

**PENGARUH *E-MODUL* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN APLIKASI *SMART APPS CREATOR* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
(Studi Pada Penelitian Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Guguak)**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)
Departemen Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang*



**OLEH:
MUTIARA
20053094**

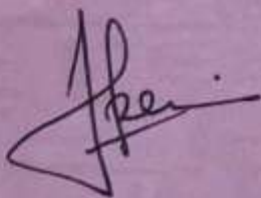
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

"PENGARUH *E-MODUL* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN APLIKASI *SMART APPS CREATOR* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA (STUDI PADA PENELITIAN SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KECAMATAN GUGUAK)"

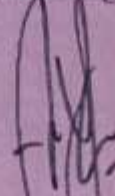
Nama : Mutiara
BP/NIM : 2020/20053094
Keahlian : Tata Niaga
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Disetujui oleh
Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi



Dr. Friyatmi, S.Pd, M.Pd
NIP. 19820514 200604 2 001

Padang, Februari 2025
Pembimbing



Annur Fitri Hayati, S.Pd, M.Pd
NIP. 1990090 220150 4 2001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis

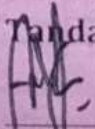
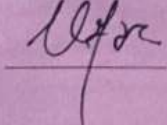
Universitas Negeri Padang

***"PENGARUH E-MODUL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN
APLIKASI SMART APPS CREATOR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA (STUDI
PADA PENELITIAN SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KECAMATAN GUGUAK)"***

Nama : Mutiara
BP/NIM : 2020/20053094
Keahlian : Tata Niaga
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2025

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1	Ketua	: Annur Fitri Hayati, S.Pd, M.Pd	
2	Anggota	: Nita Sofia, S.Pd, M.Pd.E	
3	Anggota	: Mentari Ritonga, S.Pd, M.Pd.E	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutiara
Nim/ Tahun Masuk : 20053094/2020
Tempat/Tanggal Lahir : Mutiara/24 Oktober 2001
Jurusan/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/Tata Niaga
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Nomor Handphone : 082219633735
Judul : *PENGARUH E-MODUL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN APLIKASI SMART APPS CREATOR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA (Studi Pada Penelitian Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Guguak)*

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Januari 2025
Yang menyatakan



Mutiara
NIM. 20053094

ABSTRAK

Mutiara (20053094): Pengaruh E-Modul Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* Terhadap Motivasi Belajar
Pembimbing: Annur Fitri Hayati, S.Pd, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh e-modul berbasis *problem based learning* berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini yaitu *quasi eksperimen* dengan populasi siswa kelas IX SMA N 1 Kecamatan Guguk. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel sebanyak 66 siswa kelas XI di SMAN 1 Kecamatan Guguk yang dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu 32 untuk kelompok kelas kontrol dan 34 untuk kelompok kelas eksperimen. Berdasarkan hasil data dengan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh hasil yaitu data berdistribusi normal dan varians *homogeny*. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *indendent sample t test* data *posttest* angket motivasi belajar siswa (eksperimen dan kontrol). Diperoleh hasil $0,004 < 0,005$ sehingga H_0 ditolak. Maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan e-modul berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *smart apps creator* terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar Siswa, E-Modul, *Problem Based Learning* (PBL), *Smart Apps Creator*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kemudahan pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh E-Modul Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian pada skripsi ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, bantuan, dan saran dari beberapa pihak baik langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Friyatmi S.Pd. M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang
3. Ibu Annur Fitri Hayati, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibuk Nita Sofia, S.Pd, M.Pd. E selaku anggota 1 yang telah memberikan saran dan masukan dalam membangun menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibuk Mentari Ritonga, S.Pd. M.Pd. E selaku anggota 2 yang telah memberikan saran dan masukan dalam membangun menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi serta Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
7. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha dan Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang yang telah membantu kelancaran administrasi dan perolehan buku-buku dalam penunjang pembuatan skripsi ini.
8. Teristimewa penulis ucapkan terimakasih kepada ama, abah, dan uda yang telah memberikan do'a, dorongan, dan pengorbanan baik secara moral maupun materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat penulis weli, mela, khisna, dan fidah terimakasih yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam mengalahkan rasa malas dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Teman-teman Departemen Pendidikan Ekonomi Angkatan 2020 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari skripsi dengan segala kekurangan, skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Peneliti mengharapkan masukan berupa saran dan kritik. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta tambahan ilmu bagi teman-teman.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Konseptual	46
D. Hipotesis.....	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Jenis Penelitian.....	50
B. Waktu dan Tempat Penelitian	51
C. Subjek Penelitian.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data	53
E. Variabel dan Defini Operasional Variabel	53
F. Instrumen Penelitian.....	55
G. Teknik Pengujian Instrument	59
G. Teknik Analisis Data.....	63

