengaplikasikan hasil belajarnya kedalam kehidupan sehari-hari ((Hariadi &Nurlena, 2019).

Kualitasnya dan status guru Pendidikan dasar penting untuk ditinggalkan karena semakin tinggi kualitas guru, maka dapat diharapkan memiliki skill mendidik yang meningkat pula. Sedangkan dengan meningkatkan persyaratan Pendidikan formal para guru pendidikan sadar, atribut-atribut lainnya yang

dituntut oleh para guru akan meningkat hasilnya. Hasil akhirnya anak didik yang memiliki potensi yang lebih besar dapat berkembang lebih lanjut.

Sehubungan dengan penelitian ini, maka bimbingan belajar bertujuan untuk membantu siswa menyesuaikan diri mereka dalam belajar, sehingga mereka belajar secara efektif dan efisien sesuai dengan kemampuan yang ada pada dirinya. Maka secara tidak langsung seorang guru harus siap dan adaptif dalam melakukan bimbingan belajar kepada siswa Ketika siswanya mengalami kesulitan dalam belajar (Hariadi &Nurlena, 2019).

Adapun tujuan pelayanan bimbingan belajar secara umum menurut Abu Ahmadi (Nadia Anwar, 2021) adalah membantu murid-murid agar mendapatkan penyelesaian yang baik di dalam situasi belajar, sehingga setiap murid dapat belajar dengan efisien sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, mencapai perkembangan yang optimal.

Sedangkan menurut Syamsu Yusuf dan Juntika Nurisan (2005 :15) tujuan bimbingan belajar sendiri adalah :

- 1) Mempunyai sikap dan kebiasaan atau teknik belajar yang efektif, seperti keterampilan membaca buku, mencatat pelajaran, dan mempersiapkan diri menghadapi ujian.
- 2) Mempunyai motif yang tinggi untuk belajar.
- 3) Mempunyai sikap dan kebiasaan belajar positif, seperti kebiasaan membaca buku, disiplin dalam belajar, dan perhatian terhadap semua pelajaran, serta aktif mengikuti semua kegiatan belajar yang diprogramkan.
- 4) Mempunyai keterampilan untuk menetapkan tujuan dan perencanaan Pendidikan, contohnya membuat jadwal belajar, mengerjakan tugas-tugas sekolah, memantapkan diri dalam mendalami pelajaran tertentu, dan berusaha memperoleh informasi tentang berbagai hal dalam rangka mengembangkan wawasan yang lebih luas.
- 5) Memiliki kesiapan mental kemampuan untuk menghadapi ujian.

c) Faktor yang mempengaruhi bimbingan belajar siswa

Dari semua proses Pendidikan, belajar merupakan kegiatan inti. Dimana Pendidikan juga diartikan sebagai salah satu penopang perkembangan siswa melalui kegiatan belajar. Secara psikologis, belajar dapat diartikan sebagai proses pencapaian perubahan baik dari segi tingkah laku untuk memperoleh respon yang diperlukan Ketika

berinteraksi dengan lingkungan secara efisien. Keberhasilan dalam belajar siswa sendiri dipengaruhi oleh berbagai macam factor seperti eksternal dan internal (Hariadi, 2019)

1) factor internal (diri siswa)

Kegiatan belajar juga dapat dipengaruhi oleh factor internal seperti factor fisik dan psikis. Adapun golongan factor fisik adalah nutrisi, Kesehatan dan pancaindra. Sementara itu yang termasuk factor psikis antara lain adalah kecerdasan motivasi minat kestabilan emosi, kebiasaan dalam belajar dan sikap. Apun factor internal seperti factor fisiologi dan psikologi.

Faktor psikologis yakni suatu keadaan umum jasmani dan memadai tingkat Kesehatan orang-organ tubuh dan sendi-sendinya, yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran. Kondisi organ tubuh yang tidak fit, apabila disertai pusing misalnya dapat mempengaruhi kinerja ranah, ranah kognitif sehingga apa yang dapat dipelajari tidak masuk atau dipahami.

Sedangkan factor fisikologis berkenaan dengan fisik siswa itu sendiri seperti intelegensi siswa yang diartikan sebagai skilil siswa, sikap siswa yaitu gejala yang berdimensi afektif yang berinteraksi atau mersepon objek yang ada disekitarnya. Kemudian bakat yaitu kemampuan potensial yang ada untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datangserta factor motivasi belajar siswa yang menurun.

2) Factor eksternal (dari luar diri siswa)

Factor internal yaitu dari luar diri siswa seperti factor para guru, sekolah, staff, teman dan ruangan. Yang termasuk lingkungan social siswa adalah masyarakat dapat berpengaruh terhadap belajar siswa jika peran masyarakat menampilkan hal yang kurang baik, lingkungan yang kumuh, serba kekurangan dan anak-anak pengangguran. Selain itu juga ada factor pendekatan belajar (approach learning) yakni suatu upaya atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran. Factor tersebut berpengaruh terhadap belajar siswa bilamana pendekatannya tidak membawa suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

2.3 E-Modul

a) Pengetian E-Modul

Laila (Sidiq, 2020) E-modul merupakan sumber belajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi

yang sesuai dengan kurikulum secara elektronik.

E-modul adalah sebuah sumber atau panduan belajar dalam bentuk elektorinik (Rokhmania & Kustijono, 2017). Menurut suarsana & Mahayuki (2013) menyatakan bahwa e-modul merupakan bersifat interaktif, menginkingan transisi konten belajar dengan mudah karena bisa menumpang media audiovisual dan animasinya, serta dilengkapi tes-tes. Dari sini e-modul mendukung pembelajaran dalam FC terlebih pada sesi luar kelas.

Wibowo (2018) E-modul versi elektronik dari sebuah modul yang sudah di cetak yang dapat dibaca pada komputer dan di rancang pada software yang di perlukan. E-modul merupakan alat atau saran pembelajaran yang berisi materi,metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk kompetensi yang diharapkan. Menurut Wijayanto (Wibowo, 2018) modul elektonik atau e-modultampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektornik dengan menggunakan hardisk, CD, atau flashdisk dan dapat di baca dengan menggunakan komputer, HP, atau alat pembaca buku elektronik.

