

IMPLEMENTASI E-MODUL BERBANTUAN *GOOGLE SITES* DENGAN MODEL PBL DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Bintang Muhammad Sahara Efendi¹
Nailul Insani^{2*}

^{1, 2*}Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

[^{1\)}bintang.muhammad.2331747@students.um.ac.id](mailto:bintang.muhammad.2331747@students.um.ac.id)

[^{2*\)}nailul.insani@fis.ac.id](mailto:nailul.insani@fis.ac.id)

Abstrak

Rendahnya minat belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan tantangan yang dihadapi oleh pendidik di sekolah. Minat belajar yang rendah ini disebabkan salah satunya dikarenakan oleh minimnya kreatifnya guru dalam menyesuaikan kebutuhan dan keinginan peserta didik saat proses pembelajaran di kelas. Mengatasi hal tersebut, maka diperlukannya studi ini yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil implementasi E-Modul berbantuan Google Sites dengan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VIII. Penelitian ini menggunakan desain *quasi-experiment* dengan satu kelompok *pre-test* dan *post-test*. Metode pengumpulan data diambil dari observasi, wawancara, kuesioner, hingga dokumentasi yang dalam hal ini dikhususkan dari peserta didik di kelas VIII-J. Temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik setelah dilakukannya perlakuan di dalam kelas. Penggunaan E-Modul dan model PBL ini membuat peserta didik antusias terhadap pembelajaran, serta meningkatnya capaian nilai peserta didik pada *post-test*.

Kata Kunci: E-Modul, Google Sites, *Problem Based Learning*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licensed.



IMPLEMENTASI E-MODUL BERBANTUAN GOOGLE SITES DENGAN MODEL PBL DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

1. Pendahuluan

Minat belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pembelajaran peserta didik (Febrianti et al., 2021). Namun, dalam konteks pendidikan saat ini, semakin banyak tantangan yang dihadapi oleh para pendidik (guru) dalam meningkatkan minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang kehilangan minat belajar, terkhusus dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik bagi mereka, salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Arriany, et al (2020) menyatakan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS lebih menurun dibandingkan mata pelajaran lainnya. Hal itu disebabkan oleh masih banyaknya penggunaan metode pembelajaran seperti ceramah dan mencatat di buku. Misran (2022) juga menambahkan bahwa luasnya cakupan materi yang diampu dalam pembelajaran IPS dan bersifat hafalan menjadi penyebabnya. Padahal pembelajaran IPS pada era sekarang dituntut mengedepankan *student centered learning*, sehingga memunculkan kebermaknaan dalam belajar (Arini & Sudatha, 2023).

Pembelajaran IPS yang bermakna diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami dan mempelajari berbagai permasalahan sosial. Hal itu sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mencetak generasi yang dapat menyesuaikan peran dan posisi di tengah masyarakat, menjalin hubungan yang sehat dengan orang di sekitar, sehingga berpotensi memecahkan masalah di lingkungan sosial (NCSS, 1994; Sapriya, 2017; Wiradimadja, 2021). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, maka peserta didik perlu memiliki minat belajar yang tinggi. Namun, pada kenyataannya masih terdapat beberapa peserta didik dengan minat belajarnya tergolong rendah. Hal itu dikarenakan peserta didik tersebut kurang puas dengan proses pembelajaran yang monoton (Yamin & Syahrir, 2020).

Permasalahan tersebut juga ditemukan dari hasil observasi pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 5 Malang. Minat belajar yang rendah dimiliki peserta didik ditunjukkan dari rendahnya inisiatif mereka mengeluarkan pendapat ketika diskusi maupun presentasi. Selain itu terdapat pula kesulitan berkonsentrasi yang dirasakan oleh peserta didik ketika guru menyampaikan materi yang sedang dipelajari. Peserta didik juga merasa jenuh dengan media pembelajaran dan metode pembelajaran (ceramah, diskusi, dan presentasi) tanpa adanya

pembaharuan di dalamnya. Sehingga peserta didik merasa metode yang digunakan itu monoton dan mengakibatkan kurangnya minat dalam proses pembelajaran. Hal itu dapat ditunjukkan dari respon, seperti raut wajah mereka yang nampak tidak senang ketika proses pembagian kelompok dan diberikannya LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) untuk diskusi. Permasalahan tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara peserta didik yang merasa bosan dengan pengelompokkan, diskusi, dan presentasi yang berulang.