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	66
B. Hasil Penelitian	82
C. Pembahasan.....	105
BAB V PENUTUP.....	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Penilaian Tengah Semester (PTS) Semester Genap Kelas X Ekonomi Tahun Ajaran 2023/2024	3
Tabel 2. Perbandingan antara E-Modul dengan Modul Cetak.....	34
Tabel 3. Sintaks Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	38
Tabel 4. Penelitian Relevan.....	43
Tabel 5. Desain Penelitian.....	51
Tabel 6. Jumlah Siswa.....	52
Tabel 7. Daftar Skor Jawaban Berdasarkan Sifatnya.....	56
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar	57
Tabel 9. Hasil Uji Validasi Variabel Motivasi Belajar	60
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar	63
Tabel 11. Kriteria Jawaban Responden.....	64
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	85
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Tekun dalam Menghadapi Tugas Kelas Eksperimen.....	86
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Ulet dalam Menghadapi Kesulitan Kelas Eksperimen	87
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Menunjukkan Minat Kelas Eksperimen	88
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Senang Bekerja Mandiri Kelas Eksperimen.....	89
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Cepat Bosan pada Tugas-tugas Rutin Kelas Eksperimen	90
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Dapat	

Mempertahankan Pendapatnya Kelas Eksperimen	91
Tabel 19. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Tidak Mudah Melepas Hal yang Diyakini itu Kelas Eksperimen	92
Tabel 20. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Senang Mencar dan Memecahkan Masalah Soal-soal Kelas Eksperimen.....	93
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	94
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Tekun dalam Menghadapi Tugas Kelas Kontrol	94
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Ulet dalam Menghadapi Kesulitan Kelas Kontrol.....	95
Tabel 24. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Menunjukkan Minat Kelas Kontrol.....	96
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Senang Bekerja Mandiri Kelas Kontrol	98
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Cepat Bosan pada Tugas-tugas Rutin Kelas Kontrol	99
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Dapat Mempertahankan Pendapatnya Kelas Kontrol.....	99
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Tidak Mudah Melepas Hal yang Diyakini itu Kelas Kontrol	100
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Indikator Senang Mencari dan Memecahkan Masalah Soal-soal Kelas Kontrol	101
Tabel 30. Uji Normalitas <i>Kolmogrov-Smirnov</i>	102
Tabel 31. Uji Homogenitas	103
Tabel 32. Uji Hipotesis	105

