

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dalam era digital saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah dan madrasah. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.¹

Perkembangan teknologi digital mendorong munculnya berbagai media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini adalah e-modul interaktif berbasis digital. E-modul interaktif merupakan bahan ajar elektronik yang disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan unsur multimedia seperti gambar, audio, video, animasi, serta latihan soal interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan lebih menarik dibandingkan modul cetak konvensional.² Penggunaan e-modul interaktif dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital seperti smartphone maupun laptop.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Richard Mayer melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning, pembelajaran akan lebih

¹ Salsabila, V. H., & Sundari, T., "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran", Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 23, No. 2, 2021.

² Oksa, S., & Soenarto, S., "Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan", Jurnal Kependidikan, Vol. 4, No. 1, 2020, hlm. 99–111.

efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan visual secara terintegrasi dibandingkan hanya menggunakan teks semata.³ Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah maupun madrasah masih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan terbatas pada penggunaan buku teks serta Lembar Kerja Siswa (LKS). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Pembelajaran yang kurang variatif dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Padahal, motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.⁴

Menurut Sardiman A.M., motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya menunjukkan sikap tekun dalam belajar, aktif dalam pembelajaran, antusias mengikuti pelajaran, serta memiliki dorongan untuk mencapai prestasi. Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar rendah cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah merasa jenuh, pasif dalam kegiatan belajar, dan kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas.⁵

Kondisi rendahnya motivasi belajar tersebut juga ditemukan pada siswa kelas VII MTs Al-Hidayah Guppi Harjamukti Kota Cirebon. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, masih terdapat siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, kurang aktif dalam diskusi kelas, serta mudah merasa bosan ketika menerima materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran masih didominasi oleh buku teks

³ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, New York: Cambridge University Press, 2009.

⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

⁵ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2020.

dan LKS sehingga pembelajaran belum memanfaatkan media digital secara optimal. Jika dikaitkan dengan indikator motivasi belajar menurut Sardiman, kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, terutama pada aspek perhatian, keaktifan, dan ketekunan belajar.

Padahal, madrasah telah memiliki akses internet dan beberapa fasilitas teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Akan tetapi, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi pendidikan dengan penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan e-modul interaktif berbasis digital. Penggunaan e-modul interaktif memungkinkan siswa belajar secara lebih mandiri, aktif, dan fleksibel. Selain itu, tampilan multimedia yang menarik dalam e-modul dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan yang menjelaskan bahwa motivasi belajar akan berkembang apabila siswa memiliki rasa kemandirian (*autonomy*), kemampuan (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*) dalam proses pembelajaran.⁶

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, penelitian terdahulu sebagian besar dilakukan pada sekolah umum dan lebih banyak berfokus pada hasil belajar dibandingkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan e-modul interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan madrasah masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap yang perlu dikaji lebih lanjut.

⁶ Edward L. Deci & Richard M. Ryan, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*, New York: Guilford Press, 2017.

Penelitian ini penting dilakukan karena penggunaan e-modul interaktif berbasis digital diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran digital guna mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan berkualitas di madrasah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Berbasis Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Al-Hidayah Guppi Harjamukti Kota Cirebon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon masih rendah, yang tampak dari kurangnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.
2. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku teks, sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa.
3. Potensi teknologi digital yang tersedia di madrasah belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga belum mampu menunjang peningkatan motivasi belajar siswa.
4. Belum terdapat inovasi bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, seperti e-modul interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian terarah dan tidak melebar, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian hanya difokuskan pada siswa kelas VII MTs Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon, bukan pada jenjang kelas lain.

2. Variabel yang dikaji dibatasi pada pengaruh penggunaan e-modul interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa, tanpa membahas variabel lain seperti hasil belajar, minat baca, atau keterampilan digital.
3. Bahan ajar yang dibandingkan adalah e-modul interaktif dengan sumber belajar yang selama ini digunakan, yaitu buku teks dan lembar kerja siswa (LKS).
4. Pemanfaatan teknologi dibatasi pada penggunaan e-modul interaktif, tidak mencakup bentuk media digital lain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan e-modul interaktif berbasis digital dalam pembelajaran siswa kelas VII MTs Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan e-modul interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan e-modul interaktif berbasis digital dalam pembelajaran siswa kelas VII MTs Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon.
2. Untuk mengidentifikasi motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan e-modul interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam dua ranah utama, yaitu teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

- a. Memperluas wawasan ilmiah mengenai penerapan teknologi digital dalam pembelajaran di madrasah, khususnya mengenai hubungan antara media interaktif dan motivasi belajar siswa.
 - b. Menyediakan temuan empiris yang memperkaya penerapan teori psikologi belajar, seperti *Self-Determination Theory* serta *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, pada konteks pendidikan Islam di Indonesia.
 - c. Mengisi celah penelitian sebelumnya yang masih berfokus pada sekolah umum dengan menghadirkan studi yang relevan bagi lembaga pendidikan berbasis nilai keagamaan.
2. Manfaat Praktis
- a. Untuk siswa: Meningkatkan minat, keterlibatan, dan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.
 - b. Untuk guru: Memberikan alternatif media ajar digital yang siap diterapkan dan mendukung peningkatan kompetensi pedagogis berbasis teknologi.
 - c. Untuk madrasah: Menjadi bahan pertimbangan dalam merancang kebijakan penguatan pembelajaran digital sesuai arah pendidikan berkualitas.
 - d. Untuk peneliti selanjutnya: Menjadi referensi dalam melakukan penelitian lanjutan, baik dalam bentuk uji efektivitas jangka panjang, pengembangan e-modul bernuansa Islam, maupun penerapan di madrasah lain.