Menurut Dimhad (Pranoto, 2021) bahan ajar yang memuat satu materi pembelajaran dan kompetesinya. E- modul suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan saran teknologi sebagai upaya pendukungnya, yang tersusun secara sistematis dan terperinci yang dapat di gunakan fleksibel. Sehingga dapat di simpulkan bahwa e-modul merupakan singkatan dari elektronik modul yang berjenis bahan ajar yang dapat di baca melalu perangkat elektronik seperti hp, komputer, laptop yang berisi informasi berupa teks dan gambar yang digunakan selama proses pembelajaran.

b) Karakteristik E-Modul

E-modul harus memiliki karakteristik sehingga dapat digunakan sebagai alat atau media untuk mengatasi masalah belajar siswa. karakteristik e-modul menurut Anwar (Rahmawati dkk.. 2021) karakteristik modul sebagai berikut :

- 1) Self instructional artinya dapat belajar dengan mandiri
- 2) Self contained artinya modul menurut seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi unit yang di pelajari
- 3) Stand alone artinya modul dapat digunakan sendiri sebagai sumber belajar
- 4) Adaptif artinya modul mampu menyesuaikan karakteristik yang dimiliki yang dimiliki oleh

siswa

- 5) User friendly artinya modul mudah untuk digunakan
- 6) Konsistensi artinya modul harus konsisten dalam penulisan, pemilihan jenis huruf, format, dan tata letak antar satu dengan yang lainnya seimbang

c) Manfaat E-modul

Menurut Rahmawati Dkk (2021) ada beberapa manfaat dari e-modul bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik memiliki kesempatan melatih diri belajar secara mandiri
- 2) Dengan adanya e-modul, peserta didik dapat belajar dimana saja dan diluar jam pelajaran.
- 3) Peserta didik mempunyai kesempatan untuk mengekspresikan diri dengan menyesuaikan minat dan kemampuan tentang bagaimana cara belajarnya
- 4) Memudahkan peserta didik belajar mandiri
- 5) Melatih kejujuran peserta didik
- 6) Menghemat media pembelajaran

d) Kelebihan E-Modul

Menurut (Rahmawati dkk. 2021) ada beberapa kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul biasa yang terbuat dari kertas adalah sebagai berikut :

- 1) E-modul merupakan salah satu bahan ajar yang efektif, efisien, dan mengutamakan kemandirian siswa
- 2) Ditampilkan menggunakan monitor atau layar monitor
- 3) Lebih praktis untuk dibawah kemana-mana tidak peduli sebearapa banyka modul yang disimpan dan dibawa tidak akan memberaktakan kita dalam membawanya
- 4) Menggunakan LCD, USB Flashdisk, atau memory card untuk medium penyimpanan datanya
- 5) Biaya produksinya lebih murah dibandingkan dengan modul cetak Lebih menarik, karena akan dilengkapi dengan fasilitas multimedia (gambar, animasi, dan video). Lebih interaktif karena peserta didik dapat melakukan evaluasi diri.
- 6) Aman dan abadi. Lewat e-modul tidak perlu khawatir lagi jika modul pembelajaran hilang atau rusak, karena pada sadarnya e-modul itu adalah softcopy yang bersifat awet dan tidak mudah rusak.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Resech and Develompent) dengan singkatan R & D adalah suatu proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk dalam bidang pendidikan. Menurut Sogiono (2021) Model penelitian dalam pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Syaodih (2019) penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau penyempurnaan produk yang ada.

Produk yang dihasilkan bisa berupa dalam bentuk software maupun hardware, misalnya seperti buku, modul, paket program pembelajaran, kurikulum, sistem manajemen maupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa hanya menghasilkan saran atau masukan bagi perbaikan suatu teori, penelitian pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu e-modul "Cinta Belajar" yang digunakan sebagai media layanan informasi di sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mengenai.

3.2 Metode Penelitian

Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg and Gall dalam Muhdar (2013:22) mengemukakan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah "a process used develop and validate education product". Dalam aspek pendidikan, produk- produk yang dihasilkan melalui R&D diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan relevan dengan kebutuhan. Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan prosedural, yakni model bersifat deskriptif dimana dalam penelitian ini terdapat langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk Wasis (Muhdar, 2013:24). Model pengembangan ini berdasar pada strategi pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall, karena model ini memiliki langkah yang

dianggap paling sesuai dengan penelitian ini. Terdapat 10 langkah yang dijelaskan dalam model pengembangan Borg and Gall namun, Langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah diambil bisa di ambil disesuaikan dengan kebutuhan penelii untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

3.3 Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan Borg and Gall secara lengkap Borg and Gall mengemukakan sepuluh langkah dalam R & D yang terdiri dari :

- a. Penelitian dan pengumpulan data (Reseach and information collecting)
- b. Perencanaan (Planning)
- c. Pengembangan draf produk awal (Develop preliminary form of product)
- d. Uji coba lapangan awal (preliminary field testing)
- e. Merevisi hasil uji coba (main field revision)
- f. Uji coba lapangan (main field testing)
- g. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (operasional product revision)
- h. Uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing)
- i. Penyempurnaan produk akhir (final product revision)
- j. Desiminasi dan implementasi (siddeminasion and implementation)

Dengan perubahan seperlunya dalam penelitian dan pengembangan ini tidak melewati langkah dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Penelitian dan pengembangan yang sudah dirunah dan yang akan digunakan oleh peneliti. Adapun rancangan model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu antara lain :

- 1) Penelitian dan pengumpulan data (Reseach and information collecting)
- 2) Perencanaan (Planning)
- 3) Pengembangan draf produk awal (develop preliminary form of product)
- 4) Uji validasi (uji ahli materi dan media)
- 5) Revisi
- 6) Uji kelompok kecil
- 7) Produk akhir

Adapun dalam penelitian pengembangan ini, calon peneliti mengembangkan media layanan informasi e-modul “Cinta Belajar” sebaga upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.ng akan dilalui dalam penelitian Prosedur yang akan dilalui dalam penelitian pengembangan media e-modul ini yaitu

sebagai berikut :

1) Penelitian awal pengumpulan informasi

a. Karakteristik siswa

Sebelum membentuk produk, peneliti melaksanakan riset awal di sekolah sebagai pengujian kelompok agar peneliti dapat memahami karakteristik siswa sebagai sasaran. Ini bisa berupa kemampuan dan pengetahuan awal yang dimiliki siswa sebelum menggunakan produk itu sendiri.

b. Analisis kebutuhan

Langkah peneliti pengembangan pada tahap ini adalah penelitimenganalisis kebutuhan yang tidak hanya berdasarkan asumsi dalam menganalisa kebutuhan saja namun berdasarkan terhadap studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti melalui survey. Interviuw kepada guru Bimbingan dan Konseling di SMAN 1 Sendana.

c. Merumuskan masalah

Tahap penelitian ini, mengacu pada hasl asesment kebutuhan terhadap siswa dan guru bimbingan dan konseling di SMAN 1 Sendana, maka dikatakan perlu dalam menjalankan program pengembangan berupa e-modul “Cinta Belajar” di SMAN 1 Sendana, sehingga sangat penting untuk mendesain dan mengembangkan sebuah e-modul untuk siswa. diharapkan e-modul ini bisa menjadi media bagi siswa dalam membantu meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.

2) Perencanaan pengembangan

Perencanaan pengembangan e-modul ini berdasarkan kepada penelitian- penelitian terdahulu yang terkait kemudian dievaluasi beberapa fitru-fiturnya untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. termasuk pada tahapan merumuskan kecakapan serta keterampilan yang berhubungan pada persoalan yang ada, kemudian menetapkan tujuan dari setiap tahapan, dan apabila memungkinkan/dibutuhkan melakukan studi kelayakan secara terbatas.

3) Pengembangan produk awal

Peningkatan produk dimulai melalui pembuatan draft pertama dari aplikasi yang akan dikembangkannya yakni aplikasi canva. Produk yang akan dikembangkan adalah e-modul sebagai layanan informasi yang akan di gunakan oleh siswa agar siswa dapat termotivasi dalam berlajar. Selain berisi materi, e-modul juga di lengkapi semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk membaca lewat hp atau komputer.

