

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* UNTUK MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS 5
MINU DARUL ULUM CANDIWATES**

OLEH

AZKA AMALIA

NIM. 220103110096



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

SKRIPSI
PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM*
***BASED LEARNING* UNTUK MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS 5**
MINU DARUL ULUM CANDIWATES

Diajukan untuk Menyusun Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

OLEH
AZKA AMALIA
NIM. 220103110096



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS 5 MINU DARUL ULUM CANDIWATES

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Azka Amalia (220103110096)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 25 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata atau Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Penguji

Prof. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd :
NIP. 197203062008012010

Anggota Penguji

Galih Puji Mulyoto, M.Pd :
NIP. 198803222023211015

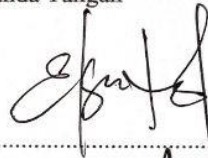
Sekretaris Penguji

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd :
NIP. 199109192023212054

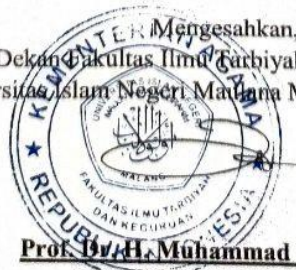
Dosen Pembimbing

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd :
NIP. 199109192023212054

Tanda Tangan



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 19730823 200003 1 002

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vannisa Aviana Melinda. M.Pd

NIP : 199109192023212054

Selaku **Dosen Pembimbing** menerangkan bahwa:

Nama : Azka Amalia

NIP : 220103110096

Judul : Pengembangan E-Modul Interaktif berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas 5 MINU Darul Ulum Candiawates

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing

Vannisa Aviana Melinda. M.Pd
NIP. 199109192023212054

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Ahmad Abtokhi. M.Pd
NIP. 1976110032003121004

NOTA DINAS PEMBIMBING

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

5 Juni 2026

Hal : Skripsi Azka Amalia

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Azka Amalia

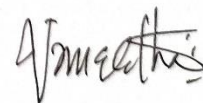
NIM : 220103110096

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Interaktif berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.

Maka selau pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

NIP. 199109192023212054

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Azka Amalia
NIM : 220103110096
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan E-Modul Interaktif berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudia hari ternyata skripsi ini terdapat unsur – unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 5 Juni 2026

Hormat Saya,



Azka Amalia

NIM. 220103110096

MOTTO

*“ Terkadang, Pencapaian Terbesar Bukanlah Berhasil Mendapatkan Sesuatu,
melainkan Berhasil Bertahan Sampai Akhir”*

*“ Jika Bukan Karena Allah yang Memampukan, Aku Mungkin Sudah Lama
Menyerah”*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah SWT yang telah menganugerahkan rahmat dan cinta kepada peneliti, sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sebagai bentuk ucapan terima kasih terhadap semua cinta yang telah diberikan, tulisan ini dipersembahkan kepada:

1. Ayahandaku tersayang Bapak Mualim, *Allahu yarham*, nahkoda yang telah lebih memilih menepi ke keabadian sebelum sempat melihat kapal ini bersandar dipelabuhan. Skripsi ini adalah surat yang kutulis dengan tinta rindu, bingkisan kecil untuk seorang lelaki yang pundaknya pernah menjadi bumi tempatku berpijak. Kehilanganmu adalah ruang kosong yang tak pernah sepenuhnya terisi, tetapi justru dari ruang itulah aku belajar teguh dan mengerti. Selain rindu dan doa, kuhaturkan gelar S.Pd ini untukmu, sebagai bagian dari janji kecil yang dulu ingin kubuktikan. Terima kasih telah menjadi fondasi pertama dalam hidupku, mengajarkan ku tentang tanggung jawab, harga diri, dan keberanian berdiri diatas kakiku sendiri. Semoga setiap doa yang kupanjatkan sampai kepadamu sebagai peluk yang tak sempat ku berikan.
2. Pintu surgaku, separuh nyawaku, dan sosok yang penulis jadikan panutan yaitu Ibunda tercinta Siti Azizah. Perempuan tangguh yang bukan hanya melahirkan saya, tetapi juga menjadi tulang punggung keluarga dan menjalankan dua peran sekaligus. Terima kasih atas setiap pengorbanan, semangat yang tak pernah lelah, ridho yang tulus, dan doa yang selalu

terlantun dalam setiap sujud Ibu. Doa – doa ibu adalah nafas perjuangan saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga dengan selesainya skripsi ini dapat membuat bangga keluarga. Terima kasih Ibu. Skripsi ini untukmu.

3. Adik – adikku, Nazilatul Ilmiah dan Aisyah Ash-Shiddiqoh. Kehadiran kalian adalah anugerah yang indah dalam kehidupan ini. Semoga kita selalu saling menguatkan, dan tumbuh menjadi keluarga yang penuh cinta dan keberkahan.
4. Semua bapak ibu guru dan dosen yang telah membagikan pengetahuan kepada saya.
5. Sahabat terbaik ku Maulida Rahmanita Putri yang telah menjadi selayaknya saudara penulis. Terima kasih telah kebersamai penulis dari SMA hingga sekarang. Telah menajdi orang yang selalu ada, memberikan dukungan, berbagi suka dan duka meluangkan waktu, serta setia kebersamai hingga penulis berada di titik ini.
6. Sahabat – sahabat saya kamar ABA 56, anak kos mami, dida, tiara, kabeng, dan richla kalian yang selalu hadir di saat – saat suka maupun duka . Terima kasih telah menemani sepanjang empat tahun ini, mengenal kalian tidak pernah ada penyesalan di dalam hidup, dan terima kasih untuk kebersamaan serta pengertian yang telah diberikan selama ini.
7. Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd selaku dosen wali dan Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan saya dalam menuntaskan S-1 ini.
8. Keluarga besar MINU Darul Ulum Candiwates yang telah berperan dan membantu saya dalam menuntaskan penelitian

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan kasih dan anugerah-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates” dengan baik. Shalawat dan salam tidak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Menjadi seorang yang diutus sebagai pemberi rahmat kepada seluruh umat yang telah mengajarkan kebaikan melalui agama islam.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si, CAHRM, CRMP. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Mohammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Waluyo Satrio Adji, M.Pd selaku wali dosen yang telah memberikan nasihat dan saran selama awal sampai akhir perkuliahan ini.

6. Kedua orang tua tercinta Ayah Mualim dan Ibu Azizah serta keluarga besar penulis, yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat yang tak ternilai harganya.
7. Sahabat dan rekan – rekan seperjuangan yang turut memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh keluarga besar MINU Darul Ulum Candiwates guru – guru, siswa siswi kelas 5 yang telah senantiasa aktif, semangat, dan bersedia menjadi objek penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa karya skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan turut berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 14 Juni 2026

Peneliti



Azka Amalia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT.....	xviii
ملخص البحث.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
G. Orisinalitas Pengembangan	13
H. Definisi Istilah	18
I. Sistematika Penulisan	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
A. Kajian Teori	21
1. E-Modul Interaktif.....	21
2. <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	25

d. Alasan Pemilihan Model PBL	29
3. Motivasi Belajar	30
B. Perspektif Teori dalam Islam	35
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Model Pengembangan.....	39
C. Prosedur Pengembangan	40
D. Uji Coba Produk.....	43
E. Jenis Data	46
F. Instrumen Pengumpulan Data	47
G. Teknik Pengumpulan Data	49
H. Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN & PENGEMBANGAN	58
A. Proses Pengembangan.....	58
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Coba Produk	82
C. Revisi Produk.....	89
BAB V PEMBAHASAN	92
A. Analisis Pengembangan Media E-Modul Interaktif berbasis Problem Based Learning.....	92
B. Hasil Kemenarikan Media E-Modul Interaktif	98
C. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media E-Modul Interaktif Berbasis Problem Based Learning.....	99
BAB VI PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan.....	16
Tabel 2. 1 Langkah – Langkah PBL	28
Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Lembar Validasi	47
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Angket Motivasi Belajar.....	49
Tabel 3. 3 Tabel Kriteria Validasi.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	40
Gambar 4. 1 Cover	62
Gambar 4. 2 Kata Pengantar dan Daftar Isi	63
Gambar 4. 3 Doa Sebelum Belajar.....	64
Gambar 4. 4 Menu Utama.....	65
Gambar 4. 5 Petunjuk Penggunaan	66
Gambar 4. 6 CP,TP, dan Peta Konsep	67
Gambar 4. 7 Materi	69
Gambar 4. 8 Video Pembelajaran	70
Gambar 4. 9 Quiz	71
Gambar 4. 10 Daftar Pustaka	71
Gambar 4. 11 Cover Penutup	72
Gambar 4. 12 Implementasi	81

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini mengikuti pedoman yang ditetapkan berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987, yang secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut.

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	Th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	Zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = Ū

إي = Î

ABSTRAK

Amalia, Azka. 2026. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Kata Kunci : E-Modul Interaktif, *Problem Based Learning*, Motivasi Belajar

Media e-modul interaktif berbasis *problem based learning* yang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu media ajar yang dapat dimanfaatkan dalam aktivitas belajar. Media e-modul interaktif ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, informasi mengenai produk, CP dan TP, bahan ajar atau materi, video, *quiz*, dan profil pengembang. Soal evaluasi di media dan *quiz* dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media e-modul interaktif yang berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup langkah – langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 di MINU Darul Ulum Candiwate dengan total siswa berjumlah 32. Teknik yang diterapkan meliputi observasi, pengamatan, wawancara, kuesioner, serta dokumentasi.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media E-Modul Interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi kriteria dan dinyatakan valid untuk diterapkan. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan 86,25%. Validasi dari ahli media memperoleh 93,33%, dan validasi ahli pembelajaran mendapatkan 90%. Oleh karena itu, media E-Modul Interaktif berbasis *problem based learning* dinilai valid dan layak untuk digunakan. Uji terhadap peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media E-Modul Interaktif mendapatkan persentase 77,79% yang dinilai layak dan valid.

ABSTRACT

Amalia, Azka. 2026. *Development of an Interactive E-Module Based on Problem Based Learning to Improve Student Learning Motivation in Grade 5 of MINU Darul Ulum Candiawates*. Undergraduate Thesis. Department of Islamic Elementary School Teacher Education. Faculty of Education and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Supervisor: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Keywords: Interactive E-Module, Problem Based Learning, Learning Motivation

The interactive e-module media based on Problem Based Learning in the Pancasila Education subject is one of the instructional media that can be utilized in learning activities. This interactive e-module is equipped with a user guide, product information, Learning Outcomes and Learning Objectives (CP and TP), teaching materials, videos, quizzes, and a developer profile. The evaluation questions within the media and quizzes are designed to enhance the learning motivation of Grade 5 students at MINU Darul Ulum Candiawates. The purpose of this study is to develop interactive e-module media based on Problem Based Learning to improve student learning motivation.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which encompasses five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were Grade 5 students at MINU Darul Ulum Candiawates, with a total of 32 students. The data collection techniques applied included observation, field monitoring, interviews, questionnaires, and documentation.

The findings of this study indicate that the interactive e-module media based on Problem Based Learning developed by the researcher has met the required criteria and has been declared valid for implementation. The assessment results from the content expert yielded a score of 86,25%. Validation from the media expert obtained 93,33%, and validation from the learning expert received 90%. Therefore, the interactive e-module media based on Problem Based Learning is considered valid and suitable for use. The test measuring the improvement of student learning motivation using the interactive e-module media obtained a percentage of 77,79%, which is assessed as feasible and valid.

ملخص البحث

عملياً، أركا. 2026م. تطوير الوحدة الإلكترونية التفاعلية القائمة على التعلم المبني على حل المشكلات لتحسين دافعية التعلم لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة مينو دار العلوم جانديواتيس الابتدائية الإسلامية. البحث العلمي (الرسالة الجامعية). قسم تعليم المعلمين للمدارس الابتدائية الإسلامية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأكاديمي: فانيسا أفيانا ميليندا، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الوحدة الإلكترونية التفاعلية، التعلم القائم على حل المشكلات، دافعية التعلم

تُعد وسيلة الوحدة الإلكترونية التفاعلية القائمة على التعلم المبني على حل المشكلات في مادة التربية الوطنية البناسيلا إحدى الوسائل التعليمية التي يمكن الاستفادة منها في أنشطة التعلم. وتشتمل هذه الوحدة الإلكترونية التفاعلية على دليل الاستخدام، ومعلومات عن المنتج، ومعايير الكفاءة والأهداف التعليمية، والمحتوى العلمي والمواد الدراسية، والمقاطع المرئية، والاختبارات القصيرة، وملف تعريف المطور. وقد صُممت أسئلة التقييم الواردة في الوسيلة والاختبارات القصيرة بهدف تعزيز دافعية التعلم لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة مينو دار العلوم جانديواتيس الابتدائية الإسلامية. ويهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة الوحدة الإلكترونية التفاعلية المبنية على أسلوب التعلم القائم على حل المشكلات لتعزيز دافعية التعلم لدى الطلاب.

الذي يشمل ADDIE، وفق نموذج التطوير (R&D) اعتمد هذا البحث على منهج البحث والتطوير مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم. وتكون مجتمع البحث من طلاب الصف الخامس في مدرسة مينو دار العلوم جانديواتيس الابتدائية الإسلامية، بإجمالي بلغ اثنين وثلاثين طالباً. أما الأساليب المستخدمة في جمع البيانات فقد شملت: الملاحظة الميدانية، والمشاركة المباشرة، والمقابلات، والاستبانات، فضلاً عن التوثيق.

كشفت نتائج هذا البحث أن وسيلة الوحدة الإلكترونية التفاعلية القائمة على التعلم المبني على حل المشكلات، التي طوّرها الباحث، قد استوفت المعايير المطلوبة وصُنِفَت صالحةً للتطبيق. وقد حصل تقييم خبير المحتوى على نتيجة ، فيما أسفر التحقق من قبل خبير الوسائط على نتيجة ، وبلغت نتيجة تحقق خبير التعليم . وعليه، تُعد وسيلة الوحدة الإلكترونية التفاعلية القائمة على التعلم المبني على حل المشكلات صالحةً وملائمةً للاستخدام. أما اختبار تحسين دافعية التعلم لدى الطلاب باستخدام هذه الوسيلة، فقد أسفر عن نسبة مئوية بلغت، مما يُثبت صلاحيتها وجدارتها للتوظيف في البيئة التعليمية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar memiliki peran yang sangat krusial dalam dunia pendidikan karena bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter siswa (V. A. Melinda et al., 2020). Pembelajaran tidak hanya dimaknai sebagai penyampaian materi oleh guru, tetapi juga sebagai rangkaian interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru, sesama siswa, maupun berbagai sumber belajar yang tersedia dalam lingkungan pendidikan. Melalui interaksi tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendukung perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara menyeluruh. Adapun proses pembelajaran ini juga meliputi serangkaian aktivitas yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian yang saling berkaitan (Hartati, 2019). Dengan demikian, pembelajaran yang dirancang dan disesuaikan secara sistematis dapat meningkatkan motivasi serta kreativitas siswa, sehingga hasil belajar yang dapat diperoleh secara maksimal.

Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran juga mengalami perubahan sejalan dengan kemajuan teknologi berbasis digital. Perkembangan sistem pendidikan di era digital memberi kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang melimpah dengan cepat, mudah, dan tidak terbatas oleh ruang serta waktu. Proses pembelajaran di era digital kini tidak lagi terpusat pada guru tetapi pembelajaran saat ini harus berfokus pada siswa (*student center*). Dalam

pendekatan tersebut, siswa didorong untuk aktif mencari, mengeksplorasi, dan membangun pengetahuannya sendiri, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif pada era modern. Era digital juga merupakan periode dimana semua aspek kehidupan termasuk pendidikan yang terjadi lebih sering memanfaatkan media digital sebagai alat interaksi dan sumber pembelajaran (Taufiq Nur Azis, 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan belajar dan mengajar di ruang kelas dapat menghasilkan keberhasilan bagi guru maupun siswa. Media pembelajaran berperan dalam menangkap serta mengerti materi pelajaran yang disampaikan melalui tulisan atau secara lisan (V. Melinda et al., 2012). Meskipun pemanfaatan teknologi dalam pendidikan terus berkembang, implementasinya di tingkat sekolah dasar belum sepenuhnya optimal, termasuk di MINU Darul Ulum Candiwates. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 Oktober 2025 di kelas V, terlihat bahwa kegiatan belajar mengajar masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan, sementara siswa berperan sebagai pendengar pasif. Guru juga telah berupaya menggunakan variasi pembelajaran, namun belum didukung dengan media digital interaktif yang menyebabkan suasana pembelajaran sering kali berjalan kurang kondusif. Banyak siswa terlihat tidak bersemangat, mengantuk, mengobrol, bahkan tidak mendengarkan

penjelasan guru. Serta minimnya partisipasi siswa ketika guru memberikan pertanyaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan.

Hal tersebut semakin diperkuat oleh belum terpenuhinya beberapa indikator motivasi belajar, diantaranya rendahnya minat belajar siswa yang tampak dari kurangnya fokus dan perhatian ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas karena hanya sebagian kecil siswa yang berani mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan dari guru, tanggung jawab siswa terhadap tugas belajar masih kurang, yang ditunjukkan oleh keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, dan juga rendahnya antusiasme siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas.

Motivasi belajar yang rendah tentu menjadi permasalahan yang serius, terutama bagi siswa kelas V yang sedang dalam tahap perkembangan kognitif konkret. Pada masa ini, siswa membutuhkan pembelajaran yang menarik, sesuai dengan konteks, dan melibatkan kegiatan langsung. Di usia ini, anak-anak cenderung mudah merasa bosan, rentan teralihkan, serta membutuhkan stimulasi belajar yang beragam, baik visual, audio, maupun aktivitas yang membuat mereka merasa terlibat aktif dalam proses belajar. Ketika metode pembelajaran terasa membosankan dan monoton materi pelajaran, terutama PPKN menurut guru kelas seringkali dianggap sulit, jenuh, dan kurang bermakna.

Salah satu materi penting dalam pelajaran PPKN kelas V adalah Gotong Royong. Materi ini tidak hanya tentang mempelajari contoh -

contohnya, tetapi juga mengandung nilai-nilai besar yang harus ditanamkan sejak kecil pada siswa, seperti bagaimana sikap yang harus dilakukan oleh siswa untuk membantu sesama baik dilingkungan rumah, sekolah, maupun di masyarakat (Faizah, 2022). Namun, nilai – nilai tersebut sulit terbentuk jika siswa belajar tanpa rasa tertarik atau semangat. Jika siswa tidak ikut serta secara aktif dalam pembelajaran, maka nilai – nilai yang ada di dalam gotong royong hanya akan menjadi bacaan yang dihafal saja dan mudah dilupakan, bukan menjadi karakter yang tertanam dalam diri siswa.

Guru kelas V tersebut sebenarnya juga telah mencoba meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode *Problem Based Learning (PBL)*. Model pembelajaran ini berfokus pada kegiatan pemecahan masalah sebagai titik awal pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi, penerapan PBL di kelas belum berjalan dengan baik. Saat ini, metode PBL yang digunakan masih hanya berupa pemberian masalah secara lisan tanpa adanya media pembelajaran interaktif yang dapat memperkuat pemahaman dan ketertarikan siswa.

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar siswa (Amelia & Wibowo, 2023). Saat ini, media yang dipakai masih berupa buku cetak dan gambar sederhana yang kurang menarik secara visual bagi siswa sekolah dasar. Karena pada periode usia ini, anak- anak lebih responsif terhadap gambar dan aktivitas yang bersifat interaktif. Maka, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang bisa mendukung implementasi PBL

secara lebih efektif. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah penggunaan modul sebagai bahan pembelajaran.

Modul adalah sumber belajar yang disajikan dalam format tulisan atau cetak, dirancang dengan cara yang tersruktur, serta berisi materi pembelajaran, langkah pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi (Hamidi et al., 2022). Pada kondisi sekarang, mayoritas modul masih disusun dalam bentuk cetak. Karena penggunaan modul cetak seringkali terasa membosankan, hal ini memengaruhi minat dan motivasi siswa dalam menggunakannya. Salah satu solusi supaya modul banyak menarik bagi siswa adalah dengan menyediakan modul dalam format digital atau elektronik yang dapat berfungsi sebagai media interaktif, karena bisa dilengkapi dengan berbagai komponen tambahan seperti gambar, animasi, suara, atau video (Herawati & Muhtadi, 2018).

