



Pengaruh E-Modul Pramuka terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Irene Milenia Siki¹, Supriyono², Sri Rahayuningsih³

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang, Indonesia

E-mail: irene.milenia.2321038@students.um.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-01 Keywords: <i>E-Module;</i> <i>ICT;</i> <i>Learning Outcomes;</i> <i>Elementary School.</i>	The purpose of this study was to determine the effect of Scout E-Modules on the learning outcomes of third grade students. The type of research used, namely quantitative with a one group pretest posttest research design. Data collection techniques, namely observation, tests, and documentation. This research was conducted at GMIT Airnona Elementary School in Kupang City. The subjects in this study, namely grade III elementary school students totalling 31 people, 16 males and 15 females. Before and after treatment students were given pretest and posttest questions, namely 15 multiple choice questions and 5 fill-in questions. The results of the study based on observation showed that 8 out of 10 aspects assessed in learning using E-Modules were in the very good category and 2 aspects were in the good category. The test results showed an increase in the average score of students' Pretest and posttest from 67.42 to 84.65 and based on the T test obtained sig. (1 and 2 sided) 0.001 < 0.005 so Ho is rejected and Ha is accepted which means there is a significant difference between the learning outcomes before and after using the E-Module on the scout theme. Keywords: E-Module, Learning Outcomes, Elementary School.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-01 Kata kunci: <i>E-Modul;</i> <i>TIK;</i> <i>Hasil Belajar;</i> <i>Sekolah Dasar.</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh E-Modul pramuka terhadap hasil belajar siswa kelas III SD. Jenis penelitian yang digunakan, yaitu kuantitatif dengan desain penelitian <i>one group pretest posttest</i> . Teknik pengumpulan data, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SD GMIT Airnona Kota Kupang. Subyek dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas III SD berjumlah 31 orang, laki-laki sebanyak 16 orang dan Perempuan sebanyak 15 orang. Sebelum dan sesudah perlakuan siswa diberi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> , yakni 15 soal pilihan ganda dan 5 soal isian. Hasil penelitian berdasarkan observasi menunjukkan bahwa 8 dari 10 aspek yang dinilai dalam pembelajaran menggunakan E-Modul masuk dalam kategori sangat baik dan 2 aspek masuk dalam kategori baik. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa dari 67,42 menjadi 84,65 dan berdasarkan uji T diperoleh nilai sig. (1 dan 2 sided) 0,001 < 0,005 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan E-Modul tema pramuka.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang berfokus pada pengaturan dan pengorganisasian lingkungan di sekitar siswa untuk menumbuhkan dan mendorong mereka dalam melakukan proses belajar secara mandiri. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses pemberian bimbingan dan bantuan kepada siswa dalam menjalani proses belajar berupa penyediaan materi, panduan, dan dukungan yang diperlukan untuk membantu mereka mencapai tujuan belajarnya (Rohmah 2017). Pembelajaran yang efektif dapat diciptakan oleh guru melalui proses belajar yang bermakna. Persiapan menyeluruh, terutama media pembelajaran, merupakan langkah krusial yang harus dilakukan guru sebelum memulai kegiatan belajar mengajar. Media berperan

penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membantu siswa memahami materi yang sulit dipahami (Wahyuni 2018). Penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu bentuk inovasi yang memberikan manfaat bagi baik guru maupun murid. Media pembelajaran digital ini menawarkan berbagai keuntungan, namun perlu diimbangi dengan kemampuan guru SD dalam bidang teknologi agar penggunaannya optimal (Adventyana et al. 2023).

Kenyataan dilapangan belum sesuai dengan harapan dari Pendidikan di era modern saat ini, yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD GMIT Airnona, ternyata dalam pembelajaran, guru