Rancangan yang sudah selesai didiskusikan ulang dengan guru BK di SMAN 1 Sendana. Setelah draft siap, dapat memulai program. Setelah program selesai

selanjutnya prosedur dalam buku pedoman akan di jelaskan guna memudahkan subjek pengujian coba guna memahami isi e-modul “Cinta Belajar” upaya meningkatkan motivasi belajar.

4) Uji ahli (Validasi ahli)

Setelah mengembangkan produk awal, langkah selanjutnya adalah uji validasi ahli. Uji ahli melibatkan satu orang ahli bimbingan dan konseling, satu orang ahli teknologi pendidikan dan satu orang praktisi yang dipilih berdasar kriteria yang di tetapkan. Hasil uji coba pertama atau validasi ahli dijadikan dasar dalam revisi produk awal.

Pada tahap uji coba ahli atau validasi ahli ini calon peneliti mengujikan produk media e-modul pada dua ahli dalam bimbingan konseling dan praktisi BK. Subjek uji ahli minimal memenuhi kriteri sebagai berikut:

- a. Berpendidikan minimal Magister dan bekerja sebagai dosen dalam lingkup Universitas Negeri Makassar. Memiliki banyak pengalaman dalam hal menuliskan mengkaji mengenai pendidikan terutama dalam hal bimbingan dan konseling dan telah banyak melahirkan karya ilmiah baik dalam bentuk jurnal, makalah, buku, dan hasil penelitian. Berpengalaman dalam menyelenggarakan pelatihan dan pembelajaran.
- b. Untuk ahli IT, Berpendidikan minimal magister dalam bidang teknologi dan berpengalaman dalam desain pemrograman. Prosedur penelitian dilakukan secara perorangan, dimana ahli materi dan praktisi memberikan validasi dan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan. Kemudian hasil validasi dan penilaian akan digunakan untuk perbaikan dan revisi produk. Adapun profil subjek ahli dan praktisi yaitu :

- Validasi materi

Akhmad Harum S.Pd.,M.Pd, merupakan dosen S1 dan S2 bimbingan dan konseling selain itu beliau juga memiliki keahlian dalam hal materi-materi yang berkenaan dengan Bimbingan dan Konseling.

- Validasi media

Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si, merupakan ketua jurusan sekaligus dosen Teknologi pendidikan yang memiliki keahlian dalam hal media pembelajaran untuk peserta didik.

- Validasi media dan materi

Rusdiana S.Pd, merupakan konselor atau guru bimbingan dan konseling di SMAN 1 Sendana.

5) Revisi I

Pelaksanaan revisi produk awal didasarkan pada data dari pengujian coba pertama,. Menganalisis data yang dimasukkan oleh ahli dan menggunakan hasil analisis sebagai bahan utama untuk revisi.

6) Uji kelompok kecil

Uji kelompok kecil melibatkan beberapa siswa dalam skala kecil. Hasil uji coba kelompok kecil ini dijadikan dasar atau bahan dalam revisi kedua. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan subjek uji coba kelompok kecil 10 siswa dan kelas XI di SMAN 1 Sendana, Siswa kelas XI dipilih menjadi subjek uji coba dikarenakan siswa kelas XI merupakan siswa yang berada di tengah-tengah yang artinya ia setidaknya sudah melewati kurang lebih 1 tahun disekolah sehingga kiranya bisa memberikan pandangannya terkait layanan bimbingan konseling yang diberikan selama ini.

7) Revisi II

Uji dalam tahapan ini mengikut sertakan guru dan siswa yang merupakan calon pengguna produk. Pada pengujian coba kelompok kecil. Data yang akan dianalisa serta dijadikan bahan utama untuk melaksanakan revisi akhir. Data yang masuk dijadikan bahan untuk melaksanakan revisi kedua pengembangan berupa e-modul “Cinta Belajar” Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Sendana. Revisi dilakukan bilamana e-modul “Cinta Belajar” yang diuji cobakan dibutuhkan perbaikan, baik pada isi maupun desainnya.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa di SMAN 1 Sendana, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI yang diadakan mulai tanggal 06 Oktober sampai selesai. Setelah terlebih dahulu mengadakan observasi kebutuhan awal siswa disekolah tersebut, dan juga melakukan pembagian angket kepada siswa untuk memperoleh data informasi mengenai kebutuhan peserta didik. Pemilihan sekolah tersebut sebagai tempat penelitian dikarenakan kurangnya media bimbingan dan konseling dalam kurangnya motivasi belajar terhadap siswa sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul.

3.4 Subjek penilaian produk

Subjek penilaian ini adalah siswa yang ada di SMAN 1 Sendanaterdiri atas kelas XI yang berjumlah 36 orang yang di ambil secara acak. Sedangkan

pengambilan sampel untuk uji kelompok kecil, peneliti mengambil secara acak dari setiap kelas XI yaitu dari kelas XI MIPA 1, MIPA 2, MIPA 3, MIPA 4 dan kelas XI IPS dengan masing-masing 2 siswa setiap perwakilan.

3.5 Instrumen pengumpulan data

1) Wawancara

Menurut Arikunto (2013), interviu sering disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk mendapatkan informasi dari yang terwawancara. Pengumpulan data dengan cara dilakukan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan atau penilaian dari para ahli.

Menurut Sugiyono (2012:72) wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan peneliti ingin mengetahui hal-hal dari respondennya sedikit/kecil.

Penelitian ini terdapat data subjek yaitu satu orang guru BK dan sepuluh orang siswa SMAN 1 Sendana. Pengumpulan data melalui interviu di laksanakan dalam pengumpulan data berupa tanggapan atau penilaian dari para ahli pada e-modul "Cinta Belajar" sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses interviu secara bebas terpadu ialah gambaran umum dari informasi yang ingin di peroleh. Setiap ahli melakukan penilaian sesuai bidang profesionalnya.

2) Angket

Angket adalah seperangkat pertanyaan yang tertulis yang diberikan kepada responden untuk mengungkap keadaan diri, pendapat, dan kesan yang ada pada responden sendiri maupun diluar dirinya (Arikunto,2013). Menurut Sugiyono (2012: 199) adalah atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Kuesioner yang dipergunakan pada studi ini ialah kusioner dengan jawaban "Sesuai" dan "tidak pantas". Data yang didapatkan dari kuesioner ialah data kuantitatif dan kualitatif. Setelah di uji tanggapan siswa, peneliti melalui penggunaan skala likers dalam mengukur validitas dan kelayakan produk, bentuk skala likers yang dipergunakan ialah skala likers modifikasi yang terdapat di item positif dan dilengkapi oleh pilihan jawaban yakni SangatSesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS).