Oleh sebab itu, diperlukan e-modul interaktif sebagai inovasi dari modul cetak. E-modul merupakan media interaktif yang dirancang secara digital untuk membantu siswa mencapai kompetensi pembelajaran yaitu belajar mandiri dengan menggunakan aplikasi ini. E-modul menawarkan keunggulan akses yang fleksibel, memungkinkannya dibuka kapan saja dan dimana saja, serta dilengkapi dengan beragam konten terintegrasi berupa gambar, audio, dan video yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi (Nurhidayati et al., 2018). E-Modul dapat digunakan pada berbagai perangkat digital seperti laptop, komputer, hp, maupun media elektronik lainnya. Kondisi ini relevan dengan fasilitas yang dimiliki MINU Darul

Ulum Candiawates yang telah mendukung ketersediaan jaringan internet, LCD, proyektor, dan perangkat komputer sehingga memungkinkan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital secara optimal.

Adapun salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu menunjang pemanfaatan e-modul interaktif adalah *Problem Based Learning (PBL)*. Model pembelajaran ini menekankan pembelajaran dengan memberikan permasalahan dunia nyata sebagai awal pembelajaran, sehingga siswa terdorong untuk mencari tahu, bertanya, berdiskusi, dan menemukan jawaban melalui pengalaman belajar langsung. Selain itu, pendekatan pembelajaran ini juga turut berperan dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa karena pembelajaran terasa lebih bermakna, menantang, dan terkait erat dengan kehidupan nyata, sehingga siswa merasa tertarik dan ingin terus berpartisipasi dalam proses belajar. Keterlibatan aktif inilah yang merupakan aspek dengan peran besar dalam mendorong munculnya motivasi belajar.

Motivasi belajar dapat dipahami sebagai kekuatan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Hapsari, motivasi dapat tumbuh apabila proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. (Hapsari, 2024) Motivasi belajar bisa dikategorikan sebagai tinggi atau rendah tergantung pada perilaku yang ditunjukkan atau ditampilkan oleh siswa selama kegiatan belajar, seperti

semangat, rasa tanggung jawab, minat, dan respon siswa terhadap rangsangan yang diberikan guru selama proses pembelajaran (Ikhwandari et al., 2019).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Heni Sri Rahayu dan Neng Tatat Luswati, 2022 membuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Rahayu & Luswati, 2022). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Weni Desmaliza dkk, 2025 juga memperlihatkan bahwa pengembangan *problem based learning (PBL)* memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar serta kemampuan berpikir siswa. (Desmaliza et al., 2025). Penelitian oleh Siti Zulhaida, 2023 menunjukkan jika pengembangan media berbasis digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kurikulum merdeka disekolah dasar (Zulhaida, 2023). Walaupun berbagai penelitian telah membahas pengembangan media pembelajaran digital, penelitian yang secara khusus mengembangkan e-modul interaktif yang dirancang dengan pendekatan PBL guna mendorong peningkatan motivasi belajar siswa kelas 5 dalam materi PPKN, khususnya tentang Gotong Royong, masih belum banyak dilakukan. Inilah ruang pengembangan yang dapat diisi oleh penelitian ini.

Berdasarkan hasil kajian yang telah dipaparkan tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang judul **“Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Motivasi Belajar Siswa di Kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates”**. Produk yang dikembangkan ini diharapkan mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa sekaligus menjadi alternatif solusi dalam proses pembelajaran yang lebih modern dan mendukung keberhasilan pendidikan dimasa kini yang sudah berada ditengah era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan e-modul interaktif yang valid untuk siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates?
2. Bagaimana kemenarikan e-modul interaktif untuk siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan e-modul interaktif di kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates?

C. Tujuan Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan e-modul interaktif yang valid untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.
2. Mengukur kemenarikan e-modul interaktif yang dikembangkan bagi siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.

3. Menguji motivasi belajar siswa setelah menggunakan e-modul interaktif di kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini memberikan beberapa manfaat, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Adanya hasil penelitian dan pengembangan ini, peneliti berharap supaya penelitian ini dapat dikembangkan sehingga dapat menjadi pedoman bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan informasi dan layanan yang memanfaatkan teknologi. Media e-modul interaktif ini menyediakan berbagai alat dan sumber daya yang interaktif, visual, dan mudah di akses, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Adapun manfaat praktis yang diharapkan muncul dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Siswa

Media e-modul interaktif ini akan berfungsi sebagai alat bantu yang membantu mempermudah pemahaman konsep pada siswa. Selain itu, media e-modul yang dirancang secara interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa.

- b. Bagi Guru

Besar harapan peneliti agar hasil penelitian ini dapat memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital lainnya

yang dapat digunakan oleh siswa, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap kegiatan belajar mengajar disekolah.

c. Bagi Sekolah

Adanya pembelajaran dengan menggunakan media e-modul interaktif tersebut dapat meningkatkan kualitas pendidikan, memotivasi sekolah untuk selalu beradaptasi dan berinovasi khususnya dalam bidang teknologi. Selain itu, media ini juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memberdayakan bagi siswa serta guru.

d. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk memenuhi tugas akhir, dan menjadi sebuah pengalaman baru bagi peneliti dalam mengembangkan media e-modul interaktif.

e. Bagi Peneliti Lain

Adanya penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendorong para peneliti lain agar terus berkarya dan berinovasi, serta mengembangkan pengetahuan baru yang dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Terdapat sejumlah asumsi yang melandasi penelitian ini, yaitu :

- a. Media e-modul interaktif yang dibuat dengan memanfaatkan canva yang dikembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Siswa menjadi lebih terlibat dan tertarik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dikarenakan pada media ini dilengkapi dengan visual dan kuis yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menguasai dan mengingat materi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun batasan penelitian dalam pengembangan media pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan media e-modul interaktif yang dibuat dengan memanfaatkan canva dan terbatas pada materi Pendidikan Pancasila semester 2 kelas V SD/MI Kurikulum Merdeka.
- b. Penelitian ini melibatkan 32 siswa yang berada di kelas 5 di MINU Darul Ulum Candiwates.
- c. Penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengetahui proses pengembangan dan pengaruh penggunaan media e-modul terhadap motivasi belajar siswa dikelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan produk bernama E-Modul Interaktif yang menggunakan Canva sebagai dasarnya dan terintegrasi. Media ini dirancang dengan berbagai fitur yang memungkinkan para pengguna, yaitu siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Dengan menggunakan Canva, media ini bisa diakses dengan mudah dan terhubung

ke berbagai platform digital lainnya. Produk ini bisa digunakan sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Aku Berperilaku Pancasila. Adapun spesifikasi produknya sebagai berikut :

1. Aplikasi yang digunakan peneliti untuk membuat media e-modul interaktif adalah Canva, sebuah aplikasi yang sering digunakan untuk mengedit berbagai media pembelajaran. Media e-modul interaktif ini bisa diakses oleh siswa maupun guru melalui sebuah link. Video yang terdapat dalam e-modul menggunakan platform YouTube, sehingga siswa bisa mengaksesnya secara langsung. Kuis atau game yang disediakan dalam e-modul ini dibuat dengan bantuan situs web *Wordwall*.
2. Materi yang disajikan selaras dengan kurikulum yang berlaku.
3. Media pembelajaran dilengkapi dengan gambar, audio visual, serta evaluasi untuk proses belajar.
4. E-Modul menampilkan :
 - a. Menu utama.
 - b. Menu capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
 - c. Menu materi, berisi pembahasan tentang Pancasila yang akan dipelajari.
 - d. Menu video, berisi tentang penjelasan mengenai materi.
 - e. Menu evaluasi, berisi soal – soal yang disajikan secara menarik untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

- f. Menu profil pengembang, yakni berisi informasi singkat tentang pengembang media pembelajaran.
5. Media ini dirancang khusus sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

G. Orisinalitas Pengembangan

Sebelum memulai penelitian, peneliti telah mengkaji beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan agar bisa dijadikan acuan dan referensi dalam mengembangkan penelitian ini. Selain itu, peneliti juga menemukan beberapa perbedaan untuk menunjukkan bahwa penelitian dan pengembangan ini memiliki nilai unik atau relevansi, yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Lusi Antari, I Wayan Widiana, dan I Made Citra Wibawa pada tahun 2023 dengan judul “Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” memiliki tujuan membuat e-modul berbasis pembelajaran berbasis proyek dalam mata pelajaran IPAS yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Perbedaan penelitian ini berfokus pada hasil belajar IPAS di kelas IV SD. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan e-modul yang telah terbukti secara valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, sehingga siswa kelas IV SD disarankan untuk menggunakan E-modul tersebut dalam proses pembelajaran IPAS agar mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, melatih kemandirian, sekaligus meningkatkan

pemahaman konsep terhadap materi yang diajarkan pada E-modul tersebut (Antari et al., 2023).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Sholeh dkk, pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Dengan Model PJBL Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Bertemakan Keragaman Nusantara Untuk Siswa Kelas V”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan E-Modul interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertemakan Keragaman Nusantara pada siswa kelas V. Perbedaan penelitian ini menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertemakan Keragaman Nusantara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa uji validitas media dan materi pada E-Modul dalam kategori sangat layak dan hasil pada uji kepraktisan E-Modul berbasis PjBL sangat praktis digunakan dalam pembelajaran baik dari aspek penggunaan, materi, desain, kebermanfaatan, dan juga aspek bahasa (Sholeh & Ikawati, 2024).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Madelia Christina Purba dan Bambang Sujatmiko, pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Website Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKWU Di SMKN 10 Surabaya”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran PKWU. Perbedaan penelitian ini menggunakan subyek siswa SMK dan juga berfokus pada minat belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan melalui hasil hitung analisis minat belajar siswa

terhadap media yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap media pembelajaran e-modul interaktif berbasis website dengan model pembelajaran PjBL menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa pada kelas eksperimen berada di 88,33% untuk materi 1 dan 90,91% untuk materi 2 yang berarti dalam kategori sangat baik (Purba & Sujatmiko, 2023).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Teguh Adi Irawan, Bambang Subali, dan Tri Suminar pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Modul Digital Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan modul digital berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan minat dan kreativitas belajar IPAS siswa dasar. Perbedaan penelitian ini yaitu berfokus pada kreativitas dan minat belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa modul digital berbasis Project Based Learning (PjBL) materi perubahan bentuk energi dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa sekolah dasar (Irawan et al., 2024).
5. Penelitian yang dilakukan oleh Pinasti Putri Maulita, Otib Satibi Hidayat, dan Uswatun Hasanah pada tahun 2023 dengan judul “Analisis Kebutuhan E-Modul Berbasis Project Based Learning (PJBL) Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan bahan ajar E-Modul berbasis PjBL dalam pembelajaran IPA untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis

peserta didik kelas V SD. Perbedaan penelitian berfokus pada pengukuran keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya respons positif dari guru dan siswa. Mereka menyatakan tertarik dan memerlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir kritis (Maulita et al., 2023).

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan

No.	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Putu Lusi Antari, I Wayan Widiana, dan I Made Citra Wibawa, “Modul Elektronik Berbasis <i>Project Based Learning</i> Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, 2023.	Mengembangkan e-modul interaktif.	Berfokus pada hasil belajar IPAS kelas IV SD. Berbasis <i>Project Based Learning</i> .	Model pengembangan ADDIE; Berbasis <i>Problem Based Learning</i> ; Diterapkan pada siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.
2	Moh. Sholeh dkk, “Pengembangan <i>E-Modul</i> Interaktif Dengan Model PJBL Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Bertemakan Keragaman Nusantara Untuk Siswa Kelas V”, 2024.	Mengembangkan e-modul interaktif.	Menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia tema Keragaman Nusantara. Berbasis <i>Project Based Learning</i> .	Model pengembangan ADDIE; Berbasis <i>Problem Based Learning</i> ; Diterapkan pada siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.
3	Madelia Christina Purba dan Bambang Sujatmiko, “Pengembangan <i>E-</i>	Mengembangkan e-modul interaktif.	Fokus mata pelajaran PKWU pada jenjang SMK.	Model pengembangan ADDIE;

	<i>Modul Interaktif Berbasis Website Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKWU Di SMKN 10 Surabaya</i> ”, 2023.		Berbasis <i>Project Based Learning</i> .	Berbasis <i>Problem Based Learning</i> ; Diterapkan pada siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.
4	Teguh Adi Irawan, Bambang Subali, dan Tri Suminar , “Pengembangan Modul Digital Berbasis <i>Project Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar”, 2024	Mengembangkan e-modul interaktif.	Mengukur minat belajar dan kreativitas siswa. Berbasis <i>Project Based Learning</i> .	Model pengembangan ADDIE; Berbasis <i>Problem Based Learning</i> ; Diterapkan pada siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.
5	Pinasti Putri Maulita, Otib Satibi Hidayat, dan Uswatun Hasanah, “Analisis Kebutuhan <i>E-Modul Berbasis Project Based Learning (PJBL)</i> Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, 2023.	Mengembangkan e-modul interaktif.	Mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Berbasis <i>Project Based Learning</i> .	Model pengembangan ADDIE; Berbasis <i>Problem Based Learning</i> ; Diterapkan pada siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.

Berdasarkan hasil analisis terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian mengembangkan e-modul berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dengan fokus pada

peningkatan hasil belajar, minat belajar, kreativitas, maupun kemampuan berpikir kritis pada berbagai mata pelajaran. Sementara itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan e-modul interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Kebaruan tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya mengembangkan media pembelajaran digital, tetapi juga mengintegrasikan model PBL sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

H. Definisi Istilah

Peneliti menjelaskan arti dari istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman. Penjelasan tersebut membantu pembaca memperjelas konsep- konsep utama yang menjadi dasar dari penelitian ini. Istilah – istilah yang digunakan adalah :

1. E-Modul Interaktif

E-Modul interaktif merupakan pembelajaran berbasis digital yang menyajikan materi dalam bentuk elektronik, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif misalnya kuis, permainan edukatif, dan tautan. Keberadaan fitur tersebut memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan lebih aktif dan menarik, sehingga dapat menjadi alternatif pengganti buku cetak konvensional dalam kegiatan pembelajaran.

2. *Problem Based Learning*

Problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menempatkan masalah kontekstual dari kehidupan sehari – hari sebagai awal kegiatan belajar, dengan tujuan untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah serta membantu siswa memahami dan menguasai konsep – konsep utama dalam materi pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan seluruh dorongan yang muncul dalam diri siswa yang menggerakkan mereka untuk melakukan aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

I. **Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pembaca memahami keseluruhan isi penelitian, maka disusunlah sistematika penulisan berikut :

1. Bab pertama memuat bagian pendahuluan yang mencakup uraian latar belakang, perumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian, spesifikasi produk, unsur orisinalitas dalam proses pengembangan, definisi istilah yang digunakan, serta gambaran umum sistematika penulisan.
2. Bab kedua merupakan tinjauan pustaka, yang mengupas berbagai teori yang relevan dengan penelitian ini.

3. Bab ketiga menjelaskan tentang metode penelitian, yang mencakup jenis penelitian yang digunakan, model penelitian, prosedur dalam pengembangan produk, dan pengujian produk.
4. Bab keempat menyajikan hasil pengembangan, yang terdiri dari pemaparan data, teknik analisis, dan hasil dari rangkaian pengembangan yang sudah dilakukan.
5. Bab kelima adalah mengulas pembahasan, yang mencakup sejauh mana tingkat keabsahan atau kevalidan dan daya tarik media e-modul interaktif, serta pembahasan mengenai hasil motivasi belajar siswa.
6. Bab keenam menyampaikan pemaparan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. E-Modul Interaktif

a. Pengertian E-Modul Interaktif

Dengan kemajuan teknologi informasi, modul pembelajaran kini beralih ke bentuk digital yang dikenal sebagai e-modul, yaitu modul yang disajikan secara elektronik. E-modul interaktif adalah media pembelajaran digital yang berisi teks, gambar, atau gabungan keduanya dan dirancang agar dapat digunakan secara interaktif oleh siswa (Pratiwi et al., 2024). Modul elektronik dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, tablet, dan telpon seluler. Bahan ajar digital ini disusun untuk menunjang proses pembelajaran dan biasanya dilengkapi dengan komponen-komponen seperti capaian pembelajaran, panduan penggunaan, daftar alat dan bahan, ringkasan materi, soal latihan, dan tugas yang harus diselesaikan siswa (Istiqoma et al., 2020).

Selain itu, didalam e-modul juga ditambahkan unsur interaktif berupa multimedia seperti suara, animasi, video, kuis interaktif, serta tautan eksternal yang membantu memperkuat pemahaman siswa (Anisa dan Jasiah, 2025). Dengan demikian, e-modul tidak hanya menjadi pengganti modul cetak semata, tetapi juga menjadi alat belajar yang lebih menarik dan bisa memberikan pengalaman belajar dari berbagai pendekatan.

b. Karakteristik E-Modul Interaktif

E-Modul interaktif memiliki mempunyai karakteristik khusus yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya. Menurut Kementrian Kebudayaan, beberapa cirinya antara lain :

- a) Bersifat *self instructional*, yaitu dirancang agar siswa dapat mempelajarinya secara mandiri tanpa bantuan.
- b) *Self Contained*, artinya semua materi dalam unit kompetensi terstruktur sepenuhnya dalam modul.
- c) *Stand Alone*, modul ini dapat digunakan tanpa memerlukan media tambahan lainnya.
- d) Adaptif, yakni mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- e) Bersifat *user friendly*, karena mudah digunakan terutama oleh guru dan siswa.
- f) Memiliki konsistensi dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.
- g) Disajikan dalam bentuk digital yang berbasis perangkat komputer.
- h) Mengoptimalkan fitur multimedia yang tersedia pada perangkat elektronik.
- i) Memanfaatkan berbagai fasilitas yang disediakan oleh aplikasi perangkat lunak.

- j) Dikembangkan dengan cermat sesuai dengan prinsip – prinsip pembelajaran (Sa’diah et al., 2022).

c. Kelebihan dan Kekurangan E-Modul

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan e-modul menurut Ditjen Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, yaitu :

a) Kelebihan e-modul

- 1) Proses belajar dan motivasi siswa bisa meningkat karena materi sudah disesuaikan dengan kemampuan dan tujuan yang jelas.
- 2) Guru dan siswa dapat mengetahui bersama hasil penilaian pembelajaran.
- 3) Konten pelajaran terbagi secara imbang dalam rentang satu semester.
- 4) Materi disesuaikan dengan kebutuhan setiap jenjang akademik.
- 5) Materi lebih interaktif dan dinamis.
- 6) biayanya yang lebih hemat, tahan lama, tidak cepat rusak, dan praktis untuk dibawa kemana – mana (Ummah et al., 2020).

b) Kekurangan e-modul

- 1) Memerlukan waktu yang lebih banyak untuk membuatnya.
- 2) Disiplin belajar siswa mungkin kurang, sehingga mempersulit guru dalam mengatur proses belajar.

3) Guru perlu lebih tekun dalam mengawasi proses pembelajaran, memberikan motivasi, dan memberi bantuan kepada setiap siswa (Mubarok et al., 2024).

d. Langkah – Langkah Penyusunan E-Modul Interaktif

Dalam proses pembuatan modul elektronik, ini adalah tahapan di mana penyusun modul dengan hati-hati merencanakan setiap aspek yang akan dikembangkan agar tetap selaras dengan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Di fase ini, penyusun modul memulai dengan menciptakan flowchart atau storyboard sebagai panduan untuk menghasilkan alur dan tampilan yang terintegrasi, yang akan dipakai sebagai acuan dalam proses pengembangan. Flowchart ini bertujuan agar konten dalam storyboard sejalan dengan visi pembelajaran yang ingin dicapai.

Saat menyusun modul, struktur atau kerangka yang dipilih sebaiknya sederhana dan sesuai dengan kebutuhan atau kondisi para peserta didik. Berikut adalah langkah-langkah dalam menyusun e-modul interaktif:

- a) Membuat cover, yang mencakup judul modul, nama mata pelajaran, topik atau materi pembelajaran, kelas, nama penulis, serta logo sekolah.
- b) Kata pengantar, yang berisi informasi tentang peranan e-modul dalam proses pembelajaran.
- c) Daftar isi, yang mencakup kerangka (outline) modul.