jarang memanfaatkan teknologi dan kebanyakan terpaku pada buku yang di sediakan oleh sekolah. Bahan ajar dan media tambahan yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran minim. Hal tersebut berdampak pada pembelajaran di kelas. Siswa kurang bersemangat dalam belajar karena tidak adanya variasi dalam pembelajaran dan terkesan monoton. Kondisi tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah sehingga belum mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang antusias dalam pembelajaran di kelas adalah penggunaan media belajar yang monoton. Hal ini terjadi di MI Tapak Sunan, dimana guru IPA seringkali hanya mengandalkan buku Tema dalam proses belajar mengajar. Hasil wawancara yang diperoleh, diketahui bahwa para peserta didik kurang memahami materi yang ada di buku Tema (Ramadhina and Pranata 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka Solusi yang dapat digunakan oleh guru, yaitu menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penerapan TIK dalam pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Dewi and Hilman 2018). Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, yaitu E-Modul. E-modul adalah modul elektronik yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, handphone, dan tablet. E-modul menghadirkan terobosan baru dalam pembelajaran dengan menyajikan materi secara lengkap dan menarik, memanfaatkan kecenderungan siswa masa kini yang lebih sering menggunakan handphone daripada buku (Susanti et al. 2021). E-modul menawarkan berbagai kelebihan dibandingkan modul tradisional, salah satunya adalah penyajian informasi yang lebih menarik dan interaktif. E-modul dapat memuat gambar, animasi, dan bahkan video, sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Selain itu, E-modul memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan mudah dan fleksibel (Syahputri and Dafit 2021).

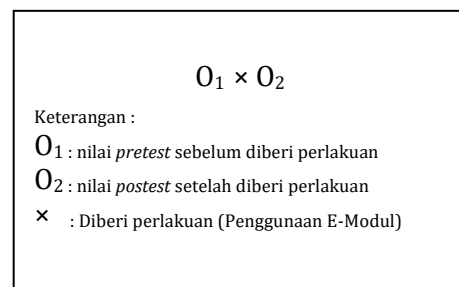
Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti E-modul dalam pembelajaran tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini didasarkan pada beberapa hasil penelitian dari peneliti sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah

Bayan Sleman Yogyakarta, baik dalam skala kecil maupun di lapangan, e-modul mendapatkan respons positif dari para siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan E-modul (Antari, Widiani, and Wibawa 2023). Hasil yang serupa diperoleh pada penelitian di SD Negeri Brambang 1 di Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak, yakni berdasarkan uji statistik, terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan E-Modul dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi ekosistem. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan E-Modul terbukti lebih efektif dengan pengaruh sebesar 63,4% (Susilowati 2022). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan E-Modul dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 dan 4 di kelas III SD GMT Airnona Kota Kupang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh E-Modul terhadap hasil belajar siswa kelas III SD GMT Airnona Kota Kupang. Penelitian ini berfokus pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 dan 4. E-Modul yang digunakan dikembangkan menggunakan aplikasi canva dan dilengkapi dengan materi berupa teks, gambar maupun video yang dapat diakses melalui QR dan link yang disediakan.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian, yaitu *one group pretest posttest design* (Sugiyono 2018).



Gambar 1. one group pretest posttest design

Subyek dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas III SD GMT Airnona Kota Kupang sebanyak 31 Siswa, dengan rincian: 16 siswa laki-laki dan 15 Siswa Perempuan. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh sehingga seluruh siswa kelas III SD GMT Airnona yang merupakan populasi sekaligus sampel dalam

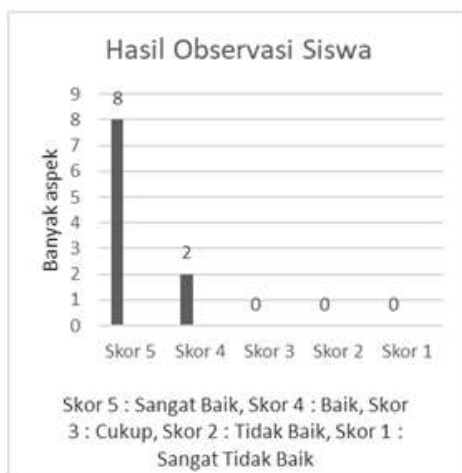
penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2024.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama pembelajaran untuk dapat mengetahui sikap siswa maupun guru selama pembelajaran menggunakan E-Modul. Tes diberikan kepada siswa berupa soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbedaan nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan E-Modul dalam pembelajaran. Dokumentasi dilakukan selama pembelajaran menggunakan E-Modul.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran dan nilai *pretest* serta *posttest* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan E-Modul dalam pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 2. Hasil observasi siswa