Ariyanto, dkk (2023), berpendapat bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi minat belajar peserta didik termasuk kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran, ketidakrelevanan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, serta kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan. Hal ini menunjukkan perlunya adopsi pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu minat belajar peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran (Siregar et al., 2022).

Mengatasi masalah tersebut, perlulah suatu inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan. Guru haruslah melakukan inovasi dengan mendesain suatu media pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi peserta didik (Hapsari & Fahmi, 2021). Media interaktif dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk perangkat lunak komputer interaktif, *game*, video interaktif, dan berbagai bentuk konten digital yang dalam hal ini melibatkan penggunaannya. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media interaktif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Utomo, 2023). Selain itu, media interaktif mempermudah peserta didik dalam melakukan visualisasi konsep yang kompleks ataupun yang dianggap abstrak (Melati et al., 2023). E-Modul sebagai salah satu media interaktif merupakan contoh dokumen pendidikan yang memuat pelaksanaan pembelajaran dan penilaian berupa soal-soal. E-Modul dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dengan pengalaman belajar langsung (Sholeh et al., 2023). Modul elektronik ini juga dapat disajikan dalam bentuk aplikasi elektronik yang membantu peserta didik belajar lebih mudah meskipun belajar online (Hasanah et al., 2023).

Salah satu bentuk penerapan E-Modul dapat dilakukan dengan bantuan Google Sites. Google Sites dipilih sebagai platform pembuatan E-Modul karena kemudahan penggunaannya, fleksibilitas dalam penyusunan konten, dan ketersediaan beragam fitur untuk meningkatkan interaktivitas dan daya tarik pembelajaran (Rijal, 2024). Melalui integrasi teknologi informasi dengan strategi pembelajaran inovatif, diharapkan dapat membangkitkan minat belajar, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta memperkuat pemahaman konsep-konsep IPS dalam konteks kehidupan sehari-hari yang dilakukan oleh peserta didik.

Selain media pembelajaran yang berbeda, perlulah dikomparasikan dengan model yang sesuai dengan kebutuhan atau gaya belajar peserta didik pada era sekarang hingga kesesuaian dengan kurikulum yang ada yaitu Kurikulum Paradigma Baru atau yang biasa dikenal dengan Kurikulum Merdeka. Salah satunya dapat dilakukan dengan pengimplementasian model *Problem Based Learning* (PBL). PBL muncul sebagai alternatif, karena tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk mencari solusi dan pemecahan masalah di kehidupan peserta didik (Rahayu & Ismawati, 2019). Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana PBL dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan dan minat belajar peserta didik (Arbo & Ching, 2022).

Charli, et al (2019), membagi indikator minat belajar peserta didik menjadi empat, diantaranya yaitu: 1) perasaan senang; 2) perhatian; 3) partisipasi; dan 4) ketertarikan. Berbeda dengan Dewi & Ibrahim (2024) yang membagi indikator minat belajar menjadi lima, yaitu: 1) merasa senang dan nyaman selama proses pembelajaran; 2) adanya minat dalam proses pembelajaran; 3) adanya kemauan dan rasa percaya diri dalam proses belajar tanpa perintah; 4) berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran; dan 5) memiliki konsentrasi dan perhatian yang tinggi ketika mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan Prabowo & Zulfiati (2023), menyatakan bahwa terdapat empat indikator pokok, yaitu: 1) rasa senang; 2) perhatian peserta didik; 3) keterlibatan; dan 4) ketertarikan. Berdasarkan indikator-indikator penelitian terdahulu, maka dapat dikomparasi dan disesuaikan bahwa minat belajar peserta didik terbagi menjadi empat indikator, yaitu: 1) rasa senang; 2) perhatian; 3) partisipasi; dan 4) konsentrasi.