3.6 Jenis data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan e-modul "Cinta Belajar" ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkandari hasil kritik dan saran dari para ahli dan kelompok terhadap pengembangan e-modul ini. Kemudian kritik dan saran tersebut dianalisis sebelum dijadikan sebagai bahan analisis sebelum dijadikan sebagai bahan revisi produk yang sedang dikembangkan.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba kelompok yang berupa penilaian secara umum mengenai e-modul "Cinta Belajar". Data ini diperoleh kemudian diolah untuk menunjukkan taraf kelayakan. Sehingga pada akhirnya, semua data baik data kualitatif ataupun kuantitatif yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar dalam merevisi media e-modul"Cinta Belajar"

3.7 Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dala mengolah data yang diperolehuntuk pengembangn media ini adalah menggunakan analisis isi dan analisis deskrtkif.

a. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis isi, yaitu mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif yang diperoleh berupa hasil wawancara pada siswa, media, masukan, tanggapan, serta kritik dan saran yang diperoleh dari para ahli. Ini digunakan untuk merevisi mediatahap awal. Sedangkan komentar siswa subjek uji coba di gunakan merevisi media pada tahap revisi produk akhir.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif yaitu untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket lembar evaluasi yang didapatkan dari hasil uji coba kelompok. Arikunto (Jumiati,2015) menyatakan bahwa data kuantitatif yang berupa angka-angka dapat diproses dengan cara "Dijumlah, dibandingkan dengan jumlah diharapkan dan diperoleh presentase. Kadang-kadang pencarian presentase dimaksudkan untuk mengetahui statis sesuatu yang dipresentasikan dan disajikan tetap berupa presentase. Sesudah sampai ke presentase lalu ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif, misalnya

sangat baik (90,1% - 100%), baik (80,1-90%), cukup baik (70,1% - 80%), kurang baik (60,1% - 70%), tidak baik

(kurang dari 60%).”

Jawaban yang didapatkan melalui angket dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrument yang digunakan Menurut Arikanto (Jumiati,2015). Dalam penelitian ini, angket yang digunakan yaitu angket dengan bentuk jawaban skala angka.

Setelah diperoleh presentase dengan rumus tersebut di atas, peneliti lalu menafsirkan hasil presentase tersebut kedalam kategori validitas. Berdasarkan rumus di atas, maka dalam penelitian ini akan menggunakan criteria kelayakan sebagai berikut :

90,1% -100%	Sangat Tinggi
80,1% - 90%	Tinggi
70,1% - 80%	Sedang
60,1% - 70%	Rendah
< 60%	Sangat Rendah

Keterangan :

- a. Apabila produk yang divalidasikan tersebut mencapai tingkat presentase 90,1% - 100%, maka produk tersebut tergolong klasifikasi valid yang berarti layak digunakan.
- b. Apabila produk yang divalidasikan tersebut mencapai tingkat presentase 80,1% - 90%, maka produk tersebut tergolong klasifikasi valid yang cukup layak untuk digunakan.
- c. Apabila produk yang divalidasikan tersebut mencapai tingkat presentase 70,1% - 80%, maka produk tersebut tergolong klasifikasi valid yang cukup layak untuk digunakan. Apabila produk yang divalidasikan tersebut mencapai tingkat presentase kurang dari - 60%, maka produk tersebut tergolong klasifikasi valid yang tidak layak untuk di gunakan.
- d. Apabila produk yang divalidasikan tersebut mencapai tingkat presentase kurang dari 60%, maka produk tersebut tergolong klasifikasi valid yang tidak layak untuk di gunakan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Kebutuhan Pengembangan E-Modul “Cinta Belajar” Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang dibagikan kepada peserta didik menunjukkan hasil bahwa 18 peserta didik mengalami motivasi belajar yang rendah, dan 10 peserta didik mengalami motivasi belajar yang sedang dan 8 peserta didik

mengalami motivasi belajar yang tinggi.

a. Data Hasil Angket Pesert Didik Dari 36 Responden

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa menggunakan instrumen angket yang di bagikan secara langsung oleh siswa terhadap 36 peserta didik kelas XI MIPA 1 menunjukkan hasil bahwa sebesar 82% yang termasuk dalam kategori rendah, yang disebabkan Guru tidak memberikan motivasi kepada siswa, lemahnya motivasi diri siswa sendiri, siswa memiliki banyak masalah disekolah, kurangnya perhatian orang tua dirumah, pergaulan bebas, faktor kemajuan teknologi. yang berarti pemahaman peserta didik terkait motivasi belajar sangat di butuhkan untuk menunjang pemahaman peserta didik terhadap upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Data Hasil Wawancara Siswa

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara langsung menunjukkan gambaran pentingnya media infirmasi mengenai motivasi belajar yang dilakukan kepada orang siswa sebagai narasumber dimana wawancara dilakukan secara berkelempok maka, dapat diketahui hasil wawancara yakni: mereka mengatakan masih kurang mempunyai informasi tentang motivasi belajar, sebgaiian siswa masih tidak terlalu paham mengenai motivasi belajar,

Adapun dampak yang siswa rasakan yaitu lemahnya motivasi diri belajar pada siswa ternyata menjadi masalah yang begitu membingungkan bagi guru. Juga orang tua siswa. Misalnya banyak siswa mengabaikan penjelasan guru, siswa lebih asyik dengan gawai ketimbang dengan membaca buku, kurangnya minat belajar, sering keluar masuk ketika guru menjelaskan di dalam kelas.

c. Hasil Wawancara Dengan Guru Bimbingan Dan Konseling di SMAN 1 Sendana

Dalam pelaksanaan analisis kebutuhan atau identifikasi masalah pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru Bk secara langsung untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan layanan informasi di SMAN 1 Sendana. Adapun hasil wawancara dilakukan guru Bk yaitu guru Bk sudah pernah memberikan layanan informasi mengenai motivasi belajar tetapi belum pernah secara khusus membahas tentang pentingnya motivasi belajar terhadap siswa.

Dalam penggunaan media layanan bimbingan dan konseling guru Bk hanya menggunakan PPT sehingga dengan penggunaan media yang sama terus-menerus siswa merasa bosan. Guru Bk belum pernah

menggunakan media e- modul dalam pelaksanaan layanan Bk karena keterbatasan ilmu pengetahuan teknologi yang dimiliki oleh guru Bk, guru Bk merasa penggunaan e-modul sebagai layanan informasi akan menjadi media yang baru sehingga akan sangat menarik dan memotivasi siswa dalam menerima pengetahuan baru.

Selain itu dikarenakan tampilannya yang menarik dan sangat efektif karena informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Guru Bk menganggap perlu untuk siswa menerima informasi atau mendapatkan pemahaman mengenai motivasi belajar sebagai salah satu bentuk untuk memotivasi siswa agar lebih giat dalam menambah wawasan.

Berdasarkan data wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan informasi mengenai motivasi belajar siswa dianggap penting dan perlu adanya media informasi baru yang dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi di SMAN 1 Sendana. Diharapkan media yang menarik agar siswa lebih mudah memahami dan bersemangat dalam mengikuti pemberian layanan.

Hasil analisis kebutuhan siswa dan guru Bk di SMAN 1 Sendana, peneliti mengambil kesimpulan bahwa sangat penting adanya sebuah layanan informasi yang layak bagi siswa dan dapat digunakan dan memudahkan guru Bk dalam pelaksanaan layanan informasi disekolah.