- d) Pendahuluan, yang memuat petunjuk penggunaan modul yang menjelaskan cara penggunaan modul, seperti langkah-langkah yang harus diambil, alat yang perlu disiapkan, dan tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik.
- e) Pembelajaran, terdiri dari (1) aktivitas pembelajaran yang dilengkapi dengan penjelasan mengenai sub judul, informasi tentang tujuan belajar, rincian materi, ringkasan, serta tugas (instruksi dalam tugas ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman mengenai materi yang dipelajari, seperti kegiatan observasi, studi kasus, atau analisis materi). (2) Lembar kerja keterampilan yang mencakup prosedur atau tugas yang dirancang untuk melatih keterampilan sesuai dengan KD yang ditentukan. (3) Latihan digunakan untuk menilai tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
- f) Evaluasi, di mana teknik atau metode yang diterapkan disesuaikan dengan ranah yang dinilai dan indikator pencapaian yang dijadikan acuan. Tes yang ditetapkan juga meliputi soal-soal yang memiliki tingkat HOTS.
- g) Daftar pustaka yang mencantumkan referensi yang digunakan dalam penyusunan modul.
- h) Lampiran yang mencakup daftar tabel dan gambar.

2. *Problem Based Learning (PBL)*

- a. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dan situasi kehidupan nyata sebagai pemicu untuk mendorong siswa belajar secara kolaboratif untuk menemukan solusi (Yuliandari et al., 2022). Pendekatan ini mampu meningkatkan minat dan keingintahuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Yelnosia & Taufik, 2020). PBL juga dipandang sebagai strategi belajar yang berfokus pada pemecahan masalah dan berakar pada teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, dimana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan (Mas Darwati & Made Purana, 2020).

Model pembelajaran berbasis masalah juga mengorganisasikan pembelajaran di sekitar pertanyaan dan situasi autentik yang mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan dan mencari jawaban. Sehingga muncul berbagai kemungkinan solusi, bukan hanya satu jawaban saja (Rahmadani, 2019). PBL ditandai oleh kelompok kecil yang kolaboratif, penggunaan masalah kritis dan menantang, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerja dalam tim, menyelesaikan masalah, dan saling menghormati satu sama lain (Mas Darwati & Made Purana, 2020).

Dari pendapat – pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan suatu model pembelajaran yang diawali dengan permasalahan nyata, sehingga siswa didorong untuk

mengembangkan pengetahuan mereka secara mandiri. Terdapat tiga prinsip utama dalam penerapan PBL, yaitu :

- a) Pembelajaran seharusnya menjadi sebuah proses yang konstruktif , siswa memperoleh pengetahuan dengan mengalami sesuatu sendiri (berdasarkan pengalaman).
- b) Pembelajaran seharusnya merupakan proses yang diarahkan sendiri , siswa menentukan tujuan dan cara belajarnya sendiri.
- c) Pembelajaran harus menjadi proses kolaboratif , siswa belajar dengan berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya.

b. Keunggulan dan Kelemahan Model PBL

Model pembelajaran PBL memiliki beberapa keunggulan seperti PBL merupakan pendekatan yang efektif untuk mencapai pemahaman materi pelajaran secara lebih mendalam, menguji kemampuan siswa, serta memberikan rasa puas ketika mereka menemukan pengetahuan baru. Lebih jauh lagi , metode ini juga dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa, dan mendukung mereka dalam menerapkan pengetahuannya untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari - hari. Namun, PBL juga memiliki beberapa kelemahan. Misalnya, jika siswa kurang tertarik atau merasa masalah yang diberikan sulit untuk diselesaikan, mereka mungkin tidak berusaha. Selain itu, pembelajaran melalui PBL membutuhkan waktu persiapan yang signifikan. Tanpa pemahaman yang baik tentang masalah yang diberikan, siswa tidak akan benar-benar belajar apa yang mereka butuhkan (Hamruni, 2012).

- c. Sintaks / Langkah – Langkah PBL dalam Pembelajaran (Mas Darwati & Made Purana, 2020).

Tabel 2. 1 Langkah – Langkah PBL

Tahap	Keterangan
Tahap 1 Mengorientasikan siswa terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah – langkah yang diperlukan.
Tahap 2 Mengatur siswa untuk belajar	Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan merencanakan tugas pembelajaran terkait permasalahan yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing investigasi individu dan kelompok	Guru memfasilitasi siswa dalam mencari informasi yang dibutuhkan dan melakukan eksperimen untuk memperoleh pemahaman yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan mempresesntasikan hasil karya	Guru membantu siswa berbagi hasil kerja dan menyusun laporan berdasarkan solusi yang ditemukan.

Tahap 5	Guru membantu siswa untuk
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	merefleksikan dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan.

d. Alasan Pemilihan Model PBL

Model *Problem Based Learning* dipilih dalam penelitian ini karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan pengembangan e-modul interaktif, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan model pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered), PBL menempatkan siswa sebagai subjek utama yang berperan aktif dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui proses berpikir kritis, diskusi, dan pemecahan masalah.

Selain itu, karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pembentukan sikap, nilai, dan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan PBL dinilai lebih sesuai dibandingkan model pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi, karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah sekumpulan hal –hal yang disusun agar seseorang merasa tertarik dan ingin melakukan suatu kegiatan dengan sukarela. Jika sesuatu itu tidak menarik, orang mungkin tidak ingin melakukannya atau justru mencoba menghindari perasaan yang tidak menyenangkan (Amda, 2017). Motivasi dianggap sebagai upaya proaktif sebagaimana dinyatakan oleh Hamzah Uno, hal ini berperan sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk mengambil tindakan (Hamzah B. Uno, 2016). Dalam situasi saat ini, tugas utama dalam bidang pendidikan adalah proses pembelajaran. Belajar pada hakikatnya adalah upaya yang disengaja untuk mengubah cara berpikir dan tindakan seseorang (Amda, 2017).

Motivasi belajar memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman belajar siswa dan dapat berdampak besar terhadap keberhasilan akademik serta pertumbuhan pribadi dan profesional mereka. Karena tingkat motivasi seseorang dapat mempengaruhi seberapa aktif, tekun, dan berusaha mereka dalam memahami serta menguasai pelajaran yang diberikan.

b. Teori Motivasi Belajar

Salah satu teori fundamental untuk memahami motivasi dalam belajar adalah Teori Hierarki Kebutuhan yang diperkenalkan oleh Abraham Maslow. Maslow menyatakan bahwa motivasi

muncul dari kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh individu. Kebutuhan tersebut tersusun dalam urutan mulai dari yang paling dasar hingga yang paling tinggi. Seseorang akan berupaya memenuhi kebutuhan pada level yang lebih rendah terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke kebutuhan yang lebih tinggi.

Maslow membagi kebutuhan manusia menjadi lima tingkatan, yaitu: (1) kebutuhan fisiologis yang mencakup makanan, minuman, dan istirahat; (2) kebutuhan akan keamanan, baik dalam aspek fisik maupun psikologis; (3) kebutuhan sosial yang berkaitan dengan penerimaan dan interaksi dengan orang lain; (4) kebutuhan penghargaan, yang mencakup pengakuan, apresiasi, dan peningkatan rasa percaya diri; serta (5) kebutuhan aktualisasi diri yang berfokus pada pengembangan potensi individu secara maksimal (Aprilia et al., 2025).

Dalam konteks proses pembelajaran, motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pemenuhan kebutuhan-kebutuhan tersebut. Siswa yang merasa aman, dihargai, diterima di lingkungan pendidikan, dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan akan lebih termotivasi dalam belajar. Di sisi lain, jika kebutuhan-kebutuhan ini tidak dipenuhi, motivasi belajar siswa dapat menurun secara signifikan.

Pengembangan e-modul interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam studi ini diharapkan dapat membantu memenuhi kebutuhan pendidikan siswa. Dengan penyajian materi

yang interaktif, kegiatan pemecahan masalah, diskusi, serta umpan balik, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri, keterlibatan, dan semangat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, teori Hierarki Kebutuhan Maslow menjadi salah satu landasan teoritis yang menjelaskan bagaimana media pembelajaran yang menarik dapat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Faktor – Faktor Motivasi Belajar

Suprapti menjelaskan bahwa motivasi seseorang dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu intrinsik dan ekstrinsik (Mona & Yunita, 2021). Faktor intrinsik mencakup aspek – aspek yang muncul dari dalam diri seseorang ketika belajar, seperti kondisi kesehatan, minat, bakat, dorongan internal, sikap, serta tingkat kecerdasan. Adapun faktor ekstrinsik berkaitan dengan hal – hal di luar proses belajar, misalnya dukungan keluarga maupun lingkungan sekitar. Secara umum, motivasi belajar ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu :

- a) Pemahaman terhadap manfaat belajar.
- b) Kebutuhan untuk belajar
- c) Kemampuan untuk terlibat dalam aktivitas belajar
- d) Kemampuan kesenangan dan penerapan gagasan dalam proses pembelajaran
- e) Faktor – faktoryang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan belajar

- f) Hasil dari proses pembelajaran
- g) Kepuasan terhadap hasil pembelajaran
- h) Faktor ciri - ciri individu dan suasana lingkungan (Ajhuri, 2021).

Selaras dengan pendapat Suprapti, perlu dipahami bahwa motivasi belajar tidak hanya bergantung pada faktor internal seseorang, tetapi juga dipengaruhi oleh interaksinya dengan lingkungan sekitar. Lingkungan yang positif, seperti dukungan orang tua, guru, dan teman sebaya dapat memberikan dorongan tambahan yang membantu meningkatkan semangat belajar siswa.

d. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar. Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa (Sari, 2015), yaitu :

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Indikator ini terlihat dari adanya kemauan yang kuat dalam diri seseorang untuk meraih tujuan tertentu. Dorongan internal tersebut menjadi landasan yang menuntun individu untuk berusaha secara optimal, terus belajar, dan tidak mudah menyerah meskipun menghadapi hambatan.
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar. Pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi yang muncul baik dari dalam maupun dari luar diri. Dorongan tersebut muncul ketika seseorang merasa perlu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau

solusi atas suatu permasalahan. Kebutuhan ini kemudian memicu kemauan untuk terus melakukan kegiatan.

- c) Harapan serta tujuan yang ingin dicapai di masa depan. Motivasi belajar juga terbentuk melalui gambaran tujuan jangka panjang yang ingin dicapai. Harapan dan keyakinan bahwa tujuan tersebut dapat terwujud memberikan arah dan kekuatan bagi individu untuk terus berusaha dan mengembangkan diri.
- d) Penghargaan terhadap proses belajar. Indikator ini tampak ketika seseorang mampu memberikan nilai positif terhadap usaha dan kemajuan yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung, bukan hanya menilai hasil akhir. Apresiasi terhadap proses tersebut dapat meningkatkan semangat belajar dan mendorong perkembangan selanjutnya.
- e) Kegiatan belajar yang menarik. Proses pembelajaran yang dirancang dengan cara kreatif, variatif, dan menyenangkan akan mendorong bertambahnya ketertarikan dan partisipasi siswa. Proses belajar yang disajikan secara menarik dapat menumbuhkan motivasi, mendorong siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.
- f) Lingkungan belajar yang mendukung. Motivasi belajar juga dapat dipengaruhi oleh suasana dan kondisi lingkungan tempat belajar berlangsung. Lingkungan yang aman, nyaman, serta teratur akan membantu siswa lebih fokus dan aktif dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Lingkungan tersebut menjadi

ukuran secerapa besar faktor eksternal mendukung motivasi belajar siswa.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penghubung antara guru dan siswa. Pentingnya penggunaan media ini juga tercermin dalam Q.S. An-Naml ayat 29-30, yang menggambarkan betapa pentingnya menyampaikan pesan dengan cara yang tepat dan bermakna. Allah Subhaanahu wa Ta'ala berfirman:

﴿قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ﴾^{٢٩}
 ﴿إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ﴾^{٣٠}

Artinya :

“Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting.”(29) Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi), “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.”(30)”.

Menurut Aizid, ayat ini menceritakan kisah burung Hud-Hud yang diberi tugas oleh Nabi Sulaiman untuk menyampaikan pesan kepada Ratu Balqis, pemimpin negeri Saba'. Burung Hud-Hud membawa surat dan menempatkan surat itu dicelah atas kerajaan Saba', tempat Ratu Balqis sering berada sendirian. Ratu Balqis lalu membuka surat tersebut dengan perlahan. Setelah membaca isinya, Ratu Balqis kemudian mengumpulkan para pembesar kerajaan (Aizid, 2014).

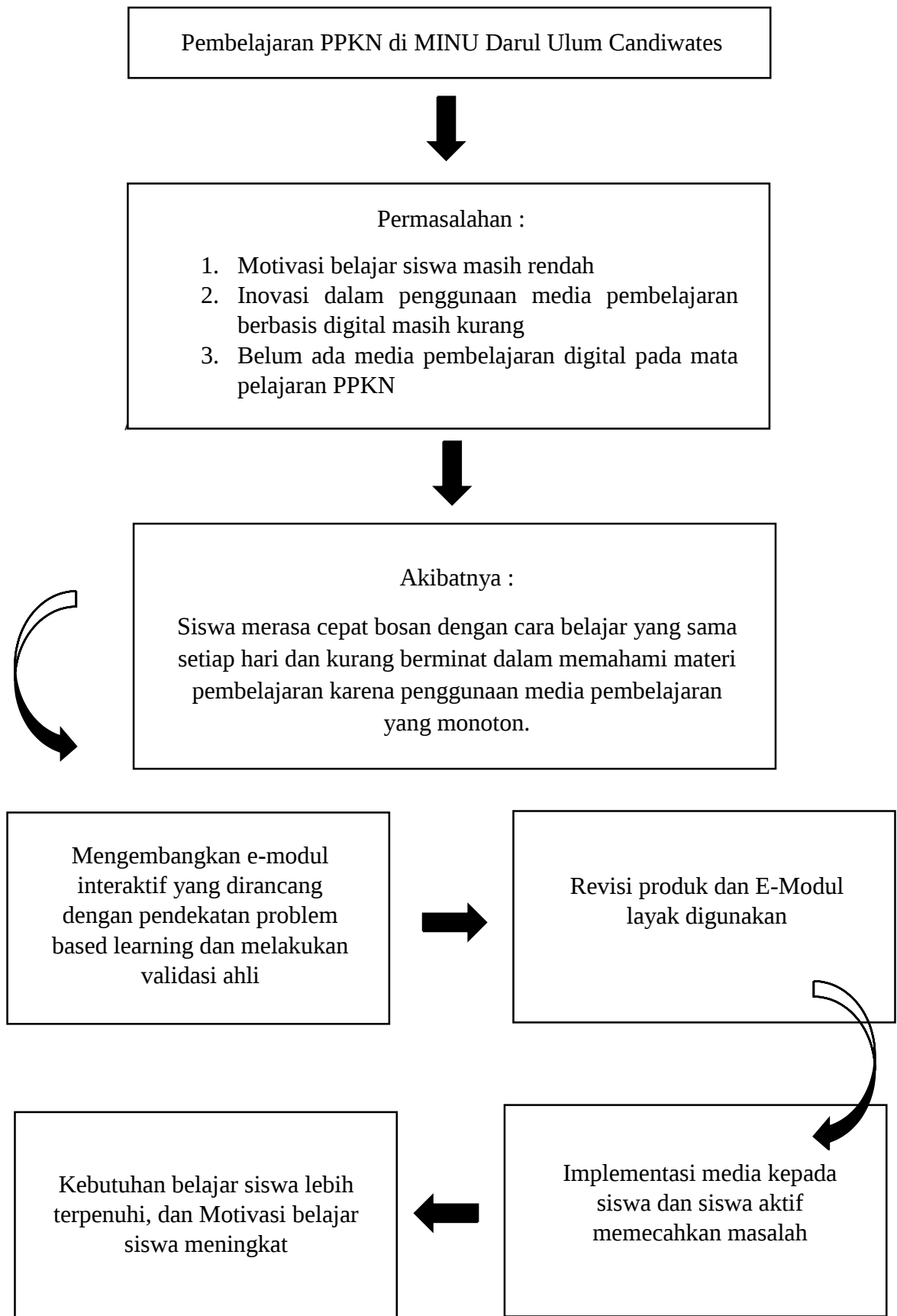
Berdasarkan tafsir tahlili pada aplikasi qur'an kemenag, ayat tersebut menggambarkan sikap Ratu Balqis yang menerima surat Nabi Sulaiman dengan penuh penghormatan, kemudian mengumpulkan para pemuka kaumnya untuk bermusyawarah sebelum mengambil keputusan. Hal ini menunjukkan pentingnya penyampaian pesan secara bijak, bermakna, dan disertai dengan proses musyawarah dalam menghadapi suatu persoalan. Surat Nabi Sulaiman disebut sebagai kitābun karīm (surat yang mulia) karena ditulis dengan bahasa yang baik, berasal dari seorang nabi dan raja, serta diawali dengan basmalah. Keistimewaan surat tersebut juga terlihat dari cara penyampiannya melalui burung Hud-Hud, isi pesan yang dapat dipahami dengan baik oleh penerimanya, serta kemampuannya mendorong dialog dan pertimbangan bersama. Tafsir ini menegaskan bahwa media penyampai pesan yang tepat, mulia, dan jelas sangat berperan dalam memengaruhi pemahaman serta sikap penerima pesan.

Kalimat Al-qur'an yang terdapat dalam ayat tersebut diartikan sebagai surat. Secara singkat, surat tersebut menjelaskan berbagai hal sebagai berikut :

1. Isi surat memberikan penegasan nilai ketuhanan tentang Tuhan Yang Maha Esa yang memiliki sifat pengasih dan penyayang.
2. Memberikan penekanan kepada mereka agar tidak menuruti hawa nafsu.
3. Menginstruksikan agar pemerintah kerajaan mendatangi undangan Nabi Sulaiman dengan patuh dan tunduk.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa surat tersebut berisi ringkasan mengenai urusan dunia dan akhirat. Surat ini juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada Ratu Balqis. Surat dalam konteks ini dianggap sebagai bentuk visual dari penjelasan yang terdapat dalam ayat 29 Surah An-Naml (Gunawan & Pasaribu, 2022). Berdasarkan ayat tersebut, peneliti menerapkan makna ayat dengan cara membuat media pembelajaran berupa e-modul yang digunakan untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. E-Modul ini dikembangkan oleh peneliti dianggap sebagai bentuk nyata dari surat., sebagaimana dijelaskan dalam ayat tersebut.

C. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

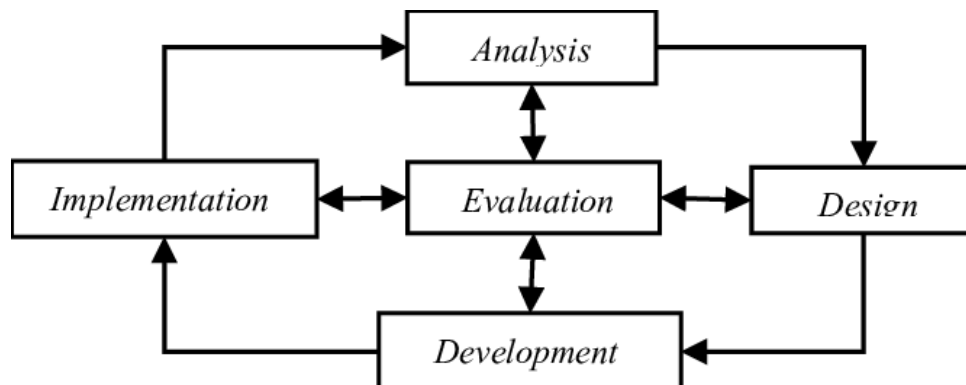
Penelitian dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan Research dan Development (R&D). Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk di bidang pendidikan. Fokus utamanya terletak pada proses pengembangan, baik dalam menciptakan inovasi baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki, memecahkan, atau mengoptimalkan solusi terhadap permasalahan yang diteliti (Sugiyono, 2008)

Model ADDIE digunakan untuk memastikan bahwa solusi pembelajaran yang dikembangkan benar - benar memenuhi kebutuhan siswa dan mampu mengatasi kekurangan pengetahuan yang ada. Model ini memiliki tahapan yang terstruktur namun tetap fleksibel sehingga dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan. Karena sifatnya tersebut, ADDIE banyak dipilih dalam pengembangan berbagai media pembelajaran seperti modul, media interaktif, maupun media digital yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). ADDIE adalah metode pengembangan produk yang digunakan untuk merencanakan dan membuat produk. Karena ADDIE

dianggap sebagai alat yang paling efektif dan berfungsi sebagai panduan struktur dalam menangani situasi yang rumit (Branch, 2010)



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

(Sumber : Tegeh dkk., 2014)

C. Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan berdasarkan model penelitian ADDIE ada 5 langkah dalam prosedur pengembangan yang perlu dilaksanakan, di antaranya adalah :

1. *Analyze* (Analisis)

Peneliti menjalani tahap persiapan (pra pengembangan) untuk memahami dan mengumpulkan informasi terkait masalah yang terjadi di lapangan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara. Dari kegiatan tersebut ditemukan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran belum terlaksana secara menyeluruh. Selain itu, ditemukan beberapa hambatan dalam penggunaan media, seperti keterbatasan jenis media di sekolah, sekolah masih lebih mengandalkan media konvensional, serta dibutuhkan waktu dan keterampilan khusus untuk membuat media digital.

Untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, peneliti melakukan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V MINU Darul Ulum Candiwates guna memperoleh informasi mengenai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PPKN. Selanjutnya, observasi terkait sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah serta observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas tersebut. Informasi-informasi yang didapatkan nantinya akan dianalisis serta menemukan cara terbaik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain dilaksanakan dengan membuat rancangan untuk pengembangan e-modul interaktif yang menggunakan pendekatan *Problem Based Learning*. Proses desain dimulai dengan memilih dan menyusun materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran PPKN kelas 5 MI, khususnya materi tentang Gotong Royong. Selanjutnya, dibuat alur pembelajaran berbasis masalah dengan membuat storyboard yang berisi urutan tampilan, cara navigasi, serta aktivitas yang dilakukan siswa dalam e-modul tersebut.

Langkah berikutnya adalah mengumpulkan komponen pendukung seperti gambar, ilustrasi, audio, dan video yang relevan dengan materi yang sudah disiapkan. Setelah itu, dilakukan perancangan tampilan e-modul menggunakan aplikasi pengembangan media digital atau canva agar modul terlihat menarik, mudah dipahami, dan nyaman digunakan oleh siswa.

3. Development (pengembangan)

Pengembangan produk dilakukan agar spesifikasi produk pada tahap desain bisa dieujudkan menjadi media e-modul interaktif yang berbasis *Problem Based Learning*. Selanjutnya, produk tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna. Mereka melakukan penilaian dan memberikan saran melalui instrumen yang disediakan. Setelah mendapatkan saran, media ini disempurnakan agar lebih baik dan lebih layak digunakan oleh pengguna. Selain itu, guru sebagai pengguna juga melakukan penilaian mengenai kepraktisan media tersebut.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada langkah ini peneliti melakukan uji validitas untuk menilai sejauh mana desain awal yang dibuat dari tahap pengembangan media sudah layak untuk digunakan. Dari hasil uji validitas, peneliti dapat melakukan perbaikan atau revisi agar produk akhir yang berupa e-modul interaktif berbasis *problem based learning* menjadi lebih optimal. Proses validasi produk melibatkan beberapa aspek yaitu validasi media, validasi materi, serta validasi oleh praktisi pembelajaran.

Pada validasi materi, penilaian berfokus pada kesesuaian konten atau isi e-modul dengan konsep yang seharusnya. Sementara itu, validasi oleh ahli media dan desain menganalisis aspek tampilan platform, mutu penyajian, dan desain visual dari e-modul. Adapun validasi dari praktisi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dari bidang

studi bertujuan untuk memastikan bahwa sintaks pembelajaran dalam e-modul telah diterapkan dengan benar.

Setiap ahli diminta memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Melalui penilaian tersebut, dapat diketahui berbagai kelebihan dan kekurangan media yang kemudian menjadi dasar untuk menilai kualitasnya. Pada tahap ini pula, peneliti mulai menerapkan media e-modul interaktif dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengidentifikasi pengaruh atau dampaknya terhadap kualitas pembelajaran, termasuk seberapa efektif dan menarik media itu sendiri.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti merevisi media berdasarkan hasil penilaian dari para ahli maupun siswa. Jika media telah dinyatakan valid, maka tidak diperlukan lagi perubahan tambahan dan media pembelajaran dapat langsung digunakan. Namun, jika media belum memenuhi standar atau belum valid, peneliti harus melakukan perbaikan terlebih dahulu sebelum media tersebut dapat digunakan secara resmi.

D. Uji Coba Produk

Ditahap pengujian produk, hasil yang telah dirancang oleh peneliti adalah media e-modul interaktif akan diujicobakan untuk mendapatkan masukan dari para ahli (validator) serta dari siswa. Tahapan dalam pengujian produk tersebut terdiri dari dua bagian, yaitu : 1) Desain uji coba dan 2) Subjek uji coba.

1. Desain Uji Coba

Terdapat dua kriteria untuk melakukan desain uji coba, diantaranya adalah :

a. Uji coba ahli

Kriteria pertama adalah uji coba oleh ahli. Kriteria ini mengacu pada tinjauan terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, media pembelajaran e-modul interaktif yang sudah dibuat akan diuji oleh validator. Tujuan dari proses ini adalah untuk mengevaluasi mutu dan kecocokan media pembelajaran yang telah dirancang, baik dari aspek media maupun materinya. Sebelum tahap validasi dimulai, peneliti harus mempersiapkan beberapa tahapan penting seperti membuat instrumen validasi dan menyusun kisi – kisi angket. Selanjutnya, instrumen tersebut digunakan untuk memvalidasi media oleh validator media, validator materi, dan validator pembelajaran.

b. Uji coba produk kepada siswa

Setelah memvalidasi media oleh validator dan menyelesaikan revisi yang diberikan, selanjutnya media pembelajaran ini akan diuji coba oleh peneliti kepada siswa. Media e-modul interaktif mengenai lambang negara ini akan diuji oleh peneliti kepada siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dilakukan secara langsung dengan memanfaatkan e-modul tersebut selama

proses belajar mengajar berlangsung. Setelah penggunaan media, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media e-modul interaktif yang telah dikembangkan, sekaligus menilai adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

2. Subjek Uji Coba

Ada empat target dalam menguji cobakan produk hasil penelitian, di antaranya yaitu :

a. Ahli media

Ahli media dalam penelitian ini merujuk pada dosen yang memiliki keahlian dan kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran. Produk selanjutnya akan dinilai dan diverifikasi kevalidannya jika sesuai dengan pendapat ahli tersebut. Penilaian meliputi desain media, kemenarikan media, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta memberikan pendapat mengenai hasil produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

b. Ahli materi

Ahli materi yang dijadikan rujukan dalam penelitian ini merupakan seorang dosen yang memiliki keahlian dalam penyusunan dan pengembangan materi PPKN. Para validator materi ini nantinya akan menilai dan memberikan masukan mengenai terhadap isi materi yang telah disusun oleh peneliti.

c. Ahli pembelajaran (guru)

Praktisi pembelajaran yang dilibatkan dalam penelitian ini merupakan seorang guru kelas 5 di MINU Darul Ulum Candiwates, yang bertugas menilai media yang dikembangkan oleh peneliti terkait dengan kelayakan isi materi dan media tersebut dalam proses pembelajaran.

d. Siswa

Tahap akhir penelitian ini melibatkan siswa sebagai subjek uji coba. Siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates menjadi peserta dalam percobaan penggunaan media yang telah dikembangkan. Setelah melalui proses validasi, media tersebut kemudian diuji langsung kepada siswa untuk melihat hasil dan efektivitasnya.

E. Jenis Data

Hasil penelitian ini mencakup dua bentuk data, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui evaluasi media oleh para validator, umpan balik berupa kritik dan saran, wawancara dengan guru kelas 5, serta hasil observasi. Sementara itu, data kuantitatif berasal dari skor angket motivasi belajar siswa pada kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates. Selain itu, nilai hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran terhadap e-modul interaktif juga disajikan dalam bentuk angka yang diperoleh dari perhitungan angket kevalidan media. Seluruh data tersebut kemudian diolah, dianalisis, dan ditarik kesimpulannya.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi dan angket.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah kuesioner yang diberikan kepada para validator. Angket ahli materi dilibatkan untuk memberikan evaluasi terhadap media dari aspek isi maupun kesesuaian materinya. Angket ahli media berperan dalam menilai terhadap kualitas media dari sisi perangkat dan komunikasi visual. Angket ahli pembelajaran digunakan untuk mendapatkan penilaian terhadap media dalam hal aspek pembelajaran, perangkat, dan komunikasi visual.

Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Lembar Validasi

Subjek	Aspek	Indikator	Sumber
Ahli Materi	1. Pembelajaran	1. Kesesuaian materi 2. Sistematis 3. Mudah dipahami 4. Penumbuhan motivasi belajar 5. Aktualisasi 6. Gaya bahasa	(Romi Satria Wahono, 2006)
Ahli Media	1. Rekayasa perangkat lunak	1. Keefektifan 2. Mudah dikelola dan digunakan 3. Berfungsi dengan berbagai jenis hardware/software 4. Mudah dipahami 5. Penumbuhan motivasi siswa	(Romi Satria Wahono, 2006)

	2. Komunikasi visual	1. Kesesuaian ilustrasi dengan materi 2. Kemenarikan desain dan tampilan 3. Ukuran font mudah dibaca	
Ahli Pembelajaran	1. Pembelajaran	1. Kesesuaian materi 2. Sistematis 3. Mudah dipahami 4. Penumbuhan motivasi belajar	(Romi Satria Wahono, 2006)
	2. Rekayasa perangkat lunak	1. Kefektifan 2. Mudah dikelola dan digunakan	
	3. Komunikasi visual	1. Kemenarikan desain dan tampilan 2. Ukuran font mudah dibaca	

2. Angket

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan terdiri atas dua jenis angket, yaitu angket motivasi belajar dan angket kemenarikan e-modul interaktif. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa kelas 5 sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan e-modul interaktif berbasis *Problem Based Learning*. Sementara itu, angket kemenarikan e-modul digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap aspek tampilan, penyajian materi, kemudahan penggunaan, dan daya tarik e-modul setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Angket Motivasi Belajar

Subjek	Aspek	Indikator	Sumber
Siswa	1. Motivasi belajar	1. Keinginan dan antusiasme untuk meraih kesuksesan 2. Motivasi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran 3. Aspirasi atau impian untuk masa depan 4. Penghargaan terhadap pencapaian dalam pembelajaran 5. Aktivitas pembelajaran yang menarik 6. Waktu yang dihabiskan untuk belajar 7. Keuletan dalam menyelesaikan tugas 8. Lingkungan belajar yang mendukung	(Hamzah B.Umo, 2016)

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Angket Kemenarikan Media

Subjek	Aspek	Indikator	Sumber
Siswa	2. Kemenarikan Media	1. Tampilan E-Modul 2. Penyajian pembelajaran 3. Ketertarikan terhadap media pembelajaran	(Octaviani, 2021)

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode untuk memperoleh data dan informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi :

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan informan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam. Dalam pendekatan ini, peneliti menanyakan kepada narasumber mengenai suatu topik tertentu dan mendengarkan jawaban dari narasumber secara lisan. Wawancara dapat dilaksanakan dengan bertemu langsung, atau menggunakan media seperti telepon maupun panggilan video (Wardana et al., 2024). Pada penelitian ini, wawancara dilaksanakan bersama guru kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates yang bernama Ibu Novita Roudlotul Jannah, S.Pd . Saya melakukan wawancara bersama Ibu Novi bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi terkait permasalahan yang ada pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKN.

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung, fenomena, atau perilaku di lapangan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mencatat apa yang mereka lihat dalam situasi sebenarnya, tanpa campur tangan atau perubahan dari pihak peneliti (Romdona et al., 2013). Dalam penelitian ini observasi difokuskan pada motivasi belajar siswa sebelum penerapan media e-modul interaktif serta sarana prasarana yang ada di sekolah. Observasi terhadap motivasi belajar siswa dilakukan dengan menelaah beberapa indikator antara lain perhatian siswa ketika guru menyampaikan materi, keaktifan dalam merespons maupun

mengajukan pertanyaan, serta antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun observasi terhadap sarana dan prasarana mencakup ketersediaan akses internet (Wi-Fi), keberadaan laptop atau perangkat komputer, LCD, proyektor, serta kondisi ruang kelas yang mendukung penerapan media pembelajaran berbasis digital.

3. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data dengan menyediakan daftar pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk kuesioner yang diisi oleh responden sesuai dengan kebutuhan masing – masing variabel penelitian (Ititi et al., 2022). Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden atau siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates dengan media pembelajaran e-modul interaktif untuk mengetahui tanggapan responden terhadap motivasi belajar selama proses penggunaan media pembelajaran e-modul interaktif tersebut diterapkan. Pada penelitian ini menggunakan dua jenis angket, yakni angket validasi media dan angket motivasi belajar.

a. Angket Validasi Media, Materi, dan Ahli

Dalam penelitian ini, angket diisi menggunakan skala Likert. Skala tersebut digunakan untuk menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap suatu pernyataan. Skala Likert terdiri atas lima pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Untuk memperoleh data kuantitatif, setiap pilihan jawaban diberi skor sebagai berikut :

- | | |
|-------------------------------|-----|
| 1) Sangat Baik (SB) | = 5 |
| 2) Baik (B) | = 4 |
| 3) Cukup (C) | = 3 |
| 4) Kurang (K) | = 2 |
| 5) Sangat Kurang Setuju (SKS) | = 1 |

b. Angket Motivasi Belajar dan Kemenarikan Media

Pengisian angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Skala ini menunjukkan tingkat persetujuan atau penolakan terhadap pertanyaan atau pernyataan tertentu. Penilaian angket motivasi belajar dan kemenarikan media menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pemberian skor pada butir pernyataan positif dilakukan secara berurutan, yaitu SS = 4, S = 3, TS = 2, dan STS = 1.

Adapun pada angket motivasi belajar butir pernyataan yang bersifat negatif digunakan teknik *reverse scoring* (penskoran terbalik). Teknik ini bertujuan agar seluruh butir memiliki arah penilaian yang sama, sehingga semakin tinggi skor yang diperoleh menunjukkan semakin tinggi tingkat motivasi belajar siswa. Dengan demikian, skor untuk pernyataan negatif diberikan secara terbalik, yaitu SS = 1, S = 2, TS = 3, dan STS = 4. Berdasarkan instrumen angket motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini, terdapat 18 butir pernyataan positif dan 8 butir pernyataan negatif. Butir pernyataan negatif terdiri atas nomor 2, 4, 8, 10, 14, 18, 24, dan 26,

sehingga pada proses pengolahan data dilakukan *reverse scoring* sebelum skor dijumlahkan dan dianalisis.

Alternatif Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1) Sangat Setuju (SS)	4	1
2) Setuju (S)	3	2
3) Tidak Setuju (TS)	2	3
4) Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

H. Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menerapkan metode analisis deskriptif, yang memberikan deskripsi rinci tentang data yang dikumpulkan melalui berbagai metode. Data yang dianalisis terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif terdiri dari informasi dalam format simbolik atau tertulis yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta masukan dari para ahli pada tahap verifikasi media. Proses analitis selanjutnya melibatkan pemeriksaan menyeluruh dan interpretasi informasi yang dikumpulkan.

Data kuantitatif berbeda dengan data kualitatif, data kuantitatif menyajikan informasi dalam bentuk angka atau nilai. Dalam penelitian ini, data kuantitatif berupa data deskriptif yang diperoleh dari verifikasi media oleh para ahli dan hasil angket motivasi belajar siswa. Metode ini memungkinkan adanya gambaran rinci mengenai aspek numerik dari data

yang dikumpulkan dan memastikan analisis yang komprehensif baik dalam dimensi kualitatif maupun kuantitatif.

1. Analisis Validasi Media, Materi, dan Ahli

Instrument angket yang diserahkan kepada validator digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran dan menghasilkan skor penilaian. Skor ini kemudian dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Persentase kevalidan media

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$ = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil perhitungan tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan acuan kriteria validasi media pembelajaran sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 3. 3 Tabel Kriteria Validasi

Presentase (%)	Kriteria Penilaian	Keterangan
85 – 100	Sangat Valid	Sangat valid, tidak perlu revisi
69 – 84	Valid	Valid, tidak perlu revisi
53 – 68	Cukup Valid	Cukup valid, perlu sedikit revisi
37 – 52	Kurang Valid	Kurang valid, perlu revisi

21 - 36	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak valid, revisi keseluruhan
---------	---------------------	--

2. Analisis Motivasi Belajar Siswa dan Kemenarikan Media

Tahap ini diidentifikasi berdasarkan skor yang diperoleh dari angket motivasi belajar siswa dan angket kemenarikan media. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode statistik untuk menilai dan membandingkan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan e-modul interaktif. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan fenomena motivasi belajar siswa secara mendalam. Untuk menentukan tingkat motivasi siswa, skor yang diperoleh dari instrumen akan diolah menggunakan rumus berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Rumus diatas berfungsi sebagai alat untuk mengukur dan menyajikan data motivasi belajar siswa dan data kemenarikan media secara kuantitatif. Hasil perhitungan berupa persentase data setiap siswa kemudian ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 3.4 Tabel Kriteria Angket Siswa

Persentase (%)	Keterangan
75 – 100 %	Sangat Baik
51 – 75 %	Baik

26 – 50 %	Kurang Baik
<25 %	Sangat Tidak Baik

Dengan menggunakan rumus diatas untuk menghitung data dari angket yang diisi oleh siswa, tujuannya adalah untuk menentukan sejauh mana daya tarik produk tersebut. Sehingga dapat diambil kesimpulan apakah produk tersebut dapat memotivasi atau tidak bagi siswa. Data tersebut juga dianalisis menggunakan uji N-Gain dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{Skor\ Posttes - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Dari rumus diatas akan diperoleh hasil akhir yang akan disesuaikan dengan tabel kriteria skor yang diadaptasi dari Meltzer sebagai berikut:

Persentase (%)	Kriteria
$g < 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Berdasarkan kriteria diatas, pengembangan e-modul interaktif berbasis problem based learning dapat dikatakan efektif jika siswa memperoleh skor n-gain $> 0,3$ dengan kriteria sedang atau tinggi.

Sebaliknya, pengembangan ini dikatakan tidak efektif jika siswa memperoleh skor $ngain \leq 0,3$ dengan kriteria rendah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN & PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Pengembangan E-Modul Interaktif melibatkan penelitian dan pengembangan menggunakan metode ADDIE. Tujuan dari pengembangan E-Modul Interaktif ini adalah untuk meningkatkan semangat belajar siswa terhadap materi yang berkaitan dengan Gotong Royong di Kelas V MINU Darul Ulum Candiwates. Metode ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu :

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap awal, peneliti mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang muncul di sekolah. Proses analisis dilakukan di kelas V pada bulan Oktober 2025. Beberapa jenis analisis yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini meliputi hal – hal berikut :

a. Analisis Kinerja

Peneliti melaksanakan analisis kinerja melalui sesi wawancara dengan guru kelas V yang juga adalah wali kelas, untuk mengidentifikasi masalah yang dialami siswa selama pembelajaran. Dari hasilnya, diketahui bahwa siswa kerap mengalami kesulitan untuk terlibat atau dikondisikan, cepat merasa jenuh, dan kurang tertarik mengikuti pelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode pengajaran yang dominan berupa ceramah serta materi ajar yang monoton (LKS) membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Guru telah berusaha dengan cara mengkombinasikan aktivitas permainan,

tetapi hasilnya masih belum optimal karena siswa tetap merasa materi yang diajarkan sulit dan tidak menarik.

b. Analisis Siswa

Analisis ini memiliki tujuan untuk meneliti ciri – ciri siswa kelas V dari sudut pandang pengetahuan, keterampilan, dan kemajuan mereka dalam proses belajar. Dari hasil wawancara dengan guru serta siswa kelas V, terungkap bahwa sebagian siswa masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Gotong Royong. Siswa menyatakan bahwa materi ini sulit dipahami dan mengurangi motivasi mereka untuk belajar. Mereka juga merasa jenuh karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Siswa lebih cenderung menikmati pendekatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menyertakan elemen permainan. Hal ini mengisyaratkan bahwa karakteristik siswa kelas V umumnya visual dan kinestetik, serta memerlukan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

c. Analisis Fakta, Konsep, atau Materi

Peneliti melakukan analisis materi dengan berkolaborasi bersama wali kelas V untuk mendalami tantangan yang dihadapi oleh siswa. Dari informasi yang terkumpul, materi Gotong Royong terlihat menjadi salah satu materi yang paling sulit dimengerti oleh siswa. Minimnya pemahaman siswa terhadap prinsip dasar gotong royong, termasuk nilai – nilai x yang terkandung serta cara penerapannya,

berkontribusi pada hasil belajar mereka yang kurang memuaskan. Materi tersebut perlu disajikan dengan pendekatan yang lebih menarik dan mudah dipahami, misalnya melalui penggunaan media interaktif yang menyajikan gambar, video, atau lagu sebagai sarana visual.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan menilai kembali tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada materi gotong royong yang harus dituntaskan oleh siswa kelas V. Tujuan pembelajaran mencakup kemampuan untuk memahami dan mempraktikkan prinsip gotong royong disekitar mereka. Namun, hasil analisis menunjukkan bahwa tujuan tersebut belum tercapai dengan maksimal. Para siswa menghadapi kendala dalam memahami pelajaran serta kurang memiliki motivasi selama proses belajar.

Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menghubungkan kebutuhan siswa dengan tujuan pembelajaran salah satunya melalui pengembangan media E-Modul Interaktif yang dapat menyajikan materi dengan cara yang menarik, partisipatif, serta sesuai dengan ciri-ciri para siswa.

Hasil dari analisis yang dilakukan peneliti yaitu menyatakan bahwa siswa merasa kesulitan di mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Gotong Royong motivasi belajar siswa Kelas V rendah.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti mulai membantuk produk berdasarkan tahap analisis. Dalam tahap desain ini, peneliti membuat E-Modul Interaktif yang sesuai dengan tingkat kelas dan materi yang relevan. Pada tahap ini peneliti mulai menetapkan urutan materi, merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai, mengembangkan perencanaan awal perangkat pembelajaran berdasarkan kompetensi materi, serta menyusun latihan soal untuk mencapai hasil pembelajaran yang ditetapkan.

Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen validasi yang digunakan untuk menilai produk dengan para validator yang terdiri dari validator materi, validator media, dan validator ahli pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen angket motivasi belajar yang akan diisi oleh siswa untuk mengevaluasi motivasi mereka sebelum dan sesudah memanfaatkan produk yang dikembangkan oleh pengembang.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan produk, dimana E-Modul Interaktif mulai diciptakan sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap pengembangan produk, pengembang menciptakan E-Modul Interaktif yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran untuk materi Gotong Royong yang ditujukan bagi siswa kelas V. Proses pengembangan produk diawali dengan menentukan tampilan awal atau cover E-Modul Interaktif, tujuan

pembelajaran, materi, contoh soal, dan quiz online serta aktivitas interaktif yang dikerjakan siswa untuk membantu pemahaman materi. Komponen yang terdapat dalam E-Modul Interaktif adalah sebagai berikut :

a. Pembuatan Media

1) Halaman Sampul / Cover



Gambar 4. 1 Cover

Cover e-modul interaktif dirancang dengan tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada bagian atas cover terdapat logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, logo PGMI, dan logo Kurikulum Merdeka sebagai identitas media pembelajaran. Judul utama “E-Modul Interaktif Pendidikan Pancasila Gotong Royong di Lingkungan Sekitar” ditampilkan dengan ukuran besar dan warna mencolok agar menarik perhatian siswa. Cover juga memuat keterangan “Berbasis Problem Based Learning” yang menunjukkan model pembelajaran yang digunakan dalam media.

Pada bagian tengah terdapat ilustrasi anak-anak yang memegang bendera merah putih sebagai simbol semangat

persatuan dan gotong royong. Selain itu, terdapat ikon tombol play yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berbasis digital dan interaktif. Latar belakang cover didominasi warna hijau dengan ilustrasi gedung dan pepohonan yang memberikan kesan nyaman dan menarik. Pada bagian bawah cover terdapat nama penulis serta keterangan sasaran pengguna yaitu siswa kelas 5.

2) Kata Pengantar dan Daftar Isi



Gambar 4.2 Kata Pengantar dan Daftar Isi

Pada bagian kata pengantar berisi ucapan syukur dan terima kasih penyusun kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian E-Modul Interaktif. Sementara itu, pada bagian daftar isi terdapat susunan daftar isi E-Modul Interaktif dan halaman yang membantu pengguna memahami keseluruhan isi E-Modul Interaktif. Dengan demikian, pengguna dapat dengan cepat menemukan halaman yang ingin dibaca. Pada halaman ini juga terdapat tombol navigasi untuk

4) Menu Utama



Gambar 4. 4 Menu Utama

Halaman ini merupakan menu utama e-modul interaktif yang berfungsi untuk memudahkan siswa mengakses setiap bagian pembelajaran. Pada halaman ini terdapat beberapa menu, yaitu petunjuk penggunaan, CP/TP, materi, video pembelajaran, kuis, dan profil pengembang. Setiap menu dilengkapi dengan ikon dan warna yang menarik agar siswa lebih mudah memahami fungsi masing-masing menu. Selain itu, terdapat tombol navigasi untuk berpindah halaman serta tombol home untuk kembali ke menu utama.

5) Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. 5 Petunjuk Penggunaan

Halaman ini berisi petunjuk penggunaan e-modul yang bertujuan membantu siswa memahami cara menggunakan media pembelajaran dengan baik. Pada halaman ini dijelaskan langkah-langkah penggunaan e-modul, mulai dari membaca tujuan pembelajaran, memahami materi, hingga mengerjakan latihan dan evaluasi. Petunjuk penggunaan disajikan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Halaman ini juga dilengkapi dengan tombol navigasi dan tombol home untuk memudahkan siswa berpindah halaman saat menggunakan e-modul.

6) Halaman CP, TP dan Peta Konsep



Gambar 4.6 CP,TP dan Peta Konsep

Pada gambar bagian kiri terdapat halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang menjelaskan bahwa siswa diharapkan mampu memahami serta mempraktikkan sikap gotong royong di lingkungan sekolah dan masyarakat. Pada gambar bagian kanan ditampilkan peta konsep materi yang menghubungkan topik “Aku dan Lingkungan Sekitarku” dengan dua submateri utama, yaitu gotong royong di lingkungan sekitar dan praktik gotong royong di lingkungan sekitar. Kedua halaman ini juga dilengkapi dengan tombol navigasi dan tombol home untuk memudahkan siswa berpindah halaman saat menggunakan e-modul.

7) Halaman Materi





Gambar 4. 7 Materi

Halaman materi ini adalah bagian yang berisi konten pembelajaran, informasi, atau sumber daya yang ingin dibagikan kepada siswa. Materi yang dijelaskan mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong yang dibagi menjadi 3 yaitu gotong royong dirumah, gotong royong disekolah, dan gotong royong dimasyarakat.

8) Halaman Video



Gambar 4. 8 Video Pembelajaran

Halaman ini menampilkan konten video mengenai materi Pendidikan Pancasila sebagai penunjang materi Gotong Royong agar mendapatkan pembelajaran yang lebih informatif mengenai cara penerapan contoh – contoh gotong royong dilingkungan sekitar.

9) Halaman Evaluasi dan Quiz

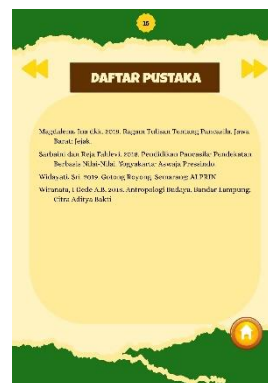




Gambar 4. 9 Quiz

Halaman evaluasi ini digunakan sebagai alat ukur atau menilai umpan balik sejauh mana siswa memahami terkait materi yang telah disajikan. Dan untuk quiz disini pengembang menggunakan web yaitu *wordwall*, yang dimana didalamnya terdapat 10 soal yang harus diselesaikan.

10) Halaman Daftar Pustaka



Gambar 4. 10 Daftar Pustaka

Pada halaman ini terdapat daftar referensi yang digunakan dalam penyusunan E-Modul yang bersumber dari buku-buku paket, situs web, dan berbagai sumber lainnya.

11) Halaman Profil Pengembang dan Cover Penutup



Gambar 4.11 Cover Penutup

b. Validasi

Langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh para validator yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli pembelajaran untuk menilai kesesuaian dalam menerapkan media E-Modul Interaktif.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi oleh para ahli dilakukan untuk menilai kesesuaian produk yang telah dikembangkan dan diteliti dengan tujuan pembelajaran. Produk tersebut berupa media E-Modul Interaktif yang berbasis problem based learning untuk siswa kelas 5 di MINU Darul Ulum Candiwates. Berikut ini adalah profil ahli materi serta hasil dari validasi yang dilakukan.

a) Profil Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I yang menjadi dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada 21 Mei 2026. Beliau merupakan dosen berpengalaman dalam bidang Pendidikan Pancasila.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Peneliti mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif berdasarkan hasil validasi dari para dosen yang berkompeten dalam materi. Hasil validasi dari para ahli materi disajikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Item	Aspek	Skor
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP)	5
2.	Materi yang disampaikan relevan dengan kurikulum yang berlaku.	4
3.	Penjelasan materi gotong royong sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4
4.	Materi gotong royong disajikan secara mendalam, mencakup nilai – nilai gotong royong secara lengkap.	5
5.	Keakuratan contoh, gambar ilustrasi yang disajikan.	4
6.	Keakuratan istilah yang digunakan sesuai dengan materi.	5
7.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa.	4
8.	Penjelasan materi tidak berbelit-belit dan langsung pada poin penting.	5
9.	Materi disajikan dengan contoh-contoh lingkungan sekitar yang mudah dipahami.	5

10.	Materi disajikan dalam bentuk yang memotivasi siswa.	4
11.	Media memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang gotong royong.	4
12.	Penyajian materi membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri.	4
13.	Guru menyajikan masalah yang relevan sesuai dengan materi.	4
14.	Siswa memahami dan mengidentifikasi masalah yang diberikan.	4
15.	Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk merumuskan masalah dan mengidentifikasi informasi yang diperlukan.	4
16.	Desain tampilan E-Modul pembelajaran sederhana dan menarik.	4
Total		69
Total Keseluruhan		80

Tabel 4. 2 Saran Validasi Ahli Materi

Komponen	Komentar
Saran	Sesuai dengan masukan reviewer, silahkan dilanjutkan. Revisi : Video pengantar sendiri, CP/TP diawal, quiz sudah bagus.

c) Analisis Data

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi ahli materi media E-Modul Interktif sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kevalidan : } P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Tabel 4. 3 Kriteria Validasi Ahli Materi

Keterangan :	
P	= Nilai Persentase kevalidan media

$\sum x$	= Jumlah skor yang diperoleh
$\sum x_i$	= Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Persentase Kevalidan :

$$P = \frac{69}{80} \times 100 \%$$

$$P = 86,25\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase validitas dari ahli materi mencapai 86,25%. Produk yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengujian. Meskipun begitu, ada beberapa saran serta masukan dari ahli materi untuk kemudian dilakukan perbaikan pada produk agar lebih sempurna.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan oleh spesialis di bidang media pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana media yang dirancang oleh peneliti, yaitu media E-Modul Interaktif yang berbasis problem based learning sesuai dan efektif bagi siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.

a) Profil Ahli Media

Validasi ahli media pada media E-Modul Interaktif berbasis problem based learning dilakukan oleh Bapak H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd yang menjadi dosen di UIN Maulana

Malik Ibrahim Malang fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Bahasa Arab pada 7 Mei 2026. Beliau merupakan dosen berpengalaman dalam bidang pembuatan media pembelajaran.

b) Hasil Validasi Ahli Media

Peneliti memperoleh data kuantitatif dan kualitatif dari hasil validasi dosen ahli media. Berikut hasil data validasi oleh ahli media yang ditampilkan melalui tabel:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Item	Aspek	Skor
1.	Kesesuaian tataletak dan navigasi E-Modul.	5
2.	Konsistensi desain pada setiap halaman.	5
3.	Warna dan tipografi sesuai dengan tema.	5
4.	E-Modul Interaktif mudah untuk dioperasikan.	5
5.	Panduan penggunaan E-Modul Interaktif jelas dan mudah dipahami.	5
6.	E-Modul interaktif dapat dijalankan di komputer dan handphone	5
7.	E-Modul tidak mudah error saat dioperasikan.	5
8.	E-Modul saat dijalankan tidak memberatkan kinerja perangkat komputer atau handphone	5
9.	Desain antarmuka media konsisten	5
10.	Kualitas gambar yang ditampilkan pada media baik	5
11.	Interaktivitas e-modul dalam mengajak siswa aktif belajar	4
12.	Ukuran huruf yang sesuai pada E-Modul	4
13.	Fitur quiz digunakan dengan mudah	4
14.	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai	4
15.	Video yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi.	5

16.	Desain tampilan E-Modul pembelajaran sederhana dan menarik	5
17.	Contoh video materi pada EModul memiliki gambar yang jelas dan suara yang keras	4
18.	Elemen yang digunakan dalam E-Modul sesuai dengan materi	4
Total		84
Total Keseluruhan		90

Tabel 4.5 Saran Validasi Ahli Media

Komponen	Komentar
Saran	Baik dan bisa dilanjutkan atau dipakai untuk proses pembelajaran. Revisi : Tata letak perlu diperbaiki dan tambahkan juga cover penutup.

c) Analisis Data

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media E-Modul Interaktif sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kevalidan : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Tabel 4.6 Kriteria Validasi Ahli Media

Keterangan :	
P	= Nilai Persentase kevalidan media
$\sum x$	= Jumlah skor yang diperoleh
$\sum xi$	= Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Persentase Kevalidan :

$$P = \frac{84}{90} \times 100 \%$$

$$P = 93,33\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase validitas dari ahli media mencapai 93,33%. Produk yang telah diciptakan telah terbukti valid dan siap digunakan untuk pengujian. Meskipun begitu, ada beberapa saran serta masukan dari ahli media untuk kemudian dilakukan perbaikan pada produk agar lebih sempurna.

3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan peneliti, yaitu media E-Modul Interaktif berbasis problem based learning untuk siswa kelas 5 di MINU Darul Ulum Candiwates. Berikut merupakan profil ahli pembelajaran.

a) Profil Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran pada media E-Modul Interaktif dilakukan oleh Ibu Novita Roudhotul Jannah, S.Pd. yang menjadi Guru Pendidikan Pancasila Kelas 5 di MINU Darul Ulum Candiwates pada 21 Mei 2026. Beliau merupakan guru berpengalaman dalam pembelajaran PPKN kelas 5.

b) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Peneliti memperoleh data kuantitatif dan kualitatif dari hasil validasi dosen ahli media. Berikut hasil data validasi oleh ahli media yang ditampilkan melalui tabel:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Item	Aspek	Skor
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	5
2.	Materi yang disajikan secara urut dan sistematis	5
3.	Penjelasan tentang gotong royong mudah dipahami oleh siswa	4
4.	Contoh gotong royong dilingkungan sekitar yang diberikan relevan	5
5.	Materi dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang relevan	5
6.	Materi menarik perhatian siswa dan memotivasi untuk belajar	4
7.	Materi mendukung pembelajaran aktif dan interaktif	4
8.	Materi yang disajikan menggunakan media atau alat bantu pembelajaran yang kreatif	5
9.	Desain media sudah sesuai dengan materi	4
10.	Tulisan pada media bisa dibaca dengan jelas	5
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
12.	Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran	4
Total		54
Total Keseluruhan		60

Tabel 4.8 Saran Validasi Ahli Pembelajaran

Komponen	Komentar
Saran	Isi dari media pembelajaran tersebut sudah sesuai CP dan menarik. Akan tetapi, pada bagian bernyanyi bersama menggunakan lagu berbahasa betawi.

	Akan lebih baik menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa sehari – hari siswa (bahasa Jawa).
--	---

c) Analisis Data

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media E-Modul Interaktif bisa dihitung sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kevalidan : } P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Tabel 4.9 Kriteria Validasi Ahli Pembelajaran

Keterangan :	
P	= Nilai Persentase kevalidan media
$\sum x$	= Jumlah skor yang diperoleh
$\sum x_i$	= Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Persentase Kevalidan :

$$P = \frac{54}{60} \times 100 \%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase validitas dari ahli pembelajaran mencapai 90%. Produk yang telah diciptakan telah terbukti valid dan siap digunakan untuk pengujian. Meskipun begitu, ada beberapa saran serta masukan dari ahli

pembelajaran untuk kemudian dilakukan perbaikan pada produk agar lebih sempurna.

4. Implementasi (*Implementation*)

Selanjutnya tahap implementasi yaitu menerapkan media E-Modul Interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti dan telah memenuhi kriteria validasi. Kemudian, media ini diuji cobakan pada 32 siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates pada tanggal 18 Mei 2026. Pada saat proses uji coba siswa diminta untuk membawa ponsel masing – masing dari rumah. Kemudian peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan dan instruksi mengenai media E-Modul Interaktif yang telah ditampilkan di layar proyektor. Setelah itu, peneliti memberikan tautan untuk diakses siswa secara mandiri. Siswa diminta untuk mempelajari dan memahami media E-Modul Interaktif dari awal hingga akhir, serta mengerjakan soal quiz yang tersedia didalam E-Modul Interaktif tersebut. Selanjutnya, siswa diberikan soal angket motivasi belajar untuk mengevaluasi hasil pembelajaran mereka setelah menggunakan media E-Modul Interaktif.