Terdapat beberapa penelitian terkait penggunaan media interaktif ini dalam pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan Dewi & Lestari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul dalam pembelajaran di kelas berdampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitiannya, mereka mengadopsi model *PJBL* (*Project Based Learning*) yang dikomparasikan dengan E-Modul. Selain itu penelitian serupa juga dilakukan oleh Khoirudin et al (2022), namun mereka mencoba melakukan eksperimen dengan menggunakan model PBL. Hasil temuannya menunjukkan bahwa pengembangan E-Modul dalam pembelajaran IPS valid untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan E-Modul ini juga memudahkan peserta didik dan guru dalam mengakses bahan ajar yang disediakan. Kemudian Novitasari & Pratiwi (2023) juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa pengimplementasian E-Modul berbasis Canva dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kajian di atas, penelitian-penelitian tersebut lebih memfokuskan kepada pengembangan produk pembelajaran berbentuk E-Modul. Diantara penelitian tersebut juga

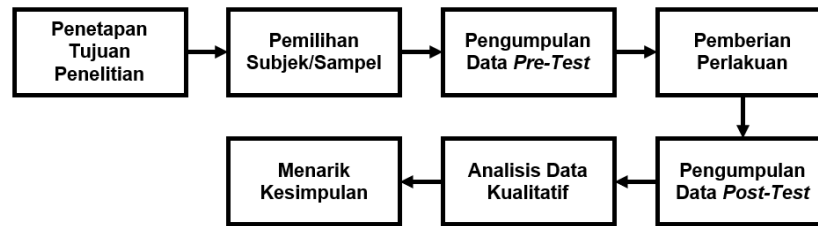
belum ada yang menggunakan model PBL yang dikomparasikan secara *online*. Penelitian-penelitian tersebut cenderung manggali terkait hasil belajar peserta didik saja. Belum ada penelitian yang mencoba untuk mengkaji terkait hasil sekaligus dengan minat belajar IPS dari hasil perlakuan E-Modul. Maka peneliti berupaya untuk mengisi kekosongan penelitian sebelumnya dengan memperlengkap temuan sebelumnya dengan cara merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di kelas, sehingga dapat berjalan efektif dengan tujuan menyelesaikan masalah yang dialami peserta didik. Dimana upaya tersebut dituangkan menjadi tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan hasil implementasi E-Modul berbantuan Google Sites dengan model PBL dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VIII-J SMP Negeri 5 Malang..

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi-experiment* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Penelitian jenis ini sering ditemukan pada penelitian di bidang pendidikan (Gopalan et al., 2020; Rukminingsih et al., 2020). Desain penelitian ini dapat dikatakan sebagai desain eksperimen yang diterapkan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding (Saifuddin, 2021). Dalam penelitian ini subjek/sampel penelitian akan menjalani tes sebelum perlakuan dan selanjutnya akan mendapat perlakuan. Setelah mendapat perlakuan, tindak lanjutnya adalah dilakukannya *post-test* atau tes akhir untuk mengetahui efektivitas dari perlakuan.

Penyajian data dilakukan dengan secara kuantitatif, sedangkan analisis data disajikan secara kualitatif deskriptif. Sumber data yang digunakan meliputi informasi dari peneliti sendiri, peserta didik, serta guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Malang. Sampel dipilih dengan cara *purposive sampling*, dengan fokus pada peserta didik kelas VIII-J sebagai subjek utama penelitian. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi.

