

Studi Literatur: Pengaruh E-Modul terhadap Hasil Belajar Siswa

Feby Pelani Trisnawati¹, Moriena Widya², Ari Fujiarti³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Bangsa

e-mail: febypt14@mhs.pelitabangsa.ac.id¹, oriendy4@gmail.com²,
arifujarti2@gmail.com³

Abstrak

Hasil belajar merupakan capaian yang dihasilkan siswa setelah melakukan pembelajaran. E-modul yang dirancang secara sistematis dan menarik yang berisi gambar-gambar animasi dan audio membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak bosan. Penggunaan e-modul sangat mudah digunakan dan diakses kapanpun dan dimana saja oleh siswa. Jenis penelitian ini merupakan studi literatur dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sumber data yang diperoleh melalui database google scholar dengan menganalisis 15 jurnal nasional. Berdasarkan hasil analisis 15 jurnal nasional menyatakan bahwa media pembelajaran e-modul sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: *E-Modul, Media Pembelajaran, Hasil Belajar*

Abstract

Learning outcomes are the achievements that students produce after learning. E-modules are designed systematically and attractively, containing animated images and audio, making the learning process fun and not boring. The use of e-modules is very easy to use and can be accessed anytime and anywhere by students. This type of research is a literature study using a quantitative approach. The data source was obtained through the Google Scholar database by analyzing 15 national journals. Based on the results of the analysis of 15 national journals, it is stated that e-module learning media has a great influence on student learning outcomes.

Keywords : *E-Modules, Learning Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Menurut Depdiknas (2005), pendidikan merupakan aspek penting dalam membangun suatu negara, seperti di Indonesia. Menurutnya pendidikan di Indonesia masih bermasalah. Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia terjadi karena pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket, metode pembelajaran yang kurang sesuai, sarana dan prasarana yang tidak memadai dan kurangnya pemahaman dari sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang dimaksud yaitu guru atau pendidik.

Seiring berkembangnya zaman, maka kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa perubahan. Begitupula dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga penggunaan media pembelajaran digital saat ini dianjurkan sebagai cara untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

Banyak siswa yang cepat bosan, sering tidak fokus dalam pembelajaran, atau bingung dalam memahami materi pelajaran dikarenakan kurangnya inovasi atau kreatifitas guru sebagai mentor di sekolah. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran secara visual (bisa dilihat langsung), secara audio dan visual (bisa dilihat dan didengar) dan media berbasis teknologi. Media pembelajaran seperti bahan ajar e-modul mudah dirancang apabila guru memiliki kreatifitas dan paham dengan teknologi.

Bahan ajar yang dirancang menjadi e-modul berfungsi untuk sarana belajar mandiri. Hal ini dikarenakan dapat menunjang dan melengkapi peran guru sebagai sumber informasi bagi siswa yang akan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti, e-modul sebagai media pembelajaran masih belum diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan kurangnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menganalisis seberapa pengaruhnya penggunaan e-modul terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi literatur dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian studi literatur adalah suatu upaya untuk menyelesaikan permasalahan dengan menelusuri beberapa sumber tulisan yang sudah dibuat oleh para penulis (Restu, 2021). Sumber data berasal dari analisis 15 jurnal nasional. Penelusuran data melalui database google scholar. Kata kunci yang digunakan untuk mencari sumber data adalah e-modul dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi langsung dengan mencari jurnal-jurnal disesuaikan dengan kata kunci tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil merupakan bagian utama artikel ilmiah, berisi : hasil bersih tanpa proses analisis data, hasil pengujian hipotesis. Hasil dapat disajikan dengan table atau grafik, untuk memperjelas hasil secara verbal

Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Tujuan pembahasan adalah : Menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan-temuan, mengintegrasikan temuan dari penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah ada dan menyusun teori baru atau memodifikasi teori yang sudah ada.