Gambar 4. 12 Implementasi

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi ini memiliki tujuan untuk memantau dampak jangka panjang dari media E-Modul Interaktif dalam proses belajar. Evaluasi ini dapat dilaksanakan dengan cara mengumpulkan tanggapan dari siswa dan guru untuk memperbaiki media E-Modul Interaktif lebih lanjut, agar media tersebut tidak hanya menarik tetapi juga efisien dalam pembelajaran. Peneliti juga bisa berdiskusi langsung dengan dosen pembimbing tentang angket motivasi belajar siswa untuk memastikan produk tersebut dapat digunakan dengan baik dan memenuhi standart yang ada.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Coba Produk

Peneliti menggunakan angket untuk mengevaluasi tanggapan siswa mengenai media E-Modul Interaktif berbasis *problem based learning* yang telah dibuat. Peneliti menyusun pertanyaan menggunakan bahasa yang lebih sederhana agar siswa dapat memahami dengan mudah dalam menjawab angket tersebut. Angket tersebut dibagikan kepada 32 siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates pada tanggal 18 Mei 2026. Berikut adalah hasil data mengenai respon siswa terhadap media E-Modul Interaktif yang berbasis *problem based learning* :

a. Motivasi Belajar

Tabel 4.10 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa (Pretest)

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Kategori
1.	Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami	65	128	50,78	Kurang Baik

2.	Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami	66	128	51,56	Baik
3.	Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik	81	128	63,28	Baik
4.	Saya berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan	68	128	53,12	Baik
5.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	35	128	27,34	Kurang Baik
6.	Saya mengerjakan tugas tanpa bertanya ke teman	72	128	56,25	Baik
7.	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	77	128	60,15	Baik
8.	Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	71	128	55,46	Baik
9.	Ketika di rumah saya belajar materi yang dijelaskan di sekolah	88	128	68,75	Baik
10.	Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan	66	128	51,56	Baik
11.	Saya suka mengikuti pembelajaran PPKN	70	128	54,68	Baik
12.	Saya datang ke sekolah tepat waktu	78	128	60,93	Baik
13.	Saya membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya	66	128	51,56	Baik
14.	Saya menyelesaikan tugas tidak tepat waktu	74	128	57,81	Baik
15.	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	76	128	59,37	Baik
16.	Saya suka meminta tugas/PR pada guru setelah selesai belajar di sekolah	71	128	55,46	Baik
17.	Saya suka mengerjakan tugas untuk mendapatkan poin tambahan	71	128	55,46	Baik
18.	Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif (PPT, Video)	82	128	64,06	Baik
19.	Saya suka belajar PPKN karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok	55	128	42,96	Kurang Baik

20.	Saya suka belajar PPKN karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi	53	128	41,40	Kurang Baik
21.	Saya takut untuk berpendapat	53	128	41,40	Kurang Baik
22.	Jika nilai PPKN saya jelek, saya tidak mau belajar lagi	53	128	41,40	Kurang Baik
23.	Saya berbicara dengan teman Ketika guru menjelaskan	93	128	72,65	Baik
24.	Saya bosan jika guru menjelaskan materi PPKN dengan berceramah saja	70	128	54,68	Baik
25.	Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	78	128	60,93	Baik
26.	Jika nilai PPKN saya jelek, saya tidak mau belajar lagi	65	128	50,78	Kurang Baik
Analisis Keseluruhan		1797	3328	53,99	Baik

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media E-Modul Interaktif sebagai berikut :

Persentase Kevalidan :

$$P = \frac{1797}{3328} \times 100 \%$$

$$P = 53,99 \%$$

Tabel 4.10 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa (Posttest)

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Kategori
1.	Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami	104	128	81,25	Sangat Baik

2.	Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami	66	128	51,56	Baik
3.	Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik	104	128	81,25	Sangat Baik
4.	Saya berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan	72	128	50	Kurang Baik
5.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	128	128	100	Sangat Baik
6.	Saya mengerjakan tugas tanpa bertanya ke teman	92	128	61,71	Baik
7.	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	110	128	72,65	Baik
8.	Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	77	128	54,68	Kurang Baik
9.	Ketika dirumah saya belajar materi yang dijelaskan disekolah	100	128	78,12	Sangat Baik
10.	Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan	65	128	41,40	Kurang Baik
11.	Saya suka mengikuti pembelajaran PPKN	110	128	85,93	Sangat Baik
12.	Saya datang kesekolah tepat waktu	109	128	82,81	Sangat Baik
13.	Saya membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya	128	128	87,5	Sangat Baik
14.	Saya menyelesaikan tugas tidak tepat waktu	74	128	52,34	Baik
15.	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	105	128	80,64	Sangat Baik
16.	Saya suka meminta tugas/PR pada guru setelah selesai belajar di sekolah	91	128	67,96	Baik
17.	Saya suka mengerjakan tugas untuk mendapatkan poin tambahan	103	128	49,21	Kurang Baik
18.	Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif (PPT, Video)	111	128	67,96	Baik

19.	Saya suka belajar PPKN karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok	117	128	91,40	Sangat Baik
20.	Saya suka belajar PPKN karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi	128	128	100	Sangat Baik
21.	Saya takut untuk berpendapat	128	128	100	Sangat Baik
22.	Jika nilai PPKN saya jelek, saya tidak mau belajar lagi	128	128	100	Sangat Baik
23.	Saya berbicara dengan teman Ketika guru menjelaskan	93	128	72,65	Baik
24.	Saya bosan jika guru menjelaskan materi PPKN dengan berceramah saja	70	128	48,43	Kurang Baik
25.	Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	110	128	85,93	Sangat Baik
26.	Jika nilai PPKN saya jelek, saya tidak mau belajar lagi	66	128	35,93	Kurang Baik
Analisis Keseluruhan		2589	3328	77,79	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media E-Modul Interaktif sebagai berikut :

Persentase Kevalidan :

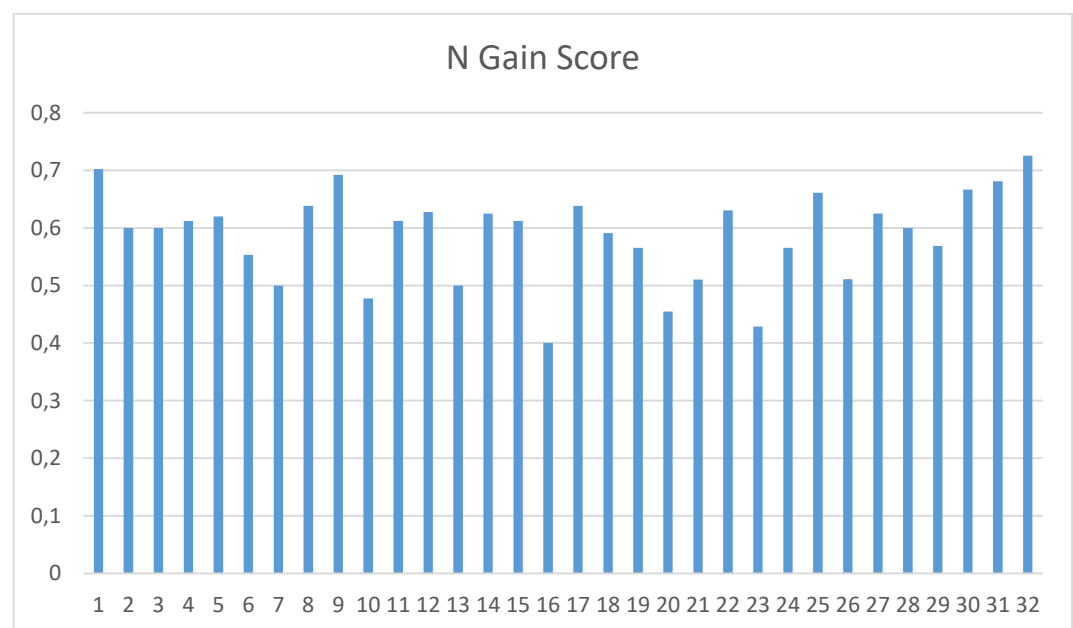
$$P = \frac{2589}{3328} \times 100 \%$$

$$P = 77,79 \%$$

Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata – rata persentase motivasi belajar siswa pada tahap pretest mencapai 53,99%, sedangkan pada tahap posttest meningkat menjadi 77,79%. Peningkatan tersebut mengindikasikan

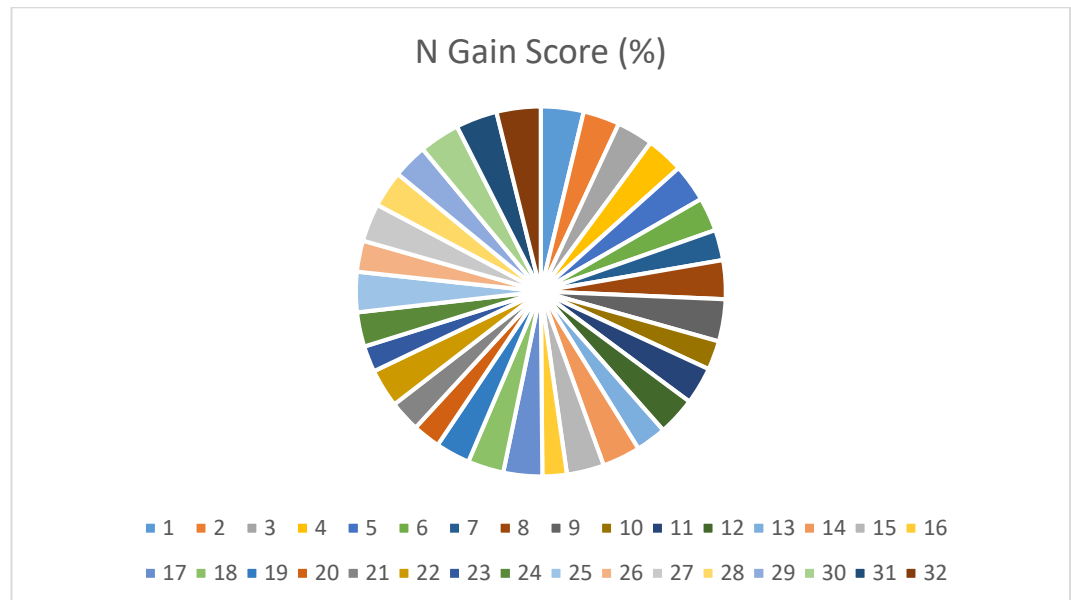
bahwa penggunaan media E-Modul Interaktif dalam pembelajaran PPKN mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, media E-Modul Interaktif berbasis problem based learning dapat dinyatakan layak dalam mendukung peningkatan motivasi belajar siswa dikelas V MINU Darul Ulum Candiwates.

Setelah dilakukan pre-test dan post-test, dilakukan analisis uji Normalitas (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan e-modul interaktif berbasis *problem based learning*. Adapun data terkait peningkatan pemahaman konsep siswa menggunakan uji N-Gain dapat digambarkan sebagai berikut:



Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain terhadap 32 siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates, diperoleh 2 siswa (6,25%) berada pada kategori tinggi, sedangkan 30 siswa (93,75%) berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah. Nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,587 atau 58,73%, sehingga termasuk dalam

kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan.



b. Kemenarikan Media

Angket ini diberikan setelah siswa menggunakan E-Modul Interaktif.

No.	Pernyataan	Σx	Σxi	P(%)	Kategori
1.	Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan	65	128	41,40	Kurang Baik
2.	Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif (PPT, Video)	111	128	67,96	Baik
3.	Saya suka belajar PPKN karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi	128	128	100	Sangat Baik
4.	Saya bosan jika guru menjelaskan materi PPKN dengan berceramah saja	70	128	48,43	Kurang Baik
5.	Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik	104	128	81,25	Sangat Baik
6.	Saya suka belajar PPKN karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok	117	128	91,40	Sangat Baik
Analisis Keseluruhan		595	768	77,47	Sangat Baik

Persentase Kevalidan :

$$P = \frac{595}{768} \times 100 \%$$

$$P = 77,47\%$$

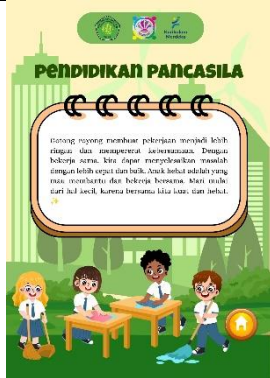
Berdasarkan hasil angket kemenarikan yang diberikan kepada 32 siswa setelah menggunakan e-modul interaktif, diperoleh persentase sebesar 77,47% dengan kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memiliki tampilan, penyajian materi, serta fitur interaktif yang mampu menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

C. Revisi Produk

Peneliti melakukan revisi pada produk untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan masukan dari para validator yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli pembelajaran. Masukan dari para validator bertujuan agar produk ini memenuhi standart kelayakan dan validitas untuk diuji pada siswa. Berikut adalah hasil revisi produk :

1. Revisi Ahli Media

Tabel 4.11 Tabel Revisi Ahli Media

No.	Aspek yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Warna font perlu diganti		
2.	Tata letak perlu diperbaiki		
3.	Tambahkan juga cover penutup.	-	

2. Revisi Ahli Materi

Tabel 4.12 Tabel Revisi Ahli Materi

No.	Aspek yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Video pengantar diri sendiri		
2.	CP/ TP di letakkan di awal		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media E-Modul Interaktif berbasis Problem Based Learning

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menciptakan produk berupa media E-Modul Interaktif untuk materi gotong royong yang telah teruji kevalidan dan kelayakannya untuk diuji cobakan pada siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates. Proses pengembangan media E-Modul Interaktif ini dilakukan dengan metode *Research and Development (R&D)* menggunakan model desain ADDIE. Proses pengembangan terdiri atas lima langkah yaitu : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai setiap langkah tersebut :

1. Analisis Desain

Pengembangan media E-Modul Interaktif dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di MINU Darul Ulum Candiwates untuk siswa kelas 5. Yaitu, 1) dari hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PPKN, terutama materi gotong royong belum cukup menarik minat siswa, 2) guru lebih suka menggunakan menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama, 3) media pembelajaran yang dipakai masih sangat terbatas dengan minimnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran siswa. Hal ini membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi gotong royong. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan,

peneliti menyimpulkan perlu adanya media interaktif yang berbasis teknologi, yang dapat memberikan gambaran konsep gotong royong secara jelas serta melibatkan siswa secara aktif melalui pendekatan PBL.

Setelah kebutuhan untuk analisis dikonsepsi, peneliti kemudian mulai menyusun kerangka media E-Modul Interaktif. Desain yang dibuat memperhatikan karakteristik siswa. Berikut adalah elemen – elemen desain media E-Modul Interaktif :

- a. Pemilihan platform dilakukan dengan menggunakan canva karena mudah digunakan, tidak berbayar, dan dapat diakses menggunakan berbagai perangkat. Selain itu, platform ini juga mendukung multimedia seperti gambar, video, dan kuis interaktif.
- b. Susunan konten dalam media E-Modul Interaktif dibuat dengan menu tombol seperti home, tentang produk, petunjuk penggunaap, CP dan TP, materi, video, quiz, dan profil pengembang. Materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum yang mencakup gotong royong dilingkungan sekitar.
- c. Desain visual seperti warna, background, jenis huruf, dan tata letak disesuaikan dengan kebutuhan siswa, penggunaan gambar juga berupa karakter kartun untuk menarik perhatian siswa dalam memahami materi.
- d. Menyusun pembelajaran berbasis *problem based learning* yang terbagi menjadi 5 langkah : orientasi masalah, kerangka masala, penyelidikan mandiri, penyajian hasil, dan evaluasi. Namun dalam

problem based learning dalam bentuk LKPD yang telah disusun sesuai materi.

Selanjutnya adalah pengembangan media dengan membuat, mengembangkan, dan memodifikasi media pembelajaran. Proses pengembangan media ini dikerjakan dengan memadukan berbagai aplikasi seperti *canva* yang digunakan untuk merancang tampilan visual gambar dan video, juga sebagai situs pembelajaran yang mudah diakses, *youtube* berperan sebagai tempat penyimpanan video, serta *wordwall* digunakan untuk menciptakan evaluasi atau *quiz* dalam bentuk permainan interaktif. LKPD berbasis *problem based learning* disusun untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah.

Kemudian, penggunaan media ini diuji cobakan pada 32 siswa di kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates. Pada tahap ini, siswa mengoperasikan media E-Modul Interaktif secara mandiri. Siswa mengikuti proses pembelajaran ini dengan bimbingan dari guru sebagai fasilitator. Pelaksanaan ini dilakukan secara langsung untuk melihat keterlibatan siswa saat memanfaatkan media. Selama kegiatan ini, peneliti mengamati reaksi siswa terhadap penggunaan media, seperti semangat saat menyaksikan video, partisipasi aktif dalam diskusi, dan keaktifan ketika mengerjakan *quiz* di *wordwall*.

Hasil dari evaluasi dilaksanakan untuk menilai seberapa efektif media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui angket motivasi belajar yang diisi setelah siswa menggunakan media E-Modul

Interaktif, serta melalui observasi perilaku belajar saat media diterapkan. Tanggapan dari guru mengenai penggunaan media didalam kelas juga dikumpulkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan motivasi dalam belajar. Berdasarkan data angket, sekitar 77,79% siswa masuk ke dalam kategori motivasi yang baik. Ini terlihat dari peningkatan partisipasi, rasa ingin tahu yang tinggi, dan kemauan siswa untuk belajar secara mandiri maupun bekerja sama.

Media E-Modul Interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dalam waktu sekitar dua bulan melalui konsultasi dengan dosen pembimbing bisa dianggap sebagai media interaktif. Ini karena media tersebut memuat elemen video, audio, gambar, dan permainan evaluasi. Keunggulan dari media E-Modul Interaktif ini adalah dapat diakses dimana saja dan kapan saja, fitur yang ada mendukung pemahaman siswa, pendekatan problem based learning yang mendorong kerja sama dan pemikiran kritis siswa, serta materi yang disajikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Namun, kelemahannya adalah hanya dapat diakses menggunakan internet dan beberapa siswa masih belum terbiasa dengan teknologi.

2. Analisis Hasil Validasi

Validasi merupakan pengujian terhadap kelayakan media yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dengan menggunakan instrumen validasi yang masing – masing memiliki 10 -

15 pertanyaan. Berikut adalah analisis hasil validasi dari para validator ahli :

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Uji kelayakan materi media E-Modul Interaktif berbasis problem based learning telah dilakukan oleh Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I sebagai ahli validator materi. Ketika diuji, kelayakan materi menunjukkan persentase 86,25% dengan kategori sangat valid dan layak untuk diujicobakan. Data ini bisa dilihat dalam tabel 4.4 . Dari hasil perolehan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media E-Modul Interaktif berbasis PBL yang dikembangkan telah memenuhi standar dan siap untuk diujicobakan pada siswa. Produk ini juga menerima masukan dan kritik, seperti : gunakan video pengantar sendiri, CP/TP diawal, quiz sudah bagus.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Uji kelayakan media E-Modul Interaktif yang berbasis problem based learning ini dilakukan oleh Bapak H.Ahmad Makki, M.Pd yang bertindak sebagai validator ahli dibidang media. Hasil dari uji kelayakan media menunjukkan persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak untuk diuji cobakan. Angka tersebut bisa dilihat dalam tabel 4.7 . Hasil validasi ahli media yang memperoleh kategori sangat layak menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, serta kualitas penyajian materi. Tingginya tingkat kelayakan tersebut didukung oleh penggunaan desain yang menarik,

penyajian materi secara sistematis, serta adanya fitur interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Uji kelayakan media E-Modul Interaktif yang didasarkan pada pembelajaran berbasis masalah ini dilaksanakan oleh Ibu Novita Roudlotul Jannah, S.Pd sebagai validator ahli dalam bidang pembelajaran. Media E-Modul Interaktif menunjukkan hasil kelayakan dengan persentase 90% yang tergolong sangat layak untuk dilakukan percobaan. Data tersebut bisa dilihat pada 4.7 . Dengan melihat hasil yang didapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa media E-Modul Interaktif berbasis PBL Yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria yang tepat dan layak untuk diuji coba di kalangan siswa.

Hasil validasi yang diterima dari para validator menunjukkan bahwa media E-Modul Interaktif yang berbasis PBL yang dirancang oleh peneliti memperoleh persentase 86,25% dari ahli materi, 93,33% dari ahli media, dan 90% dari ahli pembelajaran. Nilai tersebut mendapatkan kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media E-Modul Interaktif yang berbasis PBL sudah sangat valid dan layak untuk diuji coba pada siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiawates.

B. Hasil Kemenarikan Media E-Modul Interaktif

Kemenarikan media E-Modul Interaktif dapat diukur melalui penerapan dilapangan dengan cara mengamati reaksi siswa terhadap media E-Modul Interaktif yang berbasis PBL yang diterapkan didalam proses pembelajaran. Untuk mengevaluasi aspek ini, digunakan angket yang berisi tanggapan siswa mengenai daya tarik E-Modul Interaktif, yang memiliki 6 pertanyaan. Angket ini diisi oleh 32 siswa kelas 5 di MINU Darul Ulum Candiwates setelah mereka melihat, membaca, dan menyelesaikan quiz serta mengamati tampilan E-Modul Interaktif. Dari hasil pengisian angket, didapatkan skor yang mencapai 77,47%. Persentase ini menunjukkan bahwa E-Modul Interaktif tergolong dalam kategori valid dan menarik, sesuai dengan klasifikasi yang terdapat pada tabel 4.10 mengenai tingkat kemenarikan.