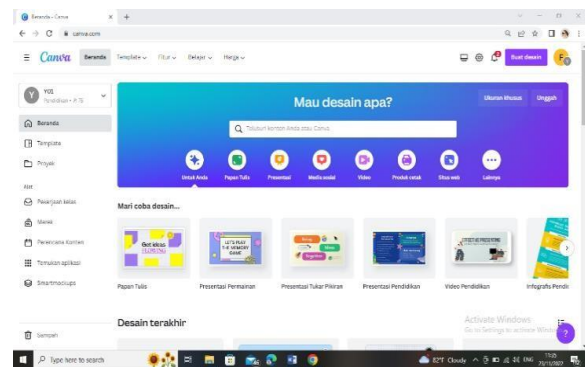
4.2 Prototipe Media E-Modul “Cinta Belajar” Sebagai Layanan Informasi

a. Terhadap Peserta Didik a. Desain Media

Desain media merupakan tahapan desain yang merancang konsep produk yang di kembangkan. Kegiatan perancangan ini dilakukan dengan membuat suatu konsep yang merupakan sebagian besar dari isi suatu media seperti desain media, gambar, video serta animasi yang ada pada suatu media tersebut. Berikut aplikasi yang digunakan untuk membuat suatu e-modul “Cinta Belajar” layanan informasi sebagai berikut;

b. Aplikasi Canva

Gambar 4.1



Canva adalah aplikasi dsain yang menjembatani penggunaanya untuk dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poseter browsur, presentasi serta e-modul pembelajarn. canva menyambut dengan empat poster yang secara singkat memperlihatkan fitur-fitur di dalamnya. Selanjutnya, anda diminta untuk membuat akun prosedur yang hampir semua layanan internet. Bukan hal baru, setelah login, anda akan langsung di sambut deretan template yang dikelompokkan berdasarkan platform. Dengan aplikasi ini memudahkan pengguna untuk mendesain tampilan media e-modul yang dikembangkan.

1) Web powtoon

Powtoon merupakan aplikasi yang menghasilkan persembahan video animasi yang beraraskan dalam talian. Oleh itu pengguna powtoon perlu menggunakan internet untuk menjalankan perisian ini. Powtoon telah memperkenalkanna akan percuma untuk menggunakan powtoon yang mana pengguna mendaftar menggunakan versi free turut dibenarkan untuk menggunakan fungsi menghasilkan video animasi yang boleh di hantar kedalam akun youtube. Strategi memperkenalkan akun free untuk penggunaan adalah satu strategi bagi mempromosi persembahan dalam bentuk video animasi. Persembahan animasi boleh dihasilkan melalui multimedia seperti objek, imej yang di import kedalam teks. Penambahan audio telah tersedia untuk dipilih dalam perisian atau mampu di import dari simpanan individu. adapun tampilan seperti berikut ini:

Gambar 4.2

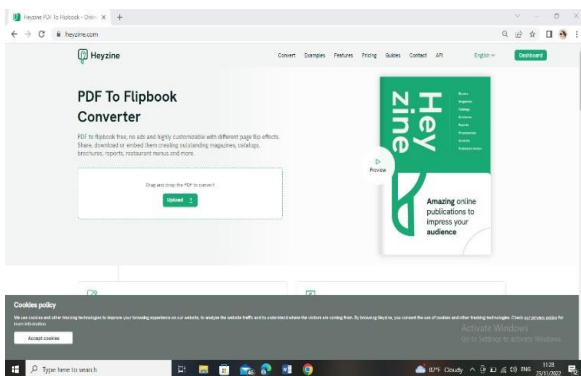
Gambar 4.4



2) Web visual paradigm

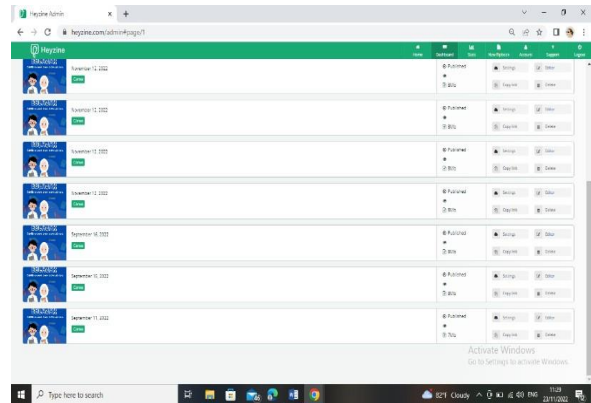
Web visual paradigm merupakan pengubah pdf to flipbook secara gratis dan dilakukan melalui web dari visual paradigm. Penggunaannya yang mudah membuat peneliti tertarik untuk menggunakan web ini sebagai pengubah pdf menjadi flipbook, namun tampilannya sangat sederhana, berikut merupakan tampilan dari web visual paradigma:

Gambar 4.3



3) Web Heyzine

Web Heyzine adalah web yang digunakan untuk membuat flipbook secara online, penggunaannya yang sangat mudah membuat peneliti tertarik untuk menggunakan web tersebut. Hanya dengan mengupload suatu pdf yang diubah menjadi pdf kemudian di tunggu beberapa saat akhirnya flipbook yang diinginkan telah selesai dikonversi. Selain itu peneliti juga dapat mengedit beberapa tambahan suara dan background agar e-modul yang dibuat lebih menarik. Adapun tampilan dari web Heyzine adalah sebagai berikut :



c. Pengembangan Produk

Pada tahap ini merupakan tahapan suatu pengembangan proses pembuatan e-modul "Cinta Belajar" berdasarkan suatu konsep utama atau tampilan awal suatu produk yang telah dibuat. Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah menyusun materi yang akan di muat di dalam suatu e-modul, pembuatan video animasi dan tombol navigasi yang digunakan. Selanjutnya dikembangkan menggunakan aplikasi canva kemudian di conver ke dalam flipbook yang linknya dapat diakses oleh setiap peserta didik.

Pengembangan produk ini, peneliti juga merancang sendiri apa saja yang akan dimasukkan ke dalam modul tersebut, mulai dari suatu isi materi, desain e-modul serta gambar animasi yang sesuai untuk kebutuhan siswa yang ada dalam suatu materi. Video yang terkait dengan upaya meningkatkan motivasi belajar dan sebagai penggunaannya berbagai aplikasi yang kemudian digabungkan dengan berbagai aplikasi di suatu web canva, media yang peneliti rancang tersendiri dari beberapa komponen yakni : tampilan cover, kata pengantar, pendahuluan, car disiplin belajar, upaya belajar tanpa rasa bosan, strategi belajar yang optimal, cara membaca yang baik, upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar, peran guru BK dalam meningkatkan belajar, macam-macam gaya belajar, mengenali kesulitan belajar, penutup.

4.3 Tingkat Validasi Media E-Modul “Cinta Belajar” Layanan Informasi Terhadap Peserta Didik

a. Hasil validasi produk

E-modul “Cinta Belajar” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai media layanan informasi berbasis hypercontent yang sudah dikembangkan selanjutnya di validasi oleh dosen ahli yang untuk memperoleh kritik dan rasan dari validator dengan tujuan agar dapat mengetahui apakah media bimbingan belajar yang dikembangkan baik atau tidak untuk digunakan di dalam lingkungan sekolah.