Berdasarkan Gambar 2. Hasil observasi siswa, dari 10 aspek yang dinilai selama pembelajaran, memperoleh jumlah 40 skor dari total 50 skor. menunjukkan bahwa 8 aspek memperoleh skor 5 dengan kriteria baik sekali dan 2 aspek memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Aspek yang memperoleh skor sangat baik, yaitu (1) siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran, (2) siswa antusias selama apersepsi, (3) siswa fokus saat guru menyampaikan materi Pelajaran, (4) siswa aktif dalam diskusi kelompok, (5) siswa semangat dalam belajar menggunakan E-Modul, (6) siswa berani mempresentasikan hasil kerja kelompok, (7) siswa mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* secara serius dan

mandiri, (8) siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran. Sedangkan, aspek yang memperoleh penilaian baik, yaitu (1) siswa tertib selama pembelajaran dan (2) siswa aktif dalam menjawab pertanyaan siswa.

Berikut ini disajikan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas III SD GMT Airnona Kota Kupang.

Tabel 1. Paired Samples Statistics

Tabel 1. Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair	Nilai Pretest	67.42	31	9.312	1.673
1	Nilai Posttest	84.65	31	6.858	1.232

Berdasarkan tabel 1. Nilai *pretest* siswa kelas III SD GMT Airnona Kota Kupang, nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,42 dengan rincian : sebanyak 10 orang siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75. Sedangkan, 21 orang siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Berdasarkan hasil kerja soal *pretest*. Sebagian besar siswa belum mengetahui pengamalan dari dasa darma pramuka, makna lambang negara Garuda Pancasila, jumlah bulu pada burung garuda beserta artinya, dan arti warna pada lambang negara. Perolehan nilai *pretest* tersebut menjadi acuan dalam pembelajaran menggunakan E-Modul agar dapat meningkatkan pengetahuan siswa berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Nilai *posttest* siswa kelas III SD GMT Airnona Kota Kupang mengalami peningkatan dari nilai *pretest*. N, nilai rata-rata *pretest* *posttest* yang diperoleh siswa sebesar 85 dan sebanyak 31 orang siswa atau semua siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75. Perolehan nilai tersebut karena siswa telah memahami pengamalan dari dasa darma pramuka, makna lambang negara Garuda Pancasila, jumlah bulu pada burung garuda beserta artinya, dan arti warna pada lambang negara berdasarkan pembelajaran yang dilakukan menggunakan E-Modul. Dengan demikian, pembelajaran yang telah dilaksanakan menggunakan E-Modul mengalami perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan E-Modul yang dibuktikan dengan nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, terdapat perbedaan nilai rata-rata atau mean dari nilai *pretest* dan *posttest* berdasarkan Paired samples statistics, yaitu nilai *pretest*

sebesar 67,42 meningkat setelah diberikan perlakuan, yakni penggunaan E-Modul dalam pembelajaran sehingga nilai rata-rata posttest siswa sebesar 84,65. Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis dengan uji T yang disajikan dalam tabel 2. *Paired Samples Test* di bawah ini.

Tabel 2. Paired Samples Test

	Paired Differences					Significance	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	Two-Sided p
Pair 1: Nilai Pretest - Nilai Posttest	-17,226	7,809	1,403	-10,090	-14,361	-12,382	<.001

Berdasarkan tabel 2. *Paired samples test*, nilai Sig. (1 dan 2 sided) adalah $0,001 < 0,005$ berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan E-Modul sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut ini dokumentasi dari pembelajaran menggunakan E-Modul di kelas III SD.



Gambar 3. Pembelajaran menggunakan E-Modul

Berdasarkan gambar 3. Pembelajaran menggunakan E-Modul, guru menggunakan LCD proyektor untuk menampilkan E-Modul. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pembelajaran. Dengan demikian, E-Modul efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena efisien dan dapat

diakses dengan mudah serta memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya.

B. Pembahasan

Berdasarkan nilai *pretest*, *posttest*, uji T dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan E-Modul. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Kosasih (2021), bahwa E-Modul sebagai media pembelajaran digital dalam penggunaannya dalam pembelajaran, yaitu, melibatkan siswa secara interaktif agar tidak membosankan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran, menyajikan informasi tambahan secara mudah dan lengkap melalui akses internet (link) ke berbagai sumber (website), serta cepat dan praktis dalam penggunaannya. E-Modul yang digunakan dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 dan 4 dilengkapi dengan penjelasan yang mudah dipahami oleh siswa dan gambar yang lebih memperjelas materi serta barcode dan link agar siswa dapat mengakses video berkaitan dengan materi lambang negara Indonesia dan pramuka.