Penelitian ini dilakukan dengan melalui tiga tahapan, yaitu pra-pelaksanaan, pelaksanaan, hingga pasca-pelaksanaan. Tahap-tahap tersebut dikembangkan menjadi langkah-langkah penelitian eksperimen yang disajikan dalam bentuk bagan yang ditampilkan dalam bentuk bagan di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian Eksperimen

Selain itu, peneliti menyiapkan pertanyaan *pre-test* dan *post-test* dengan jumlah maksimal skornya adalah 10 poin. Peneliti juga menyusun pernyataan berdasarkan indikator minat belajar yang telah dikaji dan disesuaikan untuk mengukur minat belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media dan model ini. Rangkaian pernyataan tersebut dibungkus dalam bentuk kuesioner yang diberikan kepada peserta didik pada saat refleksi pembelajaran. Adapun daftar pernyataan yang diberikan kepada peserta didik pada tabel di bawah ini.

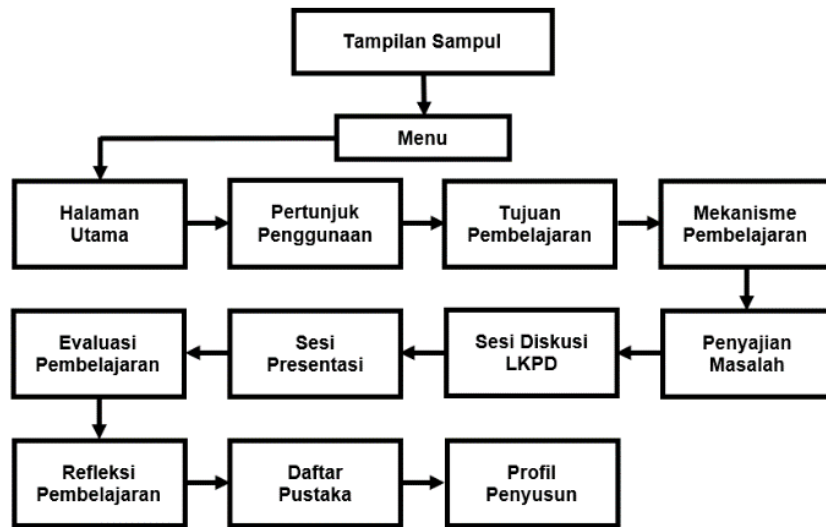
Tabel 1. Daftar Pernyataan Minat Belajar Peserta Didik

Indikator	Pernyataan
Rasa	Saya menikmati pembelajaran IPS di kelas menggunakan E-Modul.
Senang	Saya merasa senang ketika berpartisipasi dalam diskusi atau aktivitas lainnya menggunakan E-Modul.
Perhatian	Saya tertarik dengan tampilan (desain) E-Modul dalam pembelajaran IPS. Saya tertarik dengan penggunaan fitur-fitur dalam E-Modul.
Partisipasi	Saya aktif berpartisipasi dalam segala instruksi yang diberikan di dalam E-Modul.
Konsentrasi	Saya berusaha untuk terlibat dalam setiap kegiatan yang ada dalam E-Modul. Saya mudah fokus dan konsentrasi dalam mengikuti instruksi pembelajaran IPS menggunakan E-Modul. Saya mudah fokus dan konsentrasi dalam mengerjakan tes menggunakan E-Modul.

3. Hasil dan Pembahasan

Desain E-Modul

E-Modul didesain sedemikian rupa secara mandiri oleh peneliti dengan berbantuan Google Sites, sehingga mudah diakses oleh peserta didik di smartphone masing-masing. Peserta didik dapat mengakses E-Modul melalui tautan yang diberikan oleh peneliti. Sebelum mendesain E-Modul tersebut, peneliti merancang storyline E-Modul yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Storyline E-Modul berbantuan Google Sites

Adapun desain yang telah disusun oleh peneliti dalam E-Modul berbantuan Google Sites tersebut disajikan dalam gambar-gambar di bawah ini:

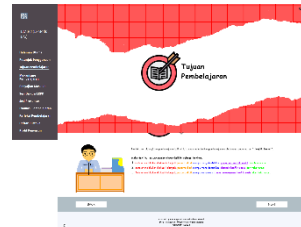
Selain itu dilakukan pre-test peserta didik yang diambil sebelum pemberian perlakuan oleh peneliti di dalam kelas yang disajikan dalam tabel di bawah ini:



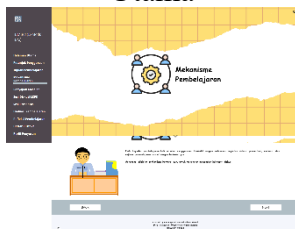
Gambar 3. Halaman Utama



Gambar 4. Petunjuk Penggunaan



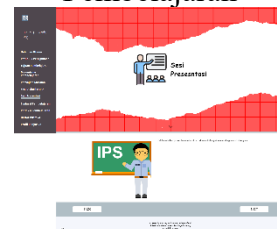
Gambar 5. Tujuan Pembelajaran



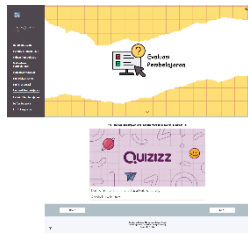
Gambar 6. Mekanisme Pembelajaran



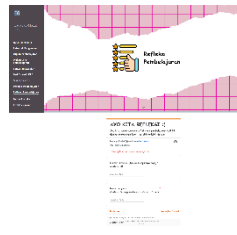
Gambar 7. Sesi Diskusi LKPD



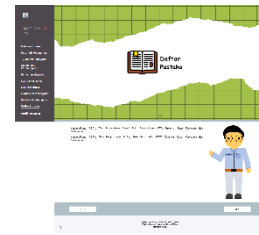
Gambar 8. Sesi Presentasi



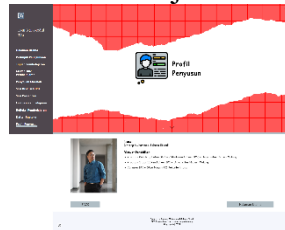
Gambar 9. Evaluasi Pembelajaran



Gambar 10. Refleksi Pembelajaran



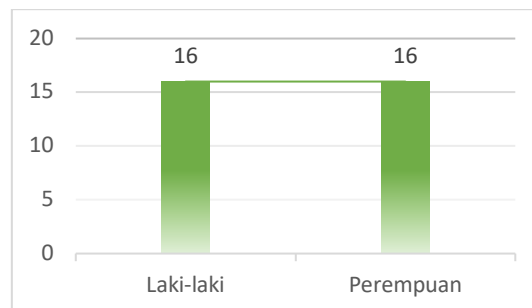
Gambar 11. Daftar Pustaka



Gambar 11. Profil Penyusun

Hasil Eksperimen

Berikut ini disajikan data hasil pemetaan karakteristik peserta didik yang diwakilkan berdasarkan jenis kelamin. Data ini diambil sebelum peneliti melakukan penelitian eksperimen di dalam kelas.



Gambar 12. Pemetaan Karakteristik Peserta Didik (Berdasarkan Jenis Kelamin)

Hasil olah data tersebut menunjukkan bahwa implementasi dari media dan model ini mendapatkan hasil yang cukup baik. Hal itu dapat dibuktikan dari capaian masing-masing skor indikator. Indikator pertama, yaitu rasa senang mendapatkan skor total 231 dari 256 poin, skor maksimal 8 dari 8 poin, skor minimal 5 dari 8 poin, skor rata-rata 7,21875 dari 8 poin, standar deviasi 0,832190076, dan mendapatkan skor keseluruhan 90,234375%. Indikator kedua, yaitu perhatian mendapatkan skor total 225 dari 256 poin, skor maksimal 8 dari 8 poin, skor minimal 6 dari 8 poin, skor rata-rata 7,03125, standar deviasi 0,93271629, dan mendapatkan skor keseluruhan 87,890625%. Indikator ketiga, yaitu partisipasi mendapatkan skor total 230 dari 256 poin, skor maksimal 8 dari 8 poin, skor minimal 5 dari 8 poin, skor rata-rata 7,1875, standar deviasi 0,931093703, dan mendapatkan skor keseluruhan 89,84375%. Indikator keempat, yaitu

konsentrasi mendapatkan skor total 223 dari 256 poin, skor maksimal 8 dari 8 poin, skor minimal 4 dari 8 poin, skor rata-rata 6,96875, standar deviasi 1,121185289, dan mendapatkan skor keseluruhan 87,109375%.