1) Validasi ahli materi

Berdasarkan uji validasi dengan validator materi sebanyak 10 indikator penilaian. Data yang diperoleh menunjukkan gambaran bahwa media pengembangan e-modul di SMAN 1 Sendana telah layak digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi motivasi belajar pada peserta didik. Dari hasil validasi ahli materi terhadap aspek penilaian pada kategori sangat valid dengan nilai 97% artinya bahwa e-modul “Cinta Belajar” ini telah memenuhi syarat validitas sehingga dinyatakan layak dan dapat digunakan sesuai dengan hasil yang ditetapkan dari validasi ahli materi menyatakan bahwa kejelasan pertanyaan dan jawaban e-modul dapat menstimulus siswa, kesesuaian media e-modul di kalangan SMA, serta kejelasan dan kesesuaian Bahasa yang digunakan pada media e-modul “Cinta Belajar” telah memenuhi kategori.

Sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan saran dan kritikan dari ahli materi sebagai berikut :

- a) Tambahkan video pada e-modul
- b) Tambahkan video animasi pada e-modul

2) Validasi ahli media

Berdasarkan uji validitas dengan validator media sebanyak 11 indikator penilaian. Data yang diperoleh menunjukkan gambaran bahwa e-modul “Cinta Belajar” di SMAN 1 Sendana dalam pelaksanaan layanan informasi motivasi belajar di tingkat sekolah menengah atas. Dari hasil validasi ahli

media terhadap aspek penilaian pada kategori sangat valid dengan nilai 88,6% artinya bahwa media e-modul “Cinta Belajar” ini telah memenuhi syarat validitas sehingga dinyatakan layak dan dapat digunakan sesuai dengan hasil yang di dapatkan dari validasi ahli media menyatakan bahwa kemenarikan tampilan e-modul “Cinta Belajar” memenuhi kategori valid dan layak digunakan.

Sedangkan, data kualitatif diperoleh berdasarkan saran dan kritikan dari ahli materi sebagai berikut :

- a) Video belum di sematkan dalam e-modul
- b) Daftar isi sebaiknya klik dengan materinya

4.4 Tingkat Kepraktisan Media E-modul “Cinta Belajar” Layanan Informasi Terhadap Peserta Didik.

a. Uji Praktisi

Rancangan awal media informasi dalam bentuk e-modul yang telah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya diberikan kepada uji praktisi untuk selanjutnya di nilai. Adapun data yang diperoleh dari penilaian dari penilaian uji praktisi meliputi, uji kegunaan (utility), uji kelayakan (feasibility), dan uji ketepatan (accuracy). Berdasarkan hasil penilaian uji praktisi maka diperoleh presentase sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil peperolehan skor dapat diketahui bahwa uji kegunaan (utility) E-modul “Cinta Belajar” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 100% yang di interpresentasikan valid atau dengan kata lain dapat di gunakan oleh peserta didik.
- 2) Berdasarkan hasil perolehan skor dapat diketahui bahwa uji kelayakan (feasibility) E-modul “Cinta Belajar” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 90% yang di interpretasikan sangat valid atau dengan kata lain layak digunakan di kalangan peserta didik.
- 3) Berdasarkan hasil perolehan skor dapat diketahui bahwa uji ketetapan (accuracy) E-modul “Cinta Belajar” untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa sebesar 95% yang diinterpretasikan sangat valid atau dengan kata lain layak digunakan di kalangan peserta didik.

b. Revisi awal produk

Pada tahap ini dilakukan revisi awal produk yang telah dibuat berdasarkan hasil revisi dan validator, baik dari ahli materi maupun dari ahli media guru bimbingan dan konseling sebagai penguji praktisi yang telah di buat. Berdasarkan kesimpulan dari hasil validasi diperoleh dan bahwa e-modul "Cinta Belajar" sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa ini dikategorikan layak untuk di uji coba lapangan dengan revisi yang kecil. Selain itu, dapat terdapat beberapa saran dan perbaikan dari masing-masing validator yang kemudian dijadikan suatu acuan bagi peneliti untuk melakukan revisi awal pada produk agar produk yang akan di hasilkan merupakan sebuah produk yang berkualitas. Adapun hasil perbaikan yaitu untuk memperbaiki layout, menambah ukuran untuk sedikit di perbesar lagi dari semua bagian dari e-modul.

c. Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang peneliti lakukan kepada 10 orang siswa di SMAN 1 Sendana kelas XI siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru BK dan dari hasil angket yang telah dibagikan terdiri dari 3 orang siswa kelas XI MIPA 1, 3 orang siswa di kelas XI MIPA 2, 2 orang siswa kelas XI IPS 1, dan 2 orang dari kelas XI IPS 2. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dengan presentase nilai 99% yang dapat dikategorikan sangat setuju akan tingginya kebutuhan siswa terhadap media e-modul "Cinta Belajar" yang diberikan serta tingginya kebutuhan siswa terhadap layanan informasi motivasi belajar yang di berikan.

- 1) Animasi yang disajikan menarik
- 2) Dengan media informasi dalam e-modul, peserta didik dapat lebih mudah mengenal belajar lebih mudah
- 3) Penyampaian materi dalam e-modul mudah dipahami
- 4) Model e-modul disajikan menarik

- 5) Bentuk dan ukuran huruf digunakan sederhana dan mudah untuk dibaca

d. Revisi II (akhir)

Revisi tahap kedua dilakukan berdasarkan pada analisis yang dilakukan pada data hasil uji kelompok kecil. Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh menunjukkan bahwa media e-modul "Cinta Belajar" tidak perlu di revisi Kembali. Adapun revisi tahap dua ini lebih didasarkan pada data kualitatif, berupa saran dan komentar. Pada uji kelompok kecil menunjukkan hasil penilaian dengan presentase 99% (berada dalam kategori penilaian sangat baik), maka produk e-modul "Cinta Belajar" ini telah layak dan praktis untuk digunakan pada siswa SMA dalam melaksanakan layanan informasi tentang motivasi belajar siswa bagi peserta didik.

e. Model akhir E-modul "Cinta Belajar" bagi peserta didik

Penyusunan e-modul layanan informasi bagi peserta didik disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan, hasil uji validasi materi, media, uji praktisi dan uji hasil kelompok kecil, dimana terdapat beberapa masukan dan juga saran yang dapat dijadikan sebagai acuan atau patokan bagi peneliti untuk membuat media yang lebih baik dan kemudian dapat menjadi suatu model akhir dari media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu E-Modul "Cinta Belajar" sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dilihat dan digunakan menggunakan handphone dan computer dengan mengakses suatu link internet kerna media yang dikembangkan terdapat beberapa video yang hanya dapat terdapat koneksi internet.