E-Modul

Seiring berkembangnya teknologi dengan cepat, maka dunia pendidikan juga harus mengikuti perkembangan teknologi. Salah satunya yaitu penggunaan e-modul. Menurut Tania & Joni (2018), e-modul adalah bahan ajar elektronik dengan memanfaatkan teknologi yang canggih. E-modul adalah media pembelajaran mandiri yang dibuat dalam bentuk digital (Turel & Ozer Sanal, 2018). Sedangkan menurut Herawati & Ali (2018), e-modul merupakan

bahan ajar yang berisi teks dan gambar yang dirancang dalam bentuk digital yang disertai simulasi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, e-modul merupakan bahan ajar yang dirancang dalam bentuk digital yang inovatif sehingga siswa dapat mengakses kapanpun dan dimana saja secara mandiri.

e-modul yang berisi materi, metode, tujuan pembelajaran dan evaluasi dirancang secara sistematis dan menarik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan. E-modul yang dirancang dengan menarik terdapat gambar-gambar animasi dan audio membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak bosan.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sudijono (dalam Sarkadi, 2020), hasil belajar adalah acuan keberhasilan dari proses pembelajaran. Sedangkan menurut Sudjana (dalam Haryanto, 2022), hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai mana siswa memahami dan mengerti materi tersebut.

Dengan demikian, hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan bukti keberhasilan yang dicapai dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor yang dimuat dalam simbol, huruf maupun kalimat.

Rekapitulasi analisis hasil penelitian dari 15 jurnal yang disajikan dalam Tabel 1.

Sitasi	Judul Jurnal	Hasil Penelitian
(Wahyu Restu Aji, et al., 2018)	Pengaruh E-Modul Mata Pelajaran Video Editing Berbasis Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK	Hasil belajar menggunakan E-Modul dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (25,00 > 21,24). Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapannya. Hal ini diperoleh dari hasil uji hipotesis analisis uji-t dimana $t_{hitung} = 5,442$ dan $t_{tabel} = 1,679$.
(Aulia Nanda Masruroh & Prof. Dr. Zuhdan Kun Prasetyo, M.Pd., 2018)	Pengaruh E-Modul Berpendekatan <i>Guided Inquiry</i> Bermuatan <i>Nature Of Science</i> Terhadap Literasi Sains Siswa	Nilai rata-rata kelas eksperimen pretest 40,87 dan posttest 82,94. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol pretest 39,06 dan posttest 70,00. Berdasarkan hasil analisis <i>effect size</i> diperoleh nilai 1,9. Dengan demikian, penggunaan E-Modul berpengaruh signifikan terhadap literasi sains siswa, dimana kemungkinan adanya keberhasilan belajar yang dilakukan siswa.
(Nur Rizkhana Hariani, et al.,	Pengaruh Penerapan Model Inkuiri Terbimbing	Nilai rata-rata kelas eksperimen pretest 55,56 dan posttest 77,17. Sedangkan

2020)	Berbantuan E-Modul Terhadap Pemahaman Konsep Inkuiri Garam	nilai rata-rata kelas kontrol pretest 51,71 dan posttest 66,34. Sehingga nilai r_{bis} diperoleh 0,72. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan E-Modul berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep materi.
(Ida Sriyanti, et al., 2020)	Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa	Hasil penelitian menunjukkan hasil tes posttest lebih tinggi dibanding tes pretest dengan rata-rata 33,28. Hasil uji <i>N-gain</i> sebesar 0,466. Uji normalitas diperoleh nilai signifikansi 0,257. Uji homogenitas sebesar 0,077 dan uji paired samples t-test diperoleh signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian, penggunaan E-Modul memiliki pengaruh yang relatif sedang terhadap hasil belajar siswa.
(Melgi Andari Putri & Ary Purmadi., 2020)	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Sigil</i> Terhadap Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis	Hasil analisis diperoleh nilai = 12,462 sedangkan nilai <i>chi square</i> dalam tabel dengan db=4 dengan tara signifikansi 5% = 9,488 dengan demikian nilai <i>chi square</i> tabel (12,462>9,488). Sehingga terdapat pengaruh E-Modul berbasis <i>sigil</i> terhadap motivasi belajar siswa.
(Yovanka Melinda Samosir & Bajoka Nainggolan., 2022)	Pengaruh Penerapan E-Modul Kimia Berbasis <i>Cooperative Learning Type NHT</i> Pada Pembelajaran Ikatan Kimia Kelas X SMA	Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen pretest 36 dan posttest 82,667. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol pretest 28,167 dan posttest 77,5. Nilai N-Gain lebih tinggi kelas eksperimen dibanding kelas kontrol 0,7254>0,685. Pada uji hipotesis signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung}>t_{tabel}$ yaitu 3,004>2,002 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh dalam penerapan E-Modul terhadap hasil belajar siswa.
(Umi Mardhiyah, et al., 2022)	Pengaruh Model PJBL Berbantuan E-Modul Lubuk Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	Hasil penelitian nilai rata-rata kelas eksperimen 78,06. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 67,44. Maka kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan E-Modul sebagai bantuan berpengaruh terhadap peningkatan pemecahan masalah matematisi siswa.