Tabel 2. Skor *Pre-Test* Peserta Didik

Inisial	Skor	Inisial	Skor	Inisial	Skor	Inisial	Skor
APA	80	FFS	80	MSKP	70	NCNP	80
AFB	70	FAP	60	MKPA	70	NSA	70
AGR	60	JD	60	MIOR	80	NTWR	70
ARZ	70	KAA	70	MNMR	80	NA	90
BNM	80	KMS	80	MR	70	SDD	70
BAP	80	KAZ	70	MRIF	60	TLF	70
EMPB	80	MMH	80	MDJ	70	ZAY	70
EDM	80	MYP	70	NRS	70	ZSP	70

Adapun hasil *post-test* dari pemberian perlakuan oleh peneliti kepada 32 peserta didik di dalam kelas dengan media dan model pembelajaran yang disiapkan.

Tabel 3. Skor *Post-Test* Peserta Didik

Inisial	Skor	Inisial	Skor	Inisial	Skor	Inisial	Skor
APA	100	FFS	100	MSKP	80	NCNP	100
AFB	100	FAP	100	MKPA	100	NSA	100
AGR	100	JD	80	MIOR	80	NTWR	100
ARZ	100	KAA	100	MNMR	100	NA	100
BNM	80	KMS	100	MR	100	SDD	100
BAP	100	KAZ	80	MRIF	100	TLF	100
EMPB	100	MMH	100	MDJ	100	ZAY	100
EDM	100	MYP	100	NRS	100	ZSP	100

Data pre-test dan post-test yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang dapat dibuktikan oleh peneliti dengan penyajian data statistik dan uji-T dari hasil yang didapatkan.

Tabel 4. Data Statistik Skor Post-Test Peserta Didik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	32	60.00	90.00	72.8125	7.28869
Post-Test	32	80.00	100.00	96.8750	7.37804
Valid N (listwise)	32				

Tabel 5. Hasil Uji-T Peserta Didik

		<i>Paired Differences</i>							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test – Post-Test	24,06250	10,73414	1,89755	27,93257	20,19243	12,681	31	0,000

Setelah melakukan uji terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti melakukan pengambilan data dari minat belajar peserta didik yang dibungkus dalam bentuk kuesioner. Kuesioner yang berbantuan G-Form tersebut diisi oleh peserta didik pada bagian refleksi pembelajaran dalam model PBL di E-Modul. Pernyataan-pernyataan tersebut disesuaikan berdasarkan empat indikator yang telah disusun oleh peneliti. Hasil dari refleksi tersebut diolah untuk menentukan skor total, maksimal skor, minimal skor, rata-rata skor, standar deviasi, dan tingkat persenan dari minat belajar peserta didik. Hasil tersebut diolah dan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 6. Data Minat Belajar Peserta Didik

	Indikator			
	Rasa Senang	Perhatian	Partisipasi	Konsentrasi
Total	231	225	230	223
Maximum	8	8	8	8
Minimum	5	6	5	4
Mean	7,21875	7,03125	7,1875	6,96875
Std. Deviation	0,832190076	0,93271629	0,931093703	1,121185289
%	90,234375	87,890625	89,84375	87,109375