Siswa menunjukkan ketertarikannya selama pembelajaran menggunakan E-Modul, memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran, aktif bertanya selama pembelajaran, siswa dapat bekerjasama dengan teman lainnya saat dibagi ke dalam kelompok kecil, serta serius dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan. Proses yang dilalui oleh siswa tersebut berdampak pada hasil *posttest* yang dikerjakan. Dengan demikian, terbukti bahwa E-Modul efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Sri et al (2020), penerapan e-modul mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa. E-modul yang digunakan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, meningkatkan hasil belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta membentuk pengetahuan baru melalui pemecahan masalah sehingga E-modul interaktif berbasis proyek dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Widiastuti (2021), yaitu penggunaan E-modul IPA kontekstual untuk materi benda tunggal dan campuran sangat layak dan menarik untuk digunakan karena membantu siswa

memahami materi dalam proses pembelajaran, mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sehingga E-modul IPA kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-Modul tema pramuka di kelas III SD memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata pretest dan posttest siswa setelah menggunakan E-Modul, dengan nilai meningkat dari 67,42 menjadi 84,65. Hasil uji T juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan E-Modul dalam pembelajaran, dengan nilai signifikansi (sig.) sebesar $0,001 < 0,005$.

E-Modul dapat dianggap efektif sebagai media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat mempertimbangkan penggunaan E-Modul dalam pembelajaran, terutama di sekolah dasar, karena terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, seperti E-Modul, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Dengan demikian, implementasi E-Modul sebagai media pembelajaran inovatif dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di kelas III SD dengan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah akses dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

B. Saran

Kelemahan dalam penelitian ini, yaitu jumlah sampel yang terbatas dan durasi penelitian singkat. Oleh karena itu, saran untuk peneliti selanjutnya adalah memperluas ukuran sampel, melakukan studi jangka panjang untuk melihat efek E-Modul secara lebih komprehensif, dan menggunakan jenis metode penelitian lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

Adventyana, Benedicta Dwi, Hasna Salsabila, Lara Sati, Patricia Bunga Juwita Galand, and Yunita Yasmin Istiqomah. 2023. "Media

Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5(1):3951-55.

Antari, Putu Lusi, I. Wayan Widian, and I. Made Citra Wibawa. 2023. "Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 7(2):266-75. doi: 10.23887/jipp.v7i2.60236.

Dewi, Suci Zakiah, and Irfan Hilman. 2018. "Penggunaan TIK Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Primary Education* 2(2):48-53.

Kosasih. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar - Kosasih*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sri, Made, Astika Dewi, Nyoman Ayu, and Putri Lestari. 2020. "E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROYEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA." *JIPP* 4(3):433-41.

Ramadhina, Sarah Rizqi, and Khavisa Pranata. 2022. "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4):7265-74. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3470.

Rohmah, Anissa Nidaur. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)." *Cendekia* 9(2):193-210.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

Susanti, Erina Dwi, Ummu Sholihah, Tadris Matematika, Pascasarjana Uin, Sayyid Ali, and Rahmatullah Tulungagung. 2021. "PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIP PDF CORPORATE PADA MATERI LUAS DAN VOLUME BOLA." *Jurnal Pendidikan Matematika* 3(1).

Susilowati, Tri. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan E-Modul Terhadap Berpikir Kritis, Kemandirian Belajar, Dan Hasil Belajar Materi Ekosistem Kelas V." *Jurnal Kualita Pendidikan* 3(3):2774-2156.

Syahputri, Isra, and Febrina Dafit. 2021. "Pengembangan E-Modul Membaca Siswa

Kelas 3 SDN 029 Pekanbaru.” *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13(2):671-86. doi: 10.37680/qalamuna.v13i2.1081.

Widiastuti, Ni Luh Gede Karang. 2021. “E-Modul Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5(3):435. doi: 10.23887/jipp.v5i3.37974.

Wahyuni, Indah. 2018. *Pemilihan Media Pembelajaran*.