G. Kerangka Teori

1. E-Modul Interaktif Berbasis Digital

a. Pengertian E-Modul Interaktif

E-modul interaktif merupakan bentuk bahan ajar digital yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, serta dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti animasi, video pembelajaran, kuis otomatis, dan sistem navigasi non-linear untuk menunjang proses belajar mandiri peserta didik. Menurut Oksa &

Soenarto, e-modul adalah modul pembelajaran digital yang dilengkapi fitur interaktif untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa.⁷

b. Karakteristik E-Modul Interaktif

E-modul interaktif memiliki sejumlah karakteristik utama yang membedakannya dari bahan ajar konvensional. Pertama, modul ini dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mandiri (*self-instructional*). Kedua, materi yang disajikan bersifat utuh dan mencakup satu kesatuan pembelajaran (*self-contained*). Ketiga, e-modul bersifat adaptif terhadap berbagai jenis perangkat digital yang digunakan oleh peserta didik. Keempat, modul ini memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna dan sistem melalui fitur interaktif. Kelima, e-modul memanfaatkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video guna menyesuaikan dengan beragam gaya belajar siswa.⁸

c. Keunggulan E-Modul Interaktif

Berdasarkan beberapa penelitian, keunggulan e-modul adalah:¹⁴

- 1) Menumbuhkan minat dan perhatian siswa
- 2) Belajar menjadi lebih fleksibel
- 3) Pembelajaran lebih menarik karena multimedia
- 4) Mendukung kemandirian belajar
- 5) Meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi materi

d. Kelemahan E-Modul Interaktif

- 1) Membutuhkan perangkat digital dan internet
- 2) Tidak maksimal jika siswa kurang terbiasa dengan teknologi
- 3) Membutuhkan kemampuan guru dalam mendesain media

e. Peran E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran

⁷ Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). *Pengembangan e-modul berbasis proyek untuk memotivasi belajar siswa sekolah kejuruan*. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 99–111. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.27280>

⁸ Majid, A., & Firdaus, A. *Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Digital*. (Bandung: Alfabeta, 2021)

E-modul interaktif memiliki peran strategis dalam pembelajaran. E-modul mendukung terciptanya pembelajaran mandiri yang merupakan salah satu karakteristik utama pendidikan abad ke-21. Sebagai contoh, studi yang mengkaji penerapan e-modul interaktif pada materi sejarah dan kebudayaan Islam menemukan adanya peningkatan motivasi kemandirian belajar siswa.⁹

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan internal yang mendorong individu untuk terlibat secara aktif, tekun, dan konsisten dalam proses pembelajaran.¹⁰ Faktor motivasi memiliki peran yang sangat penting terhadap keberhasilan belajar, karena berpengaruh pada intensitas, arah, serta ketekunan peserta didik dalam menjalani aktivitas belajar.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi rasa ingin tahu, dorongan untuk mencapai keberhasilan, serta minat pribadi terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal mencakup penggunaan media pembelajaran, dukungan dari guru, kondisi lingkungan belajar, dan pemanfaatan teknologi.¹¹ Sebagai contoh, hasil penelitian mengenai pengembangan e-modul berbasis *motion graphic* menunjukkan bahwa penggunaan media dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

c. Hubungan E-Modul Interaktif dengan Motivasi Belajar

⁹ Rahmawati, D., & Maulana, M, “Pengembangan e-modul interaktif berbasis digital untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa pada materi sejarah kebudayaan Islam” *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 9(1), 45–58.

¹⁰ Sardiman, A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2020)

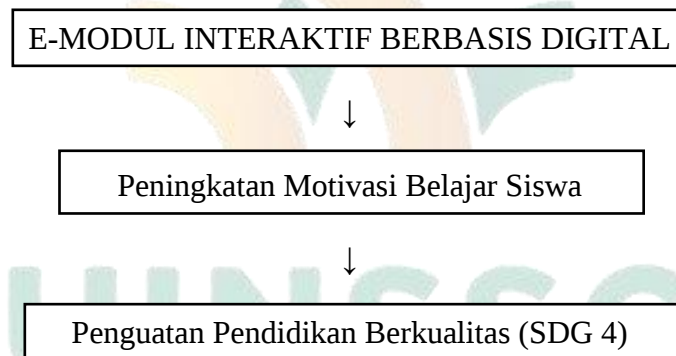
¹¹ Hamzah, B., & Nurdin, S, *Teori dan Strategi Motivasi dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta : Deepublish, 2021)

Pemanfaatan e-modul interaktif dalam proses pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Temuan penelitian di tingkat sekolah menengah menunjukkan bahwa penerapan e-modul interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik dibandingkan penggunaan modul konvensional.¹²

3. Hubungan Antar Variabel dalam Penelitian

Berdasarkan ulasan teori di atas, dapat dibangun kerangka konsep sebagai berikut:

- Variabel Penggunaan E-Modul Interaktif Berbasis Digital → meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
- Motivasi belajar yang meningkat → berkontribusi pada Peningkatan Pendidikan Berkualitas (sejalan dengan SDG 4)
- Secara grafik sederhana:



4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori tersebut, maka hipotesis penelitian yang dapat diajukan adalah:

H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan e-modul interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon.

¹² Ninik Hartati, "Implementasi E-Modul Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Gondang", *Jurnal Pendidikan Madrasah*, (Vol. 7, No. 2, tahun 2022).

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan e-modul interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon.