Daftar Gambar

Gambar 1. Kerangka Konseptual	49
-------------------------------------	----

Daftar Lampiran

Lampiran 1.Kisi-kisi Uji Coba Angket	120
Lampiran 2.Angket Uji Coba	121
Lampiran 3.Tabulasi Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa.....	124
Lampiran 4 Uji Validitas Motivasi belajar Siswa	125
Lampiran 5. Uji Reliability Angket	128
Lampiran 6. Angket Motivasi Uji Coba Kepada Siswa Kelas XII	131
Lampiran 7. Dokumentasi Uji Coba	134
Lampiran 8. CP/TP/ATP Mata Pelajaran Ekonomi Materi Ketenagakerjaan.....	135
Lampiran 9. Modul Ajar Kelas Eksperimen	139
Lampiran 10. Modul Ajar Kelas Kontrol	161
Lampiran 11. Pembelajaran Menggunakan E-Modul Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) di Kelas Eksperimen.....	182
Lampiran 12. Kisi-kisi Angket Penelitian.....	188
Lampiran 13. Angket Penelitian	185
Lampiran 14. Tabulasi Sebelum Penelitian Motivasi Belajar Di Kelas Eksperimen.....	189
Lampiran 15.Tabulasi Sebelum Penelitian Motivasi Belajar Di Kelas Kontrol ..	194
Lampiran 16. Tabulasi Setelah Penelitian Motivasi Belajar Di Kelas Eksperimen.....	196
Lampiran 17. Tabulasi Setelah Penelitian Motivasi Belajar Di Kelas Kontrol ...	198
Lampiran 18. Uji Normalitas	200
Lampiran 19. Uji Homogenitas.....	201
Lampiran 20. Uji Hipotesis	201
Lampiran 21. Instrument Validasi E-Modul	202
Lampiran 22. Lembar Observasi Aktivitas Pada Keterlaksanaan Model	

<i>Problem Based Learning (PBL)</i>	220
Lampiran 23. Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	225
Lampiran 24. Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	228
Lampiran 25. Surat Keterangan Validator Instrument Penelitian.....	231
Lampiran 26. Surat Penelitian Dari Fakultas	234
Lampiran 27. Surat Penelitian Dari Dinas	235
Lampiran 28. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	236
Lampiran 29. Dokumentasi.....	237

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era revolusi industri saat ini dunia pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Berkembang pesatnya ilmu pengetahuan teknologi dari abad 21 menghadirkan berbagai aturan dan ketentuan di dunia pendidikan dan perlu mendapatkan penyesuaian pembelajaran dengan perkembangan zaman. Pada abad 21 merupakan suatu masa yang ditandai dengan perkembangan dan perubahan besar semula masyarakat agraris menuju masyarakat industri, berpengetahuan, dan teknologi (Erdem, 2019: 1).

Teknologi juga dapat digunakan sebagai memecahkan masalah dalam pendidikan, dan memberikan manfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan (Wulandari et al., 2020:2). Terdapatnya teknologi informasi saat ini sangat berpengaruh besar terhadap proses belajar mengajar. Teknologi informasi kerap digunakan sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan kegiatan belajar. Pendidikan saat ini sangat dekat dengan teknologi seperti diterapkan dalam kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Marsela Yulianti et al., 2022:293). Dalam kurikulum merdeka

guru dituntut untuk wajib mengajar dengan cara menyenangkan agar siswa belajar efektif dan efisien (Ashfarina et al., 2023:1359).

Dalam proses kegiatan belajar mengajar ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sri Esti W.D (2002:358) menyebutkan bahwa salah satu hal yang dapat digunakan untuk mempertinggi motivasi instrinsik siswa yaitu cara penyampaian pelajaran yang menarik dan bervariasi. Penyampaian pelajaran yang bervariasi lebih menimbulkan rasa tertarik dalam diri siswa dibandingkan dengan penyampaian pelajaran yang menonton. Motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Hal ini juga disebutkan oleh M. Dalyono (2009:235) bahwa jika seorang anak mengalami keadaan dimana motivasi belajarnya rendah maka anak tersebut akan mengalami kesulitan belajar.