(Nerliana Sihombing & Retno Dwi Suyanti., 2022)	Pengaruh Model <i>Learning Cycle Berorientasi Collaborative Learning</i> Berbantuan E-Modul Laju Reaksi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	Hasil penelitian nilai rata-rata pretest 24,389 dan nilai rata-rata posttest 80,556. Sehingga terdapat signifikansi dalam penerapannya. Hasil ini dapat dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,838 > 1,699$. Dengan demikian, bantuan E-Modul berpengaruh dalam penerapannya.
(Nurwahyu Afriani, et al., 2022)	Pengaruh Modul Elektronik Kimia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Jonggat pada Materi Termokimia	Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 4,94$. Nilai $t_{hitung} (4,94) > t_{tabel} (2,00)$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-Modul kimia dapat pengaruh yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
(Dia Adinna Toyласani, et al., 2022)	Pengaruh Penggunaan E-Modul Si Datar Berbasis Pendekatan Sainifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa	Hasil penelitian uji normalitas sebesar $0,147 > 0,05$. Uji homogenitas sebesar $0,620 > 0,05$. Nilai rata-rata pretest 56,27 sedangkan nilai rata-rata posttest 76,67. Nilai N-Gain sebesar 0,44. Dengan demikian, terdapat pengaruh menggunakan E-Modul terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa.
(Anisia Kholidah & Erna Noor Savitri., 2022)	Pengaruh <i>Interactive E-Module</i> Berbasis Masalah Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik	Hasil penelitian nilai t-test sebelum diberikan perlakuan yaitu $t_{hitung} - 0,71 < 2,01 t_{tabel}$ sedangkan nilai t-test setelah diberikan perlakuan yaitu $t_{hitung} 6,56 > 2,01 t_{tabel}$. Nilai N-Gain sebesar 0,71 pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol 0,33. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan terhadap penerapan E-Modul.
(Yunia Lestari, et al., 2022)	Pengaruh Bahan Ajar E-Modul Berpendekatan Contextual Teaching Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik	Hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} yaitu 2,704 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,009. Berdasarkan hasil tes hipotesis maka H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan E-Modul.
(Adit Yudha Pratama, et al., 2023)	Pengaruh E-Modul (Elektronik LKPD) Terhadap Hasil Belajar	Hasil penelitian dan analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 87,36 lebih tinggi daripada