Menurut siswa kelas 5 MINU Darul Ulum, E-Modul Interaktif yang berbasis PBL ini dinilai menarik karena berbagai alasan, yaitu : (1) Desain sampul E-Modul Interaktif yang menarik dan cocok dengan isi materi. (2) Setiap halaman dilengkapi dengan gambar yang memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Ini sejalan dengan pendapat Nina Sundari yang menyatakan bahwa siswa lebih tertarik pada gambar dibandingkan teks, terutama jika gambar tersebut disajikan secara menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. (3) Materi didalam E-Modul Interaktif juga terhubung dengan pengalaman sehari-hari yang sering ditemui siswa, terutama yang berhubungan dengan keinginan dan kebutuhan mereka. (4) Jenis huruf, ukuran, dan bahasa dalam E-Modul

Interaktif mudah dibaca serta dipahami oleh siswa. (5) E-Modul Interaktif ini juga mampu memotivasi siswa untuk belajar tentang materi “Gotong Royong di Lingkungan Sekitar”. Menurut Tejo Nurseto, media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar karena lebih menarik, membuat siswa lebih aktif, dan memudahkan pemahaman materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media E-Modul Interaktif Berbasis Problem Based Learning

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui media E-Modul Interaktif yang berbasis PBL dalam materi gotong royong, peneliti mengumpulkan data melalui angket. Angket ini dibuat dengan tujuan khusus yaitu untuk menilai sejauh mana daya tarik siswa, kejelasan materi, serta partisipasi siswa saat menggunakan media E-Modul Interaktif yang dikembangkan. Proses penyebaran angket berlangsung pada tanggal 15 Mei 2026 , yaitu pada pertemuan kedua setelah penerapan perlakuan. Tujuan hal ini adalah untuk memberikan siswa waktu yang cukup guna mengamati, memahami, mengenali, mengeksplorasi, dan menggunakan media E-Modul Interaktif secara menyeluruh dalam berbagai tahap pembelajaran yang berbasis PBL.

Selanjutnya angket ini disebarakan kepada 32 siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates sebagai subjek untuk pengujian. Sebelum itu, mereka telah mengikuti berbagai rangkaian aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media E-Modul Interaktif berbasis PBL. Dalam tahap pengenalan media, tampak bahwa para siswa tidak hanya sekadar membaca

materi, tetapi juga teribat dalam berpikir kritis, serta menyelesaikan masalah secara kolaboratif dengan mempresentasikan hasil kerja kelompok sesuai dengan prinsip PBL. Instrumen angket terdiri dari 26 soal yang mencakup aspek bahasa, minat terhadap masalah, pemahaman materi, dan pengalaman belajar secara keseluruhan. Pernyataan dalam instrumen angket tersebut dinilai dengan menggunakan skala likert 4 poin, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa untuk meningkatkan semangat belajar, dapat dilihat pada tabel 4.10 yang memaparkan hasil dengan skor rata – rata mencapai 77,79% dan tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa memberikan respon yang positif dan sangat berminat terhadap penggunaan media E-Modul Interaktif dalam kegiatan belajar. Nilai rata – rata tersebut mencerminkan bahwa mayoritas siswa setuju dengan pernyataan – pernyataan dalam angket yang meliputi berbagai aspek, seperti desain E-Modul, gambar, video, isi materi, quiz, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dari skor yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa merasa tertarik, bersemangat, dan termotivasi saat menggunakan media tersebut selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan e-modul interaktif berbasis *Problem Based Learning* dapat dijelaskan melalui Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow. Menurut Maslow, motivasi seseorang dipengaruhi oleh terpenuhinya kebutuhan akan penghargaan dan

aktualisasi diri. Dalam penelitian ini, penggunaan e-modul interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, menyelesaikan permasalahan secara mandiri maupun kelompok, serta memperoleh umpan balik terhadap hasil belajarnya. Kondisi tersebut mendorong terpenuhinya kebutuhan penghargaan dan aktualisasi diri sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa.

Pembelajaran berbasis masalah juga menunjukkan bahwa nilai yang diraih siswa mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berarti bagi siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates. Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung dalam situasi nyata menghadapi berbagai tantangan untuk meningkatkan motivasi mereka melalui rasa ingin tahu, pembelajaran yang menantang, dan bermakna. Dengan kegiatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi melainkan juga aktif dalam proses pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi dalam kelompok, dan terlibat secara aktif saat mempresentasikan hasil tugas mereka.

Dari penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa integrasi antara media yang dirancang dengan menarik dan model pembelajaran berbasis masalah terbukti dapat memenuhi motivasi siswa. Kedua elemen ini saling menguatkan, menciptakan lingkungan belajar yang layak dan berarti yang terlihat dari respon sangat positif siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates terhadap media E-Modul Interaktif yang diterapkan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian kegiatan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan terkait pengembangan E-Modul Interaktif berbasis Problem Based Learning pada materi Gotong Royong untuk siswa kelas V MINU Darul Ulum Candiwates, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berupa E-Modul Interaktif dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Desain yang diterapkan oleh peneliti memiliki daya tarik yang luar biasa, inovatif, dan sejalan dengan materi tentang gotong royong, menyajikan berbagai fitur yang memudahkan siswa untuk belajar mengenai gotong royong dengan memuat konten interaktif seperti gambar, video, dan quiz yang berbasiskan problem based learning yang relevan dengan materi yang ada. Proses pembuatan media E-Modul Interaktif sudah divalidasi oleh para ahli dalam bidang materi, media, dan pembelajaran. Peneliti memperoleh persentase 86,25% dari ahli materi, 93,33% dari ahli media, dan 90% dari ahli pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media E-Modul Interaktif yang berbasis problem based learning ini sudah sangat valid dan layak untuk diuji coba pada siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates.
2. Media E-Modul Interaktif berbasis problem based learning yang telah diuji coba pada siswa kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates

memperoleh skor dengan rata – rata 77,79% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang menunjukkan bahwa siswa menunjukkan respon yang positif dan sangat termotivasi terhadap penggunaan media tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, e-modul interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, guru, dan respon siswa. Selain itu, implementasi e-modul menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas V MINU Darul Ulum Candiwates berdasarkan hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan e-modul.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan,, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut :

1. E-Modul Interaktif berbasis PBL yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi Gotong Royong untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan produk serupa pada materi pembelajaran yang berbeda maupun pada jenjang kelas yang lebih luas sehingga manfaat media dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa.
3. Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan E-Modul Interaktif berbasis PBL dapat memperluas fokus penelitian, tidak hanya pada peningkatan motivasi belajar, tetapi juga pada aspek lain seperti

kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, hasil belajar, maupun keterampilan kolaboratif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, R. (2014). *Kitab Sejarah Terlengkap 25 Nabi Terkemuka*. Safirah.
- Ajhuri, K. F. (2021). *URGENSI MOTIVASI BELAJAR (Peran Orang Tua Asuh Dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa)* (Yogyakarta). Penebar Media Pustaka.
- Amda, E. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Amelia, R., & Wibowo, A. M. (2023). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital Sebagai Pemberdayaan Guru Yayasan Sunan Ampel Poncokusumo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 77–86.
- Anisa dan Jasiah. (2025). Implementasi E-Modul Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam : Studi. *Jurnal Sains Sudent Research (JSSR)*, 3(4), 353–359.
- Antari, P. L., Widiani, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 266–275.
- Aprilia, T. D., Komariah, S., & Irawan, N. (2025). *TOFEDU : The Future of Education Journal An analysis of Abraham Maslow ' s hierarchy of needs theory and Frederick Herzberg ' s work motivation theory*. 4(9), 5069–5073.
- Branch, R. M. (2010). Robert Maribe Branch - Instructional Design (The ADDIE Approach). *Journal of Chemical Information and Modeling*.

- Desmaliza, W., Alfiriani, A., & Rahmadiani, D. (2025). Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Materi Tumbuhan dan Fotosintesis Kelas IV Sekolah Dasar. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 503–514.
<https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.4655>
- Faizah, M. (2022). *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta 9-11 September 2022. September*, 479–492.
- Gunawan, G., & Pasaribu, S. (2022). Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15(1), 86–106. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>
- Hamidi, E., Hasanuddin, & Pramudibyo, S. (2022). Pengembangan Modul Praktikum Berorientasi Problem Based Learning Pada Alat Peraga Trainer Sistem Starter. *Journal of Engineering Education*, 1(1), 16–22.
<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JJEEHal.%7C16>
- Hamruni. (2012). *STRATEGI PEMBELAJARAN*. Insan Madawi.
- Hamzah B. Uno. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan* (14th ed.). Bumi Aksara.
https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q%0A&f=false.
- Hapsari, O. D. (2024). META ANALISIS : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA. *Didaktik :*

Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10(01), 1529–1538.

Hartati, M. S. (2019). Pengembangan Metode Pembelajaran Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 125–134.
<https://doi.org/10.33061/jgz.v7i1.3061>

Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL) INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KIMIA KELAS XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.

Ikhwandari, Iely A., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DENGAN MODEL NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT). *Jurnal Basicedu*, 3(4).

Irawan, T. A., Subali, B., & Suminar, T. (2024). PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN KREATIVITAS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).

Istiqoma, M., Prihatmi, T. N., & Anjarwati, R. (2020). Modul Elektronik Sebagai Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Teknodik*, 99–110.

Ititi, F., Sulastri, A., Muspita, Z., & Sururuddin, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Eth (Everyone Is A Teacher Here) dengan bantuan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 MI Husnul Abror. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 15.

- Mas Darwati, I., & Made Purana, I. (2020). Problem Base Learning (PBL) : Suatu Model Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 11(1), 24–33.
- Maulita, P. P., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan E-Modul Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 168–175. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.135>
- Melinda, V. A., Eka, D., & Fitria, A. (2020). *Edcomtech*. 145–154.
- Melinda, V., Degeng, I. N., & Kuswandi, D. (2012). *Pengembangan Media – Vanisa- ||158. 2001*, 158–164.
- Mona, S., & Yunita, P. (2021). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Menara Ilmu*, 15(2), 117–125.
<https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/download/2410/1890>
- Mubarok, Y., Rokhmawati, R. I., & Amalia, F. (2024). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Untuk Kelas 11 TKJ Di SMK Negeri 2 Malang Dengan Model 4-D. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1–10. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nurhidayati, A., Putro, S. C., & Widiyaningtyas, T. (2018). Penerapan Model Pbl Berbantuan E-Modul Berbasis Flipbook Dibandingkan Berbantuan Bahan Ajar Cetak Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Siswa Smk. *Teknologi Dan Kejuruan: Jurnal Teknologi, Kejuruan, Dan Pengajarannya*, 41(2), 130–138. <https://doi.org/10.17977/um031v41i22018p130>

- Pratiwi, N. P., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2024). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Elektronik Modul Interaktif Mata Kuliah Statistika Prodi PTB UNJ. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 30042–30046.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17786>
- Purba, M. C., & Sujatmiko, B. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKWU DI SMKN 10 SURABAYA Madelin. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.
<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Rahayu, H. S., & Luswati, N. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132–137.
<https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v3i3.5286>
- Rahmadani. (2019). Metode Penerapan Model Problem Based Learning (PBL). *Lantanida Journal*, 7(1), 75–86.
- Romdona, Si., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2013). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 127–149.
- Sa'diah, Ruhiat, Y., & Sholihah. (2022). VOX EDUKASI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(April),

21–29. <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX>

Sari, P. (2015). Memotivasi belajar dengan menggunakan e-learning. *Ummul Qura*, 20–35.

Sholeh, M., & Ikawati, N. L. (2024). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF DENGAN MODEL PJBL PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA BERTEMAKAN KERAGAMAN NUSANTARA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 07(2), 188–198. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd%0APENGEMBANGAN>

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Taufiq Nur Azis. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.

Ummah, R., Suarsini, E., & Lestari, S. R. (2020). Pengembangan E-modul Berbasis Penelitian Uji Antimikroba pada Matakuliah Mikrobiologi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(5), 572. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i5.13432>

Wardana, S. A. P., Sari, S. D. N., Putri, S. D., Karima, S. F., & Malika, N. (2024). Implementasi Hybrid Learning dalam Proses Pembelajaran di Universitas Terbuka Madiun. *Muaddib*, 2(2), 11–19.

Yelnosia, R., & Taufik, T. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar Application of the Problem Based Learning Model in Learning for Grade V of Elementary Schools.

Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 8, 166–183.

Yuliandari, R. N., Nasir, M., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2022).

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING

PADA MATERI PECAHAN DI KELAS IV SD / MI. 6(November), 63–71.

Zulhaida, S. (2023). *PENGEMBANGAN E-MODUL PROJEK PENGUATAN*

PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM

MERDEKA DI SDN PENGASINAN 1 [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA].

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/74803/1/1119018>

3000058_SITI ZULHAIDA_.pdf

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1077/Un.03.1/TL.01.04/05/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

06 Mei 2026

Kepada Yth.
Kepala MINU Darul Ulum Candiwates
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Azka Amalia
NIM	: 220103110096
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates
Lama Penelitian	: Mei 2026 sampai dengan Juli 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 : Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS 5 MINU DARUL ULUM CANDIWATES

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Kami akan sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang telah diberikan. Atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Hasil dari pengukuran tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : *Thuril Thuzulia, M.Pd.I*
 NIP : *19900923 20160801 2014*
 Instansi : *Uin Malang*
 Pendidikan : -
 Alamat : -

PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Pengisian dapat dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Skor	Kategori
5	SB (Sangat Baik)
4	B (Baik)
3	C (Cukup)
2	K (Kurang)
1	SK (Sangat Kurang)

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

(AHLI MATERI)

A. ANGKET AHLI MEDIA

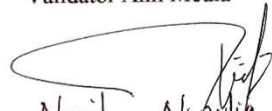
NO.	Aspek yang divalidasi	Kriteria					Keterangan
		SK	K	C	B	SB	
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP)					✓	
2.	Materi yang disampaikan relevan dengan kurikulum yang berlaku				✓		
3.	Penjelasan gotong royong sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				✓		
4.	Materi gotong royong disajikan secara mendalam, mencakup nilai – nilai gotong royong					✓	
5.	Keakuratan contoh, gambar ilustrasi yang disajikan				✓		
6.	Keakuratan istilah yang digunakan sesuai dengan materi					✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa				✓		
8.	Penjelasan materi tidak berbelit – belit dan langsung pada poin penting					✓	
9.	Materi disajikan dengan contoh – contoh lingkungan sekitar yang mudah dipahami					✓	
10.	Materi disajikan dalam bentuk yang memotivasi siswa				✓		
11.	Media memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang gotong royong				✓		
12.	Penyajian materi membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri				✓		
13.	Guru menyajikan masalah yang relevan sesuai dengan materi				✓		
14.	Siswa memahami dan mengidentifikasi masalah yang diberikan				✓		
15.	Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk merumuskan masalah dan mengidentifikasi informasi yang diperlukan				✓		

16.	Desain tampilan E-Modul pembelajaran sederhana dan menarik				✓		
-----	--	--	--	--	---	--	--

B. KRITIK DAN SARAN

Sesuai dengan masukan reviewer, silahkan di lanjutkan

Malang, 21 Mei2026
Validator Ahli Media


Nuril Nurdin

Lampiran 3 : Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS 5 MINU DARUL ULUM CANDIWATES

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Kami akan sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang telah diberikan. Atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Hasil dari pengukuran tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Ahmad Mubdi
NIP : 690403192019031004
Instansi : UIN Malang
Pendidikan : S3
Alamat : Malang

PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Pengisian dapat dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

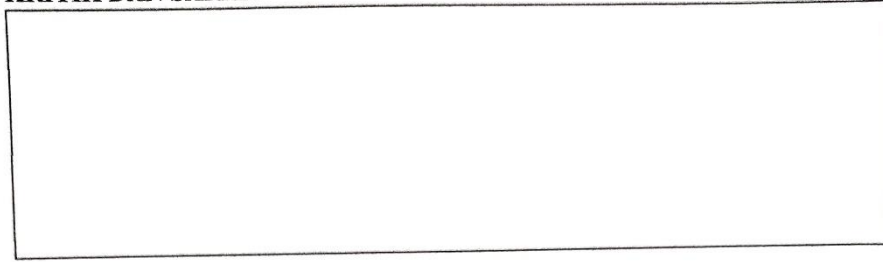
Skor	Kategori
5	SB (Sangat Baik)
4	B (Baik)
3	C (Cukup)
2	K (Kurang)
1	SK (Sangat Kurang)

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

(AHLI MEDIA)

A. ANGKET AHLI MEDIA

NO.	Aspek yang divalidasi	Kriteria					Keterangan
		SK	K	C	B	SB	
1.	Kesesuaian tata letak dan navigasi e-modul					✓	
2.	Konsistensi desain pada setiap halaman					✓	
3.	Warna dan tipografi sesuai dengan tema					✓	
4.	E-Modul interaktif mudah untuk dioperasikan					✓	
5.	Panduan penggunaan E-Modul interaktif jelas dan mudah dipahami					✓	
6.	E-Modul interaktif dapat dijalankan di komputer dan handphone					✓	
7.	E-Modul tidak mudah error saat dioperasikan					✓	
8.	E-Modul saat dijalankan tidak memberatkan kinerja perangkat komputer atau handphone					✓	
9.	Desain antarmuka media konsisten					✓	
10.	Kualitas gambar yang ditampilkan pada media baik					✓	
11.	Interaktivitas e-modul dalam mengajak siswa aktif belajar				✓		
12.	Ukuran huruf yang sesuai pada e-modul				✓		
13.	Fitur quiz digunakan dengan mudah				✓		
14.	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai				✓		
15.	Video yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi					✓	
16.	Desain tampilan E-Modul pembelajaran sederhana dan menarik					✓	
17.	Contoh video materi pada E-Modul memiliki gambar yang jelas dan suara yang keras				✓		
18.	Elemen yang digunakan dalam E-Modul sesuai dengan materi				✓		

B. KRITIK DAN SARAN

Malang, 7 Mei - 2026
Validator Ahli Media


Ahmad Mubki

Lampiran 4 : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DIKELAS 5 MINU DARUL ULUM CANDIWATES

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanggapan/penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk ini. Kami akan sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang telah diberikan. Atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Hasil dari pengukuran tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Novita Roudlotul Jannah, S. Pd.
NIP : -
Instansi : MI NU Darul Ulum Candiwates
Pendidikan : S-1
Alamat : Dusun Blembem No. 02, Candiwates, Prigen, Pasuruan,
Jawa Timur

PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Pengisian dapat dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Skor	Kategori
5	SB (Sangat Baik)
4	B (Baik)
3	C (Cukup)
2	K (Kurang)
1	SK (Sangat Kurang)

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

(AHLI PEMBELAJARAN)

A. ANGKET AHLI MEDIA

NO.	Aspek yang divalidasi	Kriteria					Keterangan
		SK	K	C	B	SB	
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	✓				✓	
2.	Materi yang disajikan secara urut dan sistematis	✓				✓	
3.	Penjelasan tentang gotong royong mudah dipahami oleh siswa				✓		
4.	Contoh gotong royong dilingkungan sekitar yang diberikan relevan					✓	
5.	Materi dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang relevan					✓	
6.	Materi menarik perhatian siswa dan memotivasi untuk belajar				✓		
7.	Materi mendukung pembelajaran aktif dan interaktif				✓		
8.	Materi yang disajikan menggunakan media atau alat bantu pembelajaran yang kreatif					✓	
9.	Desain media sudah sesuai dengan materi				✓		
10.	Tulisan pada media bisa dibaca dengan jelas					✓	
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		
12.	Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran				✓		

B. KRITIK DAN SARAN

Isi dari media pembelajaran tersebut sudah sesuai CP dan menarik. Akan tetapi, pada bagian bernyanyi bersama, menggunakan lagu berbahasa betawi. Akan lebih baik menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa sehari-hari siswa (bahasa Jawa).

Malang, 29 Mei2026
Validator Ahli Media



Novita R. J.

Lampiran 5 : Angket Motivasi Belajar Siswa (*Pretest*)

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : M. Alif Ezz P.