Hasil olah data tersebut menunjukkan bahwa implementasi dari media dan model ini mendapatkan hasil yang cukup baik. Hal itu dapat dibuktikan dari capaian masing-masing skor indikator. Indikator pertama, yaitu rasa senang mendapatkan skor total 231 dari 256 poin, skor maksimal 8 dari 8 poin, skor minimal 5 dari 8 poin, skor rata-rata 7,21875 dari 8 poin, standar deviasi 0,832190076, dan mendapatkan skor keseluruhan 90,234375%. Indikator kedua, yaitu perhatian mendapatkan skor total 225 dari 256 poin, skor maksimal 8 dari 8 poin, skor minimal 6 dari 8 poin, skor rata-rata 7,03125, standar deviasi 0,93271629, dan mendapatkan skor keseluruhan 87,890625%. Indikator ketiga, yaitu partisipasi mendapatkan skor total 230 dari 256 poin, skor maksimal 8 dari 8 poin, skor minimal 5 dari 8 poin, skor rata-rata 7,1875, standar deviasi 0,931093703, dan mendapatkan skor keseluruhan 89,84375%. Indikator keempat, yaitu

konsentrasi mendapatkan skor total 223 dari 256 poin, skor maksimal 8 dari 8 poin, skor minimal 4 dari 8 poin, skor rata-rata 6,96875, standar deviasi 1,121185289, dan mendapatkan skor keseluruhan 87,109375%.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil pembelajaran yang didapatkan oleh peneliti, maka dapat dikatakan hasil ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan Dewi & Lestari (2020) dan juga Khoirudin et al (2022). Hasil temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul sebagai media interaktif pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil dari pre-test dengan post-test peserta didik.

Selain itu data minat dan hasil belajar peserta didik memiliki kesinambungan dengan implementasi media interaktif dan model PBL dalam bentuk E-Modul berbantuan Google Sites. Sejalan dengan penelitian Novitasari & Pratiwi (2023) dimana implementasi E-Modul yang dikolaborasikan secara online ini bisa menumbuhkan kemandirin yang menjadi bagian dari ketertarikan mereka terhadap media interaktif yang digunakan. Media interaktif memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang kreatif dan PBL dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Erayani & Jampel, 2022; Rafi'y et al., 2023). Dalam hal ini dikarenakan peserta didik dapat merasakan langsung pengalaman belajar yang berbeda dan bermakna (Pakpahan et al., 2023).

Upaya mengisi kekosongan temuan dari penelitian sebelumnya berjalan positif dari hasil yang didapatkan. Hubungan yang positif antara minat belajar dan penggunaan media interaktif berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Anggraeni et al., 2021). Ketika peserta didik merasa tertarik dan bersemangat terhadap materi pembelajaran, mereka akan lebih aktif mengeksplorasi dan memahami konsep (Lisnawati et al., 2023; Parija & Bobhate, 2021).

Implikasi dari penelitian ini menghasilkan peningkatan pemahaman, retensi, dan penerapan pengetahuan. Kondisi ini menciptakan pembelajaran dengan lingkungan yang merangsang minat dan motivasi dalam diri peserta didik. Hal ini menegaskan pentingnya integrasi media interaktif dalam pendidikan modern sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan prestasi akademik peserta didik.

4. Simpulan

Minat belajar yang rendah dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran, ketidakrelevanan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta kurangnya variasi dalam metode pengajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, dapat dengan cara mengimplementasikan E-Modul berbantuan Google Sites dengan model PBL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi E-Modul berbantuan Google Sites dengan model PBL berhasil meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor *post-test* dan hasil refleksi pembelajaran peserta didik setelah mendapatkan perlakuan.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada pihak-pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini, terkhusus kepada pihak dari Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang atas kontribusi yang signifikan dalam mendukung pelaksanaan penelitian ini. Tanpa bantuan dan fasilitas yang diberikan oleh pihak PPG, penelitian ini tidak akan terwujud dengan lancar. Selain itu, kami menghargai berbagai keterlibatan PPG dalam menyediakan akses ke jaringan akademik yang luas, memungkinkan kami untuk berkolaborasi dengan para ahli di bidang terkait. Dukungan ini telah menjadi pilar penting dalam menjamin kelancaran dan kualitas penelitian kami. Harapan kami, kerjasama ini dapat terus berlanjut dalam berbagai inisiatif penelitian mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arbo, J. B., & Ching, D. A. (2022). Problem-Based Learning Approach in Developing Mathematical Skills. *International Journal of Science, Technology, Engineering and Mathematics*, 2(1), 26–47.
- Arini, N. M., & Sudatha, I. G. W. (2023). Bahan Ajar Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 623–635. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.57798>
- Ariyanto, Z. R., Sari, N. P., Nurhidayah, O., Hikmahwati, R., Hayat, S., & Sulistyono, Y. (2023). Kajian Fenomena Kesenjangan Generasi dalam Konteks Kehidupan Kampus menurut