	Kognitif IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	kelas kontrol 83,33. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t yaitu $0,004 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan E-Modul.
(Sri Wulandari, et al., 2023)	Pengaruh E-Modul Berbasis Discovery Learning (DL) Terhadap Literasi Sains Siswa Pada Materi Gelombang Bunyi	Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest 34,31 dan nilai rata-rata posttest 76,21. Hasil analisis data paired sampel t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,00191 > 1,753$ dan uji signifikansi satu arah = $0,03 < 0,05$ maka H_1 diteima. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan E-Modul berbasis DL terhadap literasi sains siswa.
(Sri Resky Ramadhani., 2023)	Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar E-Modul Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa	Hasil penelitian nilai rata-rata pretest 47,33 dan nilai rata-rata posttest 74,33. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, nilai Sig.(2-tailed) < α atau $0,001 < 0,005$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan E-Modul sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis diatas, dalam tahap pengumpulan data dilakukan menggunakan metode eksperimen. Dimana terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diperlakukan menggunakan e-modul dan kelas kontrol tidak menggunakan e-modul. Dengan demikian, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih unggul daripada kelas kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan data analisis 15 jurnal nasional, dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berupa e-modul sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat diterapkan sebagai media pembelajaran digital untuk siswa agar dapat diakses dan digunakan kapanpun dan dimana saja secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Masruroh, Aulia Nanda & Prof. Dr. Zuhdan Kun Prasetyo, M.Pd. (2018). Pengaruh E-Modul Berpendekatan Guided Inquiry Bermuatan Nature Of Science Terhadap Literasi Sains Siswa. E-Journal Pendidikan IPA, Vol. No. 3.

- Aji, Wahyu Restu, dkk. (2018). Pengaruh E-Modul Mata Pelajaran Video Editing Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), Vol. 7 No.2.
- Hariani, Nur Rizkhana, dkk. (2020). Pengaruh Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan E-Modul Terhadap Pemahaman Konsep Inkuiri Garam. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol.14 No.1.
- Putri, Melgi Andari & Ary Purmadi. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Sigil Terhadap Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, Vol.5 No.2.
- Sriyanti, Ida dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa. Kasuari: Physics Journal 3 (2) 69-75.
- Wurjanti, Erna. 2022. Study Group Solusi Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Samosir, Yovanka Melinda & Bajoka Nainggolan. (2022). Pengaruh Penerapan E-Modul Kimia Berbasis Cooperative Learning Type NHT Pada Pembelajaran Ikatan Kimia Kelas X SMA. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol.1 No.3.
- Afriani, Nurwahyu dkk. (2022). Pengaruh Modul Elektronik Kimia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Jonggat pada Materi Termokimia. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(1): 84-88. DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.393>
- Kholidah, Anisia & Erna Noor Savitri. (2022). Pengaruh Interactive E-Module Berbasis Masalah Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. Proceeding Seminar Nasional IPA II "Pisa melalui Sains Masa Depan Untuk Generasi Berwawasan Lingkungan".
- Lestari, Yunia dkk. (2022). Pengaruh Bahan Ajar E-Modul Berpendekatan Contextual Teaching Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik. Jurnal Pendidikan, Vol.23 No.2, 101-106. DOI: 10.33830/jp.v23i2.3579.2022
- Mardhiyah, Umi dkk. (2022). Pengaruh Model PJBL Berbantuan E-Modul Lubuk Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Jurnal Karya Pendidikan Matematika, Vol.9 No.1. DOI: <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/Index>
- Sihombing, Nerliana & Retno Dwi Suryanti. (2022). Pengaruh Model Learning Cycle Berorientasi Collaborative Learning Berbantuan E-Modul Laju Reaksi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. Jurnal Indonesia Sosial Sains, Vol.3 No.3. DOI: 10.36418/jiss.v3i3.560
- Toylasani, Dia Adinna dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan E-Modul Si Datar Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Vol.13, No. 2.
- Putra, Rian Eka dkk. (2021). Metasynthesis : Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.3, No.5, 3397-3406. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1122>
- Ramadhani, Sri Resky. (2023). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar E-Modul Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD Inpres Palompong

- Kabupaten Gowa. Repository : UIN Alauddin Makassar. DOI: <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/24204>
- Pratama, Adit Yudha dkk. (2023). Pengaruh E-Modul (Elektronik LKPD) Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, Vol.4. DOI: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Wulandari, Sri dkk. (2023). Pengaruh E-Modul Berbasis Discovery Learning (DL) Terhadap Literasi Sains Siswa Pada Materi Gelombang Bunyi. Lambda: Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya, Lembaga "Bales Literasi", Vol.3, No.2. DOI: <https://doi.org/10.58218/lambda.v3i2.552>
- Haryanto. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Fatirani, Herneta. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha nasional