Menurut Palupi et al., (2014:158) motivasi belajar merupakan suatu proses yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tertentu dengan cara menggiatkan motif menjadi perbuatan atau tingkah laku. Menurut Oemar Hamalik (2004:158) Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Seseorang yang mempunyai motivasi dalam belajarnya akan memacu dirinya untuk meraih dan mewujudkan apa yang diinginkan. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak pada diri siswa untuk melaksanakan proses atau kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan data hasil Penilaian Tengah Semester kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2024/2025 di SMAN 1 Kecamatan Guguk dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Berikut data hasil belajar siswa kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Kecamatan Guguk.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Penilaian Tengah Semester Genap Kelas XI Ekonomi Tahun Ajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata PTS	Tuntas		Tidak Tuntas		KKM
XI f 6	34	69,3	9	26%	26	74%	75
XI f 8	29	78,6	24	83%	5	17%	75
XI E 1	32	77,9	24	78%	7	22%	75
XI E 2	31	71,2	11	35%	20	65%	75
XI E 3	28	79,2	23	82%	5	18%	75
XI E 4	28	82,1	28	100%	0	0%	75
Jumlah	182	76,3	119	67%	63	33%	75

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN1 Kecamatan Guguk 2024

Berdasarkan pada tabel 1, terlihat bahwa rata-rata siswa kelas XI f 8, XI E 1, XI E 3, dan XI E 4 tingkat ketuntas telah mencapai KKM. Sedangkan kelas XI f 6 dan XI E 2 nilai rata-ratanya belum mencapai KKTP, yaitu rata-rata siswa kelas XI f 6 yaitu 69,3 dan rata-rata nilai nilai siswa kelas XI E 2 yaitu 71,2.

Pada saat Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 1 Kecamatan Guguk, penulis mengamati di kelas XI bahwa guru mata pelajaran ekonomi telah menyediakan modul ajar dalam proses pembelajaran, tetapi modul ajar yang dibuat guru kurang menarik perhatian siswa dalam membaca materi dan juga jarang terdapat gambar dalam modul ajar yang membuat siswa bosan membaca tersebut. Serta kurang memakai prasarana

dan sarana dalam pengembangan modul ajar yang menarik, inovatif, dan kreatif. Metode pengajaran yang digunakan hanya mendengarkan, mencatat yang membuat siswa bosan dan mengeluh dalam mengikuti pembelajaran. Ketersediaan buku dalam perpustakaan kurang lengkap sehingga siswa kesulitan mencari materi pelajaran. Siswa memiliki kebiasaan malas membaca dan lebih mengandalkan *gadget* dalam mencari jawaban yang menyebabkan siswa malas sehingga kurangnya motivasi belajar siswa. Siswa kurangnya termotivasi dalam pembelajaran. Siswa masih pasif dan kurang berperan dalam pembelajaran.

Beberapa permasalahan diatas perlu adanya solusi penggunaan e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *smart apps creator* bisa menjadi belajar interaktif salah satu upaya untuk membuat siswa motivasi dalam proses pembelajaran. Menurut Ngabidin (2021) penyusunan e-modul yang baik diharapkan mampu memberikan kesempatan untuk pendidik dan peserta didik menjadi lebih interaktif dan terus memberikan motivasi dalam semua kegiatan belajar.

Penggunaan e-modul juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan konten-konten yang terdapat pada e-modul tersebut dikemas secara apik dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran (Wulandari et al., 2021:143).

Pemilihan model dan strategi pembelajaran yang tepat sangatlah penting diperhatikan oleh guru, sehingga dengan ketelitian dan keterampilan guru dalam melakukan inovasi dan strategi pembelajaran

dapat membuat siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran serta siswa termotivasi untuk belajar (Windi Yati, 2017:4). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), model pembelajaran ini dapat berperan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Imas Kurniasih & Berlin Sani,(2015:50) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menumbuhkan inisiatif dalam belajar atau bekerja, meningkatkan motivasi dalam belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Penelitian yang dilakukan M. Taufiq amir (2009:29) menjelaskan bahwa salah satu manfaat dari PBL yaitu dapat memotivasi siswa. Selain itu (Paul Eggen dan Don Kauchak, 2012:346) mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah bisa efektif untuk meningkatkan motivasi siswa, karena PBL memanfaatkan efek motivasi dan rasa ingin tahu, tantangan, tugas autentik, keterlibatan dan otonomi, semua faktor yang meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Model PBL ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna karena siswa secara simultan mencari dan mengaplikasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu inovasi yang menarik dalam dunia pendidikan adalah penerapan teknologi informasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar (Dharmawati, 2017:43). *Smart apps creator*