4.5 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan melalui wawancara dan pembagian angket kepada siswa maka diperoleh hasil peserta didik di kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 36 orang dan diperoleh hasil sebesar 18 siswa yang mengami motivasi belajar yang sangat rendah, 10 siswa mengalami motivasi belajar siswa yang sedang, dan 9 siswa mengalami motivasi belajar yang tinggi. (Yayat

dkk,2019) rendahnya motivasi belajar atau tidaknya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar menjadi rendah. Oleh sebab itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus-menerus, agar hasil belajar yang diraihinya dapat optimal. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa di sebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yakni kondisi jasmani dan rohani siswa, kondisi lingkungan siswa dan unsur dinamis dan upaya guru pembelajaran siswa. Pemberian layanan informasi yang diberikan guru BK untuk membangun motivasi belajar siswa dalam pembelajaran agar dilakukan dengan tepat. Hal ini dibuktikan dengan berkembangnya kesadaran motivasi belajar BK terhadap rendahnya motivasi siswa, maka peran guru BK berupaya menangani masalah ini. (Rasmi Sitanggang, 2021) Berdasarkan pemaparan guru BK di sekolah sejauh ini penanganan siswa dengan motivasi belajar rendah sudah dilakukan dengan baik oleh guru BK melalui layanan informasi. Cara mengkoordinasikan perilaku siswa adakah dengan memberikan tugas, mendekati diri, dan memberikan disiplin yang mendidik, mencela dengan mental yang halus dengan kata-kata yang baik dan bijaksana. Peran guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar yaitu dilakukan dengan layanan informasi terkait tentang pemahaman yang berhubungan dengan siswa.

Keterangan yang diparparkan terlihat bahwa alasan guru BK dalam memilih memberikan layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Layanan informasi ini memang berfungsi sebagai pemberian pemahaman siswa terhadap diri sendiri, lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat agar siswa terhindar dari dari permasalahan yang mungkin dapat menghambat dalam berkembang. Layanan informasi juga berfungsi sebagai pencegahan terhadap permasalahan yang di alami siswa secara umum, agar tercegah atau dapat menimbulkan kesulitan dalam proses perkembangannya.

Sukardi dalam Kursi (2018), menjelaskan layanan informasi yaitu layanan bimbingan yang memungkinan peserta didik dan pihak-pihak lain yang dapat memberikan pengaruh yang besar kepada peserta didik dalam menerima dan memahami

informasi-informasi. Sudirman (dalam Aryati,2017) Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan bersemangat untuk belajar.

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Namun, setelah pengamatan awal yang di lakukan oleh peneliti diketahui bahwa penyediaan layanan informasi mengenai "Cinta Belajar" upaya meningkatkan motivasi belajar siswa itu belum tersedia mulai dari poster ataupun pajangan yang lainnya. Karena keterbatasan layanan di sekolah ini yang mendorong peneliti untuk berinovasi menciptakan sebuah media informasi yang berbentuk e-modul layanan informasi untuk siswa.

E-modul "Cinta Belajar" yang dikembangkan merupakan e-modul yang berbasis hypercotect karena di dalam e-modulnya terdapat beberapa video animasi yang berisi penjelasan materi tentang belajar. E-modul secara secara etimologis terdiri dari dua kata, singkatan "e" atau "elektronik" dan "modul" menurut (Sidiq dalam Maulida 2021). Sedangkan menurut Samiasih et al (2017) menjelaskan pengertian E-modul merupakan modul berbasis computer yang berisi penggalan pertanyaan di setiap bagian untuk membantu pengguna memahami materi.

Adapun pemilihan materi yang di sajikan ke dalam e-modul ini merupakan hasil wawancara pada siswa dan guru BK serta merupakan hasil dari analisis angket yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang ada di sekolah. Materi di dalam e-modul "Cinta Belajar" untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terdiri dari beberapa pokok bahasan yaitu di antaranya: Cara disiplin belajar, upaya belajar tanpa rasa bosan, strategi belajar yang optimal, cara membaca yang baik, mengenali kesulitan belajar, upaya guru dalam meningkatkan belajar. Selanjutnya karena e-modul yang dikembangkan berbasis hypercontect maka dari itu terdapat beberapa video pada setiap pokok bahasanya agar siswa tidak monoton dan bosan hanya membaca isi dari e-modul tersebut namun juga bisa menonton video merupakan materi yang tidak tercantumkan dalam teks sehingga dituangkan

dalam video namun masih saling berkaitan dengan materi yang sudah ada.

Setelah mengembangkan produk, selanjutnya terdapat hasil dari validasi berbagai ahli mulai dari materi, media maupun uji praktisi menunjukkan bahwa e- modul "Cinta Belajar" layanan informasi untuk peserta didik sudah cukup layak untuk diuji cobakan dengan memperhatikan saran-saran dari validator. Hasil dari validasi ahli menjadi suatu dasar dalam merevisi produk tahap I, setelah melakukan revisi selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 orang siswa kelas XI MIPA. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa animasi yang di sajikan dalam suatu e-modul menarik, peserta didik dapat lebih mengenali belajar. Penyampaian materi dalam e-modul mudah untuk di pahami, model e-modul yang disajikan menarik, serta bentuk dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah untuk dibaca.

Pemanfaatan media merupakan suatu keputusan yang tepat dikarenakan melalui media dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam menerima suatu informasi dan pembelajaran. Menurut Miftah (2022), prinsip pemanfaatan media perlu dikaitkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Karakteristik ini berkenaan dengan gaya auditorial, visual, dan kinestetika siswa, dengan memanfaatkan media dengan dibantu alat komunikasi seperti handphone dan computer diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya sesuai dengan tahapan yang digunakan oleh peneliti, hasil uji coba kelompok kecil akan dijadikan suatu patokan dalam melakukan revisi II. Namun hasil uji coba menunjukkan bahwa e-modul "Cinta Belajar" upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sudah sangat valid untuk penggunaan secara luas. Sehingga hasil uji coba kelompok kecil menjadi produk dari pengembangan e-modul "Cinta Belajar" sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan nama produk e-modul "Cinta Belajar".

Setiap tahap penelitian telah dilakukan oleh peneliti namun tidak menutup kemungkinan peneliti juga memiliki beberapa kendala yaitu waktu waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat bulan agustus siswa melakukan penelitian sekolah dalam

proses renovasi sehingga siswa di bagi menjadi dua jadwal. Sehingga hal dengan waktu yang terbatas peneliti hanya menguji coba produk dengan 10 siswa saja tidak dengan secara menyeluruh. Hal ini juga dilakukan pada saat wawancara dengan guru BK yang beberapa kali di hubungi untuk bisa ketemu secara face to face.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan mengembangkan e-modul Cinta Belajar sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai suatu media layanan informasi untuk mengenalkan kepada siswa, maka dapatdi simpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh, maka e-modul "cinta belajar" sangat dibutuhkan oleh guru BK sebagai penunjang pelaksanaan proses pembelajaran di SMAN 1 Sendana. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang diperoleh berupa pembagian angket kepada siswa kelas XI dan menunjukkan bahwa minimnya pelaksanaan layanan informasi mengenai belajar di sekolah dan pengetahuan peserta didik mengenai informasi di SMAN 1 Sendana.
2. Prototipe media layanan informasi e-modul "cinta belajar" yang di laksanakan di SMAN 1 Sendana mencakup tampilan sampul depan, panduan penggunaan, pendahuluan tentang peran guru Bk dalam memberikan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa, kata pengantar, daftar isi, isi materi yang terdiri dari cara disiplin belajar, upaya belajar tanpa rasa bosan, strategi belajar yang optimal, cara membaca yang baik, mengenali kesulitan belajar, upaya guru dalam meningkatkan belajar,, daftar pustaka,
3. Tingkat validitas media layanan informasi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMAN 1 Sendana dimana validitas ahli materi menunjukkan hasil presentase 97% sehingga termasuk kriteria sangat valid sedangkan hasil validasi media menunjukkan hasil presentase 88,6% dan termasuk sebagai kriteria sangat valid