- Perspektif Ilmu Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 9(2), 193–208. <https://doi.org/10.23887/jiis.v9i2.70980>
- Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan Modul Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 52–66. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.23605>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Dewi, I. P., & Ibrahim, I. (2024). Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Yogyakarta. *Journal on Education*, 6(2).
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran (JIPP)*, 4(3).
- Erayani, L. G. N., & Jampel, I. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif Siswa melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 248–258. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48525>
- Febrianti, S., Nursafwa, H., Arifin, B., Hayati, I., & Zailani, Z. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v2i1.115>
- Gopalan, M., Rosinger, K., & Ahn, J. Bin. (2020). Use of Quasi-Experimental Research Designs in Education Research: Growth, Promise, and Challenges. *Review of Research in Education*, 44(1), 218–243. <https://doi.org/10.3102/0091732X20903302>
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Operasi pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Hasanah, M., Supeno, S., & Wahyuni, D. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 44–58. <https://doi.org/10.21093/twt.v10i1.5424>
- Khoirudin, R., Sunarto, S., & Sunarso, A. (2022). Pengembangan Modul dalam PBL untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4442–4450. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2770>
- Lisnawati, L., Kuntari, S., & Hardiansyah, M. A. (2023). Peran Guru dalam Penerapan

- Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(6), 1677–1693. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i6.4086>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Misran, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Kooperatif Group Investigation pada Siswa Kelas VII MTsN 1 Aceh Barat. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 158–164. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i2.463>
- NCSS. (1994). *Curriculum Standards for Social Studies*. Bulletin 89.
- Novitasari, A. D., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3).
- Pakpahan, B. M. T., Aziz, N., Dewi, N. P. J. L., & Mahendika, D. (2023). How Does Problem Based Learning Work on Students' Writing Ability? (CAR Study). *Journal of English Culture, Language, Literature and Education*, 11(1), 14–27. <https://doi.org/10.53682/eclue.v11i1.5880>
- Parija, S. C., & Bobhate, P. (2021). Fostering Student Engagement in Virtual Learning Environment. *SBV Journal of Basic, Clinical and Applied Health Science*, 4(3), 57–58. <https://doi.org/10.5005/jp-journals-10082-03123>
- Prabowo, I., & Zulfiati, H. M. (2023). Sejari Padlet (Semangat Belajar IPS Dengan Padlet). *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(1).
- Rafi'y, Muh., Ferry Irawan, & Dharma Gyta Sari Harahap. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 669–682. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.243>
- Rahayu, R., & Ismawati, R. (2019). Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan Sebagai Upaya Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa SMK. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 2(2).
- Rijal, M. (2024). *Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Google Sites pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Tingkat SMA/MA*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Rukminingsih, R., Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Bumi Maheswari.

- Saifuddin, A. (2021). Apakah Desain Eksperimen Satu Kelompok Layak Digunakan? *Literasi : Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 1(1), 1–22. <https://doi.org/10.22515/literasi.v1i1.3255>
- Sapriya, S. (2017). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (Cetakan 8). PT Remaja Rosdakarya.
- Sholeh, B., Hufad, A., & Fathurrohman, M. (2023). Pemanfaatan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Mandiri Sesuai Kapasitas Siswa. *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(2).
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wiradimadja, A. (2021). *Konsep Dasar IPS dengan Pendekatan CLIL*. Jagat Litera.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>