merupakan perangkat lunak untuk membuat e-modul berbasis *desktop*, *mobile* dan *web*, produk yang dikembangkan dikonversi menjadi beberapa macam aplikasi yaitu *Android*, *IoS*, *Desktop*, dan *Web HTML5* yang dapat diakses melalui *browser* (Alpiani et al., 2022:2112). Kelebihan dari *smart apps creator* diantaranya: (a) Aplikasi *smart apps creator* memerlukan ruang penyimpanan yang tidak terlalu banyak sehingga dapat dikirimkan melalui sosial media seperti grup chat, (b) Produk dari aplikasi *smart apps creator* berupa file dengan format *html5*, *exe* dan *apk* dengan kemudahan untuk mengakses, (c) Menjadi aplikasi pedoman proses belajar dengan kemudahan mengakses melalui *smartphone* (Azizah, 2020:78).

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Azizah, (2020:79) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Smart Apps creator* (SAC) menghasilkan produk yang mudah diakses baik menggunakan jaringan telepon maupun data *seluler* dengan memudahkan siswa untuk menjadikan aplikasi *Smart Apps creator* ini sebagai pedoman belajar mandiri maupun kelompok.

Berdasarkan dari penelitian yang telah dijalankan, penulis memiliki ide inovatif untuk memotivasi belajar siswa dengan menggunakan e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran ekonomi menggunakan aplikasi *smart apps creator*. E-modul ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan dalam memahami materi pelajaran ekonomi dan memperoleh pengetahuan yang lebih luas secara mandiri serta dapat menjadikan sistem pembelajaran

yang lebih efektif baik dilingkungan sekolah maupun di luar sekolah dan memotivasi peserta didik untuk belajar terutama dikelas XI. Penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh E-modul Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* terhadap Motivasi Belajar di SMA Negeri 1 Kecamatan Guguak”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka didapatkan identifikasi masalah dalam penelitian yaitu, antara lain :

1. Sudah disediakan modul ajar oleh guru akan tetapi siswa lebih jenuh atau kurang suka modul ajar dengan tulisan dan jarang terdapat gambar yang membuat peserta didik tersebut kurang menarik melihat modul ajar
2. Kurang memakai prasarana dan sarana dalam pengembangan modul ajar yang menarik, inovatif, dan kreatif
3. Metode pengajaran yang digunakan hanya mendengarkan, mencatat yang membuat siswa bosan dan mengeluh dalam mengikuti pembelajaran
4. Ketersedian buku dalam perpustakaan kurang lengkap sehingga siswa kesulitan mencari materi pelajaran
5. Siswa memiliki kebiasaan malas membaca dan lebih mengandalkan *gadget* dalam mencari jawaban yang menyebabkan siswa malas sehingga kurangnya motivasi belajar siswa
6. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran

7. Siswa masih pasif dan kurang berperan dalam pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas batasan masalah penelitian ini adalah pengaruh penggunaan e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *smart apps creator* terhadap motivasi belajar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan ada beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam perumusan masalah yaitu:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan e-modul berbasis *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* terhadap motivasi belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penggunaan e-modul berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Smart Apps Creator* terhadap motivasi belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dalam penggunaan e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *smart apps creator* terhadap motivasi belajar di SMA Negeri 1 Kecamatan Guguak, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a) Menambah literatur dan kajian tentang e-modul berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator* terhadap motivasi belajar.
- b) Menambah kajian tentang media pembelajaran khususnya pada materi ketenagakerjaan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- a) Menggunakan e-modul yang menarik, kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- b) Pada pembelajaran daring siswa menggunakan e-modul sebagai alternatif untuk sumber belajar di rumah.