Kelas : V B

No. Absen : 2^a

Siswa dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami		✓		
2.	Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami			✓	
3.	Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik		✓		
4.	Saya berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan			✓	
5.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri		✓		
6.	Saya mengerjakan tugas tanpa bertanya ke teman		✓		
7.	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓		
8.	Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				✓
9.	Ketika di rumah saya belajar materi yang dijelaskan di sekolah		✓		
10.	Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan				✓
11.	Saya suka mengikuti pembelajaran PPKn		✓		
12.	Saya datang ke sekolah tepat waktu		✓		
13.	Saya membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya		✓		
14.	Saya menyelesaikan tugas tidak tepat waktu			✓	
15.	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		✓		
16.	Saya menyesal apabila tertinggal materi pelajaran PPKn				✓
17.	Saya suka meminta tugas atau pr pada guru setelah selesai belajar di sekolah		✓		
18.	Saya bosan jika guru menjelaskan materi PPKn dengan berceramah saja				✓
19.	Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif (PPT, Video)			✓	

20.	Saya tertarik belajar menggunakan e-modul interaktif yang diberikan oleh guru			✓	
21.	E-Modul interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan			✓	
22.	Saya suka belajar PPKn karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi		✓		
23.	Saat pembelajaran berlangsung, saya suka mengungkapkan pendapat saya terkait materi yang diajarkan oleh guru		✓	/	
24.	Saya takut untuk berpendapat			✓	
25.	Jika nilai PPKn saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik		✓		
26.	Jika nilai PPKn saya jelek, saya tidak mau belajar lagi			✓	

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : achmad alfa Rozaqi

Kelas : 5B

No. Absen : 1 (satu)

Siswa dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami		✓		
2.	Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami			✓	
3.	Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik		✓		
4.	Saya berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan			✓	
5.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri		✓		
6.	Saya mengerjakan tugas tanpa bertanya ke teman		✓		
7.	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓		
8.	Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru			✓	
9.	Ketika di rumah saya belajar materi yang dijelaskan di sekolah		✓		
10.	Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan			✓	
11.	Saya suka mengikuti pembelajaran PPKn		✓		
12.	Saya datang ke sekolah tepat waktu		✓		
13.	Saya membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya		✓		
14.	Saya menyelesaikan tugas tidak tepat waktu			✓	
15.	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		✓		
16.	Saya menyesal apabila tertinggal materi pelajaran PPKn		✓		
17.	Saya suka meminta tugas atau pr pada guru setelah selesai belajar di sekolah			✓	
18.	Saya bosan jika guru menjelaskan materi PPKn dengan berceramah saja		✓		
19.	Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif (PPT, Video)		✓		

20.	Saya tertarik belajar menggunakan e-modul interaktif yang diberikan oleh guru		✓		
21.	E-Modul interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan		✓		
22.	Saya suka belajar PPKn karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi		✓		
23.	Saat pembelajaran berlangsung, saya suka mengungkapkan pendapat saya terkait materi yang diajarkan oleh guru			✓	
24.	Saya takut untuk berpendapat			✓	
25.	Jika nilai PPKn saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik		✓		
26.	Jika nilai PPKn saya jelek, saya tidak mau belajar lagi				✓

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : *Bianca Agnesiaaisyapatri*

Kelas : *5b*

No. Absen : *10*

Siswa dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami		✓		
2.	Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami			✓	
3.	Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik		✓		
4.	Saya berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan				✓
5.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri		✓		
6.	Saya mengerjakan tugas tanpa bertanya ke teman			✓	
7.	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru			✓	
8.	Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓		
9.	Ketika di rumah saya belajar materi yang dijelaskan di sekolah		✓		
10.	Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan				✓
11.	Saya suka mengikuti pembelajaran PPKn		✓		
12.	Saya datang ke sekolah tepat waktu		✓		
13.	Saya membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya		✓		
14.	Saya menyelesaikan tugas tidak tepat waktu			✓	
15.	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		✓		
16.	Saya menyesal apabila tertinggal materi pelajaran PPKn		✓		
17.	Saya suka meminta tugas atau pr pada guru setelah selesai belajar di sekolah			✓	
18.	Saya bosan jika guru menjelaskan materi PPKn dengan berceramah saja				✓
19.	Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif (PPT, Video)		✓		

20.	Saya tertarik belajar menggunakan e-modul interaktif yang diberikan oleh guru		✓		
21.	E-Modul interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan		✓		
22.	Saya suka belajar PPKn karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi			✓	
23.	Saat pembelajaran - berlangsung, saya suka mengungkapkan pendapat saya terkait materi yang diajarkan oleh guru			✓	
24.	Saya takut untuk berpendapat			✓	
25.	Jika nilai PPKn saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik			✓	
26.	Jika nilai PPKn saya jelek, saya tidak mau belajar lagi		✓		✓

Lampiran 6 : Angket Motivasi Belajar Siswa (Posttest)

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Aulia Talha Zahra ✓✓

Kelas : V B

No. Absen : 8 (delapan)

Siswa dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami		✓		
2.	Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami				✓
3.	Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik	✓			
4.	Saya berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan				✓
5.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	✓			
6.	Saya mengerjakan tugas tanpa bertanya ke teman			✓	
7.	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓		
8.	Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru			✓	
9.	Ketika di rumah saya belajar materi yang dijelaskan di sekolah	✓			
10.	Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan				✓
11.	Saya suka mengikuti pembelajaran PPKn	✓			
12.	Saya datang ke sekolah tepat waktu	✓			
13.	Saya membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya	✓			
14.	Saya menyelesaikan tugas tidak tepat waktu				✓
15.	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓			
16.	Saya menyesal apabila tertinggal materi pelajaran PPKn		✓		✓
17.	Saya suka meminta tugas atau pr pada guru setelah selesai belajar di sekolah		✓		
18.	Saya bosan jika guru menjelaskan materi PPKn dengan berceramah saja				✓
19.	Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif (PPT, Video)	✓			

		SS	S	TS	STS
20.	Saya tertarik belajar menggunakan e-modul interaktif yang diberikan oleh guru	✓			
21.	E-Modul interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	✓			
22.	Saya suka belajar PPKn karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi	✓			
23.	Saat pembelajaran - berlangsung, saya suka mengungkapkan pendapat saya terkait materi yang diajarkan oleh guru		✓		
24.	Saya takut untuk berpendapat			✓	
25.	Jika nilai PPKn saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik	✓			
26.	Jika nilai PPKn saya jelek, saya tidak mau belajar lagi				✓

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : *Amrikat Yusuf*

Kelas : *5 B*

No. Absen : *5*

Siswa dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
3	1. Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami		✓		
2	2. Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami			✗	
4	3. Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik	✓			
1	4. Saya berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan				✗
3	5. Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri		✓		
3	6. Saya mengerjakan tugas tanpa bertanya ke teman		✓		
4	7. Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	✓		✗	
2	8. Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru			✗	
4	9. Ketika dirumah saya belajar materi yang dijelaskan disekolah	✓			
1	10. Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan				✗
4	11. Saya suka mengikuti pembelajaran PPKn	✓			
4	12. Saya datang kesekolah tepat waktu	✓			
4	13. Saya membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya	✓			
2	14. Saya menyelesaikan tugas tidak tepat waktu			✗	
4	15. Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓			
3	16. Saya menyesal apabila tertinggal materi pelajaran PPKn		✓		
3	17. Saya suka meminta tugas atau pr pada guru setelah selesai belajar di sekolah		✓		
1	18. Saya bosan jika guru menjelaskan materi PPKn dengan berceramah saja				✗
4	19. Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif (PPT, Video)	✓			

		4	3	2	1
4	20. Saya tertarik belajar menggunakan e-modul interaktif yang diberikan oleh guru	✓			
4	21. E-Modul interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	✓			
3	22. Saya suka belajar PPKn karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi		✓		
3	23. Saat pembelajaran - berlangsung, saya suka mengungkapkan pendapat saya terkait materi yang diajarkan oleh guru		✓		
2	24. Saya takut untuk berpendapat			X	
1	25. Jika nilai PPKn saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik	✓			
1	26. Jika nilai PPKn saya jelek, saya tidak mau belajar lagi				X

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Hapea Khayla yosir

Kelas : 5B

No. Absen : 13

Siswa dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
4	1. Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami	✓			
1	2. Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami				✓
4	3. Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik	✓			
2	4. Saya berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan			✓	
4	5. Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	✓			
3	6. Saya mengerjakan tugas tanpa bertanya ke teman		✓		
4	7. Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	✓			
1	8. Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				✓
4	9. Ketika dirumah saya belajar materi yang dijelaskan disekolah	✓			
1	10. Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan				✓
4	11. Saya suka mengikuti pembelajaran PPKn	✓			
3	12. Saya datang kesekolah tepat waktu		✓		
4	13. Saya membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya	✓			
1	14. Saya menyelesaikan tugas tidak tepat waktu				✓
4	15. Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓			
3	16. Saya menyesal apabila tertinggal materi pelajaran PPKn		✓		
2	17. Saya suka meminta tugas atau pr pada guru setelah selesai belajar di sekolah			✓	
1	18. Saya bosan jika guru menjelaskan materi PPKn dengan berceramah saja				✓
4	19. Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif (PPT, Video)	✓			

		4	3	2	1
1	20. Saya tertarik belajar menggunakan e-modul interaktif yang diberikan oleh guru	✓			
4	21. E-Modul interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	✓			
4	22. Saya suka belajar PPKn karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi	✓			
4	23. Saat pembelajaran - berlangsung, saya suka mengungkapkan pendapat saya terkait materi yang diajarkan oleh guru	✓			
1	24. Saya takut untuk berpendapat				✓
4	25. Jika nilai PPKn saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik	✓			
1	26. Jika nilai PPKn saya jelek, saya tidak mau belajar lagi				✓

Lampiran 7 : Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa (Pretest)

Responden	Kode Siswa	No. Pertanyaan																										Jumlah Skor		Max	P%	%Rata2
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	ΣX	ΣXi			
1	ACHMAD ALFA ROZAQI	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	1	3	3	2	3	3	2	3	1	1	1	1	3	2	3	2	57	104	54,8077		
2	ADITYA RIFQI HAMIZAN	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	1	4	2	2	3	2	64	104	61,5385		
3	AHMAD NABIL BAIHAQY	1	2	3	2	1	3	1	2	3	2	3	3	1	2	1	2	2	3	1	1	1	1	3	2	1	2	49	104	47,1154		
4	AISYAH ASH SHIDDIQOH	3	2	2	2	1	3	3	2	3	2	1	1	1	2	1	3	3	2	3	2	4	1	3	2	1	2	55	104	52,8846		
5	ANDIKA YUSUF	2	2	3	1	1	3	3	2	3	1	3	3	3	2	1	2	3	1	3	1	1	1	3	2	3	1	54	104	51,9231		
6	ARGANTA YUDHA SUTANTO	1	2	3	2	1	3	1	2	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	1	4	1	1	4	2	1	2	57	104	54,8077		
7	ARIANI MUTIA AZZAHRA	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	3	1	1	2	3	3	3	1	1	2	4	4	2	2	4	2	58	104	55,7692		
8	AULIA TALITA ZAHRA	1	2	1	2	1	2	3	2	3	2	1	1	1	2	1	3	3	3	1	1	1	1	3	2	1	2	46	104	44,2308		
9	BIANCA AGNESIA AISYAHPUTRI	2	2	1	2	1	2	3	2	3	2	1	3	1	2	1	2	2	3	4	1	1	1	3	2	3	2	52	104	50		
10	BINTANG ALIFAH RAHMA	3	2	2	2	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	1	1	1	1	3	2	4	2	60	104	57,6923		
11	HAFSA KHAYLA YASIR	2	2	2	2	1	3	1	2	3	2	1	3	1	2	1	3	2	3	1	4	1	4	4	2	1	2	55	104	52,8846		
12	IMROATUL KHUMAIROH AL-MAQDIS	1	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	3	1	3	3	2	2	3	1	1	1	1	3	2	3	2	53	104	50,9615		
13	LOUIS ANJA PRADIPTA	3	2	3	2	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	1	2	2	1	1	4	1	3	2	1	2	58	104	55,7692		
14	M. ALDO AL GHOZALI	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	1	1	1	3	3	2	2	56	104	53,8462		
15	M. ALFIAN DIMAS RISQI	1	2	2	2	1	1	1	2	3	2	3	3	3	2	1	1	3	3	1	1	1	4	4	2	4	2	55	104	52,8846		
16	MASRUROH FIRDAUSI NUZULA	3	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	1	1	1	2	3	1	2	59	104	56,7308		
17	MICHELLE FIORENSA PUTRI HADIANTO	2	2	3	3	1	3	3	2	3	2	1	1	1	2	1	1	2	2	4	1	4	1	4	2	4	2	57	104	54,8077		
18	MUHAMMAD	1	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	1	4	1	1	2	2	3	2	60	104	57,6923		
19	MUHAMMAD FAIREL ATHARIZZ CALIEF	1	2	3	2	4	1	3	2	3	2	1	1	3	3	3	3	2	2	1	1	1	4	3	2	3	2	58	104	55,7692		
20	MUHAMMAD LABIB AL AKMAL	2	2	3	3	1	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	1	1	1	3	2	3	4	60	104	57,6923		
21	MUHAMMAD NAUFAL RAMDHAN AL-GHAZALI	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	1	3	1	2	3	2	2	4	1	1	1	1	4	2	1	2	55	104	52,8846		
22	MUHAMMAD SYAHKAN DIYA'UL HAQQI	1	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	1	1	1	4	2	2	3	2	58	104	55,7692		
23	MUKHAMMAD ALIF EZA PRATAMA	2	2	3	2	1	1	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	1	4	1	3	2	4	2	62	104	59,6154		
24	NUR AZIZAH RAMADHANI	3	2	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	2	3	3	2	2	1	2	1	1	3	3	1	2	58	104	55,7692		
25	PUTRI NIKEN PANDAN SARI	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	3	1	3	3	3	1	2	2	1	1	1	3	2	1	2	45	104	43,2692		
26	RADITYA ANGGA BUMI	2	2	3	2	1	2	3	3	1	2	3	1	3	3	3	1	2	3	3	2	4	1	3	3	1	2	59	104	56,7308		
27	RISKA MIFTACHUL KURNIAWAN	3	2	2	3	1	2	2	3	3	3	3	1	3	2	2	2	2	4	1	2	1	1	2	3	1	2	56	104	53,8462		
28	SABIQ HAMZAH AZIB	1	2	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	2	1	4	2	2	2	2	59	104	56,7308		
29	SEAN FILLIO AL-KHALIFI	2	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	3	1	2	3	3	2	4	1	2	1	1	3	2	4	2	53	104	50,9615		
30	SITI KHALIMATUSSYADYIAH	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	1	1	2	3	1	2	3	3	2	4	1	2	2	4	2	59	104	56,7308		
31	SYAHMI FARAH QUANESIA	2	3	3	2	1	2	2	3	1	3	3	3	1	3	3	1	2	2	3	2	1	1	2	3	3	2	57	104	54,8077		
32	TAMARA CECILIA SEPTIAWAN	3	2	3	2	1	3	3	1	3	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	4	2	4	2	53	104	50,9615		
ΣX		65	66	81	68	35	72	77	71	88	66	70	78	66	74	76	71	71	82	55	53	53	53	93	70	78	65	1797				
ΣXi		128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	3537				
P%		50,78125	51,5625	63,28125	53,125	27,34375	56,25	60,15625	55,46875	68,75	51,5625	54,6875	60,9375	51,5625	57,8125	59,375	55,46875	55,46875	64,0625	42,96875	41,40625	41,40625	41,40625	72,65625	54,6875	60,9375	50,78125	7010				
Rata2		53,99639423																														

Responden	Kode Siswa	No. Pertanyaan																										Jumlah Skor	Skor Max	P%	%Rata2
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	ΣX	ΣXi		
1	ACHMAD ALFA ROZAQI	3	2	3	2	4	4	2	2	3	2	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	79	104	75,9615	77,9447115
2	ADITYA RIFIQI HAMIZAN	3	2	3	2	4	2	2	3	3	2	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	3	2	76	104	73,0769	
3	AHMAD NABIL BAIHAQY	4	2	3	2	4	4	4	2	3	2	3	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	3	2	4	2	82	104	78,8462	
4	AISYAH ASH SHIDDIQOH	3	2	4	2	4	4	4	2	3	2	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	85	104	81,7308	
5	ANDIKA YUSUF	3	2	4	2	4	4	4	2	3	2	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	2	85	104	81,7308	
6	ARGANTA YUDHA SUTANTO	3	2	3	2	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	83	104	79,8077	
7	ARIANI MUTIA AZZAHRA	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	2	2	4	2	81	104	77,8846		
8	AULIA TALITA ZAHRA	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	2	83	104	79,8077	
9	BIANCA AGNESIA AISYAHPUTRI	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	4	3	4	2	4	2	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	79	104	75,9615	
10	BINTANG ALIFAH RAHMA	3	2	4	2	4	4	4	2	3	2	3	3	4	2	3	2	4	3	4	4	4	4	3	2	4	2	81	104	77,8846	
11	HAFSA KHAYLA YASIR	4	2	4	2	4	4	4	2	3	2	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	4	2	85	104	81,7308	
12	IMROATUL KHUMAIROH AL-MAQDIS	3	2	3	2	4	2	2	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	77	104	74,0385	
13	LOUIS ANJA PRADIPTA	4	2	3	2	4	4	4	2	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	81	104	77,8846	
14	M. ALDO AL GHOZALI	3	2	2	4	4	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	77	104	74,0385	
15	M. ALFIAN DIMAS RISQI	4	2	4	2	4	4	4	2	3	2	3	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	2	85	104	81,7308	
16	MASRUROH FIRDAUSI NUZULA	3	2	3	3	4	2	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	2	2	77	104	74,0385	
17	MICHELLE FIORENSA PUTRI HADIANTO	3	2	3	3	4	4	4	2	3	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	2	87	104	83,6538	
18	MUHAMMAD	3	3	3	3	4	2	4	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	2	79	104	75,9615	
19	MUHAMMAD FAIREL ATHARIZZ CALIEF	4	2	3	2	4	4	4	2	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	2	84	104	80,7692	
20	MUHAMMAD LABIB AL AKMAL	3	2	3	3	4	2	2	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	4	80	104	76,9231	
21	MUHAMMAD NAUFAL RAMDHAN AL-GHAZALI	3	2	3	2	4	2	4	2	3	2	4	3	4	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	2	4	2	80	104	76,9231	
22	MUHAMMAD SYAH DAN DIYA'UL HAQ'QI	3	2	3	2	4	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	3	2	75	104	72,1154	
23	MUKHAMMAD ALIF EZA PRATAMA	3	2	3	2	4	4	4	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	2	80	104	76,9231	
24	NUR AZIZAH RAMADHANI	4	2	3	3	4	2	4	3	3	2	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	84	104	80,7692	
25	PUTRI NIKEN PANDAN SARI	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	2	84	104	80,7692	
26	RADITYA ANNGA BUMI	4	2	3	2	4	2	4	3	4	2	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2	82	104	78,8462	
27	RISKA MIFTACHUL KURNIAWAN	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	4	4	2	3	2	3	4	4	4	4	4	2	3	2	2	76	104	73,0769	
28	SABIQ HAMZAH AZIB	3	2	3	2	4	4	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	76	104	73,0769	
29	SEAN FILLIO AL-KHALIFI	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	2	82	104	78,8462	
30	SITI KHALIMATUSYADIAH	4	2	3	2	4	2	4	2	3	2	3	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	2	79	104	75,9615	
31	SYAHMI FARAH QUANESIA	2	3	3	2	4	2	2	3	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	2	79	104	75,9615	
32	TAMARA CECILLIA SEPTIAWAN	4	2	3	2	4	4	4	4	3	2	4	3	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	4	2	86	104	82,6923	
ΣX		104	66	104	72	128	92	110	77	100	65	110	109	128	74	105	91	103	111	117	128	128	128	93	70	110	66	2589			
ΣXi		128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	5099			
P%		81,25	51,5625	81,25	56,25	100	71,875	85,9375	60,15625	78,125	50,78125	85,9375	85,15625	100	57,8125	82,03125	71,09375	80,46875	86,71875	91,40625	100	100	100	72,65625	54,6875	85,9375	51,5625	10122			
Rata2		77,9447115																													

Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian



Foto 1 Pengenalan Media



Foto 2 Implementasi Media



Foto 3 Implementasi Media



Foto 4 Siswa Mengerjakan Quiz



Foto 5 Siswa Mengerjakan Quiz



Foto 6 Siswa Mengerjakan Angket



Foto 7 Siswa Mengerjakan Angket



Foto 8 Foto Bersama Siswa Siswi Kelas 5



Foto 9 Foto Bersama Siswa Siswi Kelas 5

Lampiran 10 : Sertifikat Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026
diberikan kepada:

Nama : Azka Amalia
NIM : 220103110096
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas 5 MINU Darul Ulum Candiwates

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 19 Juni 2026
 a.n. Bekan
 Ketua

 Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd



BIODATA PENULIS

Nama : Azka Amalia
NIM : 220103110096
Tempat, Tanggal Lahir : Pasuruan, 20 Agustus 2004
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2022/2023
Alamat : Dsn. Jawi, Ds. Candiwates, Kec. Prigen, Kab. Pasuruan
No. Handphone : 089523359877