4. Tingkat kepraktisan layanan informasi mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar dengan pemberian suatu e-modul di SMAN 1 Sendana dimana uji praktisi menunjukkan hasil presentase 95% dan termasuk sebagai kriteria sangat valid. Sedangkan hasil uji kelompok kecil oleh 10 orang siswa di kelas XI di SMAN 1 Sendana menunjukkan hasil presentase 99% dan termasuk sebagai kriteria sangat baik. Sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai sebuah media layanan informasi mengenai motivasi belajar siswa di SMAN 1 Sendana.

Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay. Surabaya: CV Jakad Publishing.

Mulyadi, S, dkk. (2019). Psikologi Pendidikan. Depok: Rajawali Pers

Hariadi, F & Nurlena. (2019). Efektivitas Bimbingan Belajar Siswa Yang Mengalami Kesulitan Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Nanggulan Magwoharjo. Vol. 11 (1). Hal 61-84.

Hidayah, N , Witri, A. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Menggunakan Model Think Pair Share Berbantuan Alat Peraga Bahan Bekas. Jurnal Pendidikan. (online). Vol 3,(2), Hal 1-3.

Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. Jurnal proses belajar anak.(online). Vol IV,(1), Hal 27-40

.Khinzie Feliciano, Dkk. (2021). Pembelajaran daring meningkatkan E-modul pada flipped classroom statistika untuk meningkatkan kemampuan bernalar dan intensi berwirausaha. Jurnal inovasi teknologi pembelajaran. (online). Vol 8 (1), hal 1-3.

Kursi, A. M. (2018). Pengaruh Layanan Informasi Peminatan Terhadap Kemantapan Pilihan Sekolah Lanjutan. Jurnal psikologi, pendidikan & konseling. 2(1),49-57

Marisa, S. (2019). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar. Jurnal Tausiah.Vol 9 (2), 20-27.

Mutmainnah, E. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas X MAN 1 Kudus. Journal of guidance and counseling. (online). Vol 2, (1), Hal 79-82.

Muawanah, dkk. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 : Literatur Reviw. Jurnal Ilmiah

DAFTAR PUSTAKA

Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Kependidikan. (online). Vol 12,(2), hal 1-9.

Aryanti,YT. (2017). Bimbingan dan Konseling Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bagi Siswa Pemegang Kartu Menuju Sehat (KMS) Di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Jurnal Bimbingan Dan Konseling Dan Dakwah Islam. (online). Vol.14(2) Hal 29-32.DOI:10.14421/hisbah.2017.142-03

Ahiruddin, dkk. (2022). Efektifitas Layanan Informasi Dengan Media Google Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Daring. Jurnal pendidikan tambusai. (online). Vol 6,(1), Hal 121-123.

Awwaliyah, dkk (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Tema Cahaya. Journal Of Natural Science Education. Vol 4, (2), Hal 516-518

Azizah Aziz, dkk (2020). Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Motivais Belajar Ekstrinstik Siswa Kelas X A Di SMK Madinatul Ulum. Jurnal Bimbingan Dan Konseling. Vol 3, (1) Hal 1-6.

Enda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Lantanida Journal. (online). Vol 5,(2), Hal 1-3. Faradita, NM. (2021). Motivasi Belajar

- Bimbingan Konseling Undiksha. (online). Vol 12, (1), Hal 92-95.
- Miftah dan Rokhman. 2022. Kiriteria pendidikan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. Jurnal ilmiah pendidikan. Vol 1,(4).
- Monoarfa, M & Abdul Haling. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru .
- Nasution, W. N. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)
- Nadia anwar.(2021). Efektifitas Penerapan Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Anak Pada Masa Pandemi Di Desa Babelan Kota. Vol. 1, (87), Hal 98-110.
- Pranoto, H. Wibowo, SB, & Haikal, F. (2021). Pengembangan E-Modul Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengenali Minat Dan Bakat. Conseling Milenial (CM). (online). Vol 3,(2), Hal 437-453.
- Rahmawati, D, Yuberti, Y, & Syafritmen,S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Dengan Menggunakan Sigi Software Pada Materi Pembelajaran Fisika. Jurnal Penelitian Fisika. (online). Vol 12, (2),Hal 106-112.
- Rasmi Sitanggang. (2021). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era COVID-19 (Studi Literatur). Jurnal ilmu pendidikan. Vol 3,(6), Hal 2-6
- Sidiq, R, Najauh. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. Jurnal Pendidikan Sejarah. Vol 9,(1), Hal 1-6.
- Sulaiman, Y. 2018. Pengembangan E-Modul Percaya Diri Sebagai Media Bimbingan Dan Konseling Di MTS Negeri 1 Kabupaten Gorontalo. Skripsi (tidak diterbitkan). Gorontalo. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Gorontalo
- Rosichin, Mansur. (2018). Belajar Jalan Perubahan Menuju Kemajuan. Jurnal Vicratina. (online). Vol 3,(1), Hal 145-154.
- Setyaputri, Y ,N . (2021). Bimbingan Dan Konseling Bimbingan Belajar (Teori dan Aplikasinya). Bandung: Media Sain Indonesia.
- Suharni, Purwanti. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Bimbingan Dan Konseling. (online). Vol 3,(1), Hal 136-141.
- Susilowati, ZA. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Modul Elektronik Di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. (online). Vol 6,(2), Hal 145-158.
- Setiawati, SM. (2018). Telaah Teoritis Apa Itu Belajar. Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA. (online). Vol. 35,(1), Hal 32-43.
- Soenarto, Oksa. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Ekolah Kejuruan. Jurnal Pendidikan. Vol. 4,(1), Hal 99-111.
- Rofiqah, T , Sasmita. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kerja Sama Orang Tua Dan Guru BK Di MAN Batam. Jurnal cahaya pendidikan. (online). Vol 3,(2), Hal 64-76.
- Wasono, B ,S ,B . (2021) . Strategi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. Bogor: Guepedia The First On Publisher in Indonesian.
- Wibowo, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. UIN Raden Intan Lampung.
- Yayat, dkk. (2019). Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam

Mata Pelajaran Aircraft Drawing Di SMK.
Jurnal Of Mechanical Engineering
Education, Vol. 6, No.(2) , Hal 258-260.

Zulhendri, dkk. (2022). Peran bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMPN 3 Pekanbaru. Jurnal pendidikan tambusai. (online). Vol 6,(1), Hal 8043-8050.