b. Bagi Guru

Memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam membuat e-modul yang lebih menarik, inovatif dan kreatif.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dalam penggunaan e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *smart apps creator*, serta nantinya menjadi manfaat bagi peneliti saat menjadi guru dalam membuat e-modul yang menarik, inovatif dan kreatif dalam pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi belajar. Jadi, penggunaan e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Hasil yang diperoleh dari uji menunjukkan nilai *significance from* adalah 0,000, hal ini menunjukkan bahwa $df > 0,05$ dan dapat diinterpretasikan bahwa ada hubungan linier yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Sehingga hipotesis uji (H_0) ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) berbantuan *smart apps creator* motivasi belajar siswa.

Dari hasil tersebut telah jelas menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi belajar siswa. Maka dikatakan e-modul berbasis PBL tersebut berpengaruh dalam motivasi belajar peserta didik di kelas. Nilai signifikan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul memiliki hubungan yang searah dengan semakin bagus penggunaan e-modul maka semakin tinggi hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai pada materi ketenagakerjaan

yang mana rata-rata nilai siswa dari sampel yang diambil tergolong kategori tinggi.

Dengan ditolaknya H_0 maka penelitian ini dapat membuktikan kebenaran hipotesis yaitu terdapat pengaruh e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *smart apps creator* terhadap motivasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menerapkan pembelajaran menggunakan e-modul sebagai *alternative* dalam mengajar, karena selain efektif pembelajaran menggunakan e-modul juga dapat menjadikan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan motivasi belajar, dan juga pembelajaran menggunakan e-modul siswa dapat belajar di sekolah maupun di rumah.
2. Bagi Peserta Didik

Menggunakan e-modul berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *smart apps creator* peserta didik dapat belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah, dengan menggunakan e-modul peserta didik dapat termotivasi dalam belajar karena didalam e-modul terdapat berbagai sumber materi dan sumber pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penggunaan e-modul berbasis *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *smart apps creator* disarankan agar menggunakan aplikasi lain untuk membuat e-modul karena kurangnya fitur-fitur dalam membuat media e-modul.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Surya, Y. F., & Pebriana, P. H. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (Pbl) Pada Siswa Kelas Iv Mi Al-Falah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 179–182. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.1246>
- Alpiani, N., Pamungkas, A. S., & Jaenudin, J. (2022). Pengembangan E-modul Matematika pada Materi Barisan dan Deret Berbantuan *Smart App Creator* untuk Siswa SMA/SMK. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2110–2121. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1452>
- Apriyani N, E. S. (2021). *Problem Based Learning (PBL Model In Improving Elementary Student Learning*. 4(6), 1103–1109. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Aryawan, R., Gde Wawan Sudatha, I., Wayan Ilia Yuda Sukmana, A. I., & Teknologi Pendidikan, J. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pedidikan Ganesha*, 6(2), 180–191.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian, Satuan Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach ninth edition*. Mc Grawa-Hill. New York
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ashfarina, I. N., Soedjarwo, & W., D. T. W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 4(2), 1355–1364. <http://jurnaledukasia.org>
- Ayulanda, M., Suasti, Y., & Alberida, H. (2018). *The Use of Problem-Based Learning Models and Media In Geography Learning. International Journal of Educational Dynamis*, 4(1), 79-83.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/14>
- Budiarti, R. S., & Harlis, D. N. (2020). *High order thinking skills for biology education: Applied microbiology learning videos based on Jambi local wisdom. Universal Journal of Educational Research*, 8(2), 689–694. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080242>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan Media *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Dalam Pembelajaran *English for Business*. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 1(1)
- Drajat, M., dan Effendi, R. (2014). *Etika Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. Depdiknas. Jakarta.
- Erdem, C. (2019). *21st Century Skills and Education. Cambridge Scholars Publishing*

- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1), 1-7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Fausih, Moh. (2015). Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan "Instalasi Jaringan Lan (*Local Area Network*)" Untuk Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. Vol. 1 No. 1.
- Hamidah, A., & Nisa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Sekoah Dasar. *Jurnal Cendekia*. 14(1). 179-187. <https://doi.org/10.37850/cendekia>
- Huda, M. (2011). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta:Rineka Cipta
- Huwana, Ema. (2020). Pengembangan E-modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Salatiga, Kecamatan Sidomukti, Kota Salatiga, Tahun Pelajaran 2020/2021. Salatiga.
- Irianto, P. A. (2015). Statistik konsep dasar, aplikasi dan pengembangan. Jakarta: Kata Pena.
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani. (2015). Ragam Perkembangan Model Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.
- Kemendikbud. (2017). Panduan Praktis Penyusunan E-Modul. 1– 57.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul *project based learning* pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Masrinah, E. N. dkk. (2019). *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 924–932.
- M. Dalyono.(2009).Psikologi Pendidikan.Jakarta: Rineka Cipta
- Munadhi, Yudhi. (2013). Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta:Referensi.
- Makmum, A. S. (2003). Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- M. Taufiq Amir.(2009). Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning. Jakarta: Prenada Media.
- Muttaqin, H. P. S., Sariyana, & Suarni. N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 11(1). 12-13.

- https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v1i1.613
- Ngabidin, M. (2021). Mekar Berseri di Masa Pandemi (Kumpulan Best Practices Inovasi Pembelajaran pada Sekolah Model di Masa Pandemi Covid 19) SMP, SMA, SMK. D.I Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Ngalim Purwanto. (2007). Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 1985. Media Pendidikan. Bandung: Produktivitas Kinerja Guru. Jakarta: PT. Inti Media Cipta Nusantara.
- Paull Eggen dan Don Kauchak.(2012).Terjemahan: Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: Indeks.
- Palupi, R. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMPN N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 141730.
- Pratiwi, E. A., Zulhaji, Z., & Hajar, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 2(2), 207. <https://doi.org/10.59562/progresif.v2i2.30263>
- Priatna, I. K., Putrama, I. M., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengaruh E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Videografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Desain Komunikasi Visual Di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 1(1), 70-78. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.13433>
- Rijal, B. S. (2014). Pengembangan Modul Elektronik Perakitan dan Instalasi Komputer Sebagai Sumber Belajar untuk Kelas X SMK Piri 1 Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika UNY*, 2(5), 12 -22.
- Sardiman, A.M. (2011). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadirman, Arif S. dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, B. & Kurniasih, I. (2017). Konsep dan Proses Pembelajaran, Implementasi dan Praktek dalam Kelas. Jakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Sanjaya, Wina. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta:Kencana.
- Sri Esti W.D.(2002).Psikologi Pendidikan.Jakarta: Grasindo.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor Mempengaruhinya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumiati, & Asra. (2007). Metode Pembelajaran. CV. Wahana Prima.
- Shang, Y., & Ma, L. (2024). *Classroom anxiety, learning motivation, and English achievement of Chinese college students: The mediating role of self-efficacy. Acta Psychologica*, 251(May), 104550. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104550>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta:Bandung.
- Sugiyono. (2016). Metodologi Penelitian Penyelidikan. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metodologi Penelitian Kombinasi. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono & Susanto. (2015). Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel. Bandung:Alfabeta.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta:Bandung.
- Suhartati, O. (2021). *Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>
- Wulandari, I. G. A. A. M., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>
- Windi Yanti, I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Universitas Lampung*, 01(01), 1–7. <http://www.albayan.ae>
- Wigfield, A., & Guthrie, J. T. (2013). *Educational Psychologist: Motivation For Reading: Individual, Home, Textual, and Classroom Perspectives*. Spring, 57-58.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>