

# Pemanfaatan Media Pembelajaran *E-Modul* Aplikasi Komputer Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani

**Gusti Nyoman Pardomuan, Yohanna Ristua. S.**

Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri Sentani,

Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri Sentani.

Email: [pardomuan@stakpnsentani.ac.id](mailto:pardomuan@stakpnsentani.ac.id), [yohannaristua90@gmail.com](mailto:yohannaristua90@gmail.com).

## Abstrak

Rendahnya hasil belajar mahasiswa dalam mempelajari matakuliah aplikasi komputer, terlebih dengan kurangnya sumber belajar digital yang dapat diakses mahasiswa mengakibatkan matakuliah aplikasi komputer dirasa sulit dan rumit. Dengan perkembangan teknologi pembelajaran yang ada diciptakannya media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *E-Modul* berbasis *Android* dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif, fleksibel, efisien serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari media pembelajaran *E-Modul* berbasis *android* yang dikembangkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah aplikasi komputer. Subjek dalam penelitian ini merupakan seluruh mahasiswa semester II kelas A & B Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani. Hasil angket *pretest* menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan media pembelajaran dalam perkuliahan aplikasi komputer tergolong kategori rendah. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif, Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes tertulis (*pretest* dan *posttest*) serta angket tanggapan mahasiswa terhadap media *E-Modul* berbasis *android*. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan dalam penerapan media pembelajaran *E-Modul* berbasis *android* terhadap hasil belajar mahasiswa. Penulis dalam penelitian ini mengharapkan *E-Modul* berbasis *android* pada matakuliah aplikasi komputer dan matakuliah lainnya dapat digunakan untuk mengakomodir pengalaman belajar mahasiswa terutama dalam memperkaya sumber belajar digital di STAKPN Sentani.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *E-Modul*, hasil belajar, penelitian deskriptif, kualitatif.

## Abstract

*The low student learning outcomes in studying computer application courses, especially with the lack of digital learning resources that students can access makes computer application courses difficult and complicated. With the existence of existing technological advances, learning media are created that are packaged in the form of Android-based E-Modules in an effort to create learning that is creative, flexible, efficient and fun so that it can improve student learning outcomes. This study aims to see the effect of the Android-based E-Module learning media which was developed in an effort to improve student learning outcomes in computer application courses. The subjects in this study were all students in semester II class A & B of the Department of Church Music at STAKPN Sentani. The results of the pretest questionnaire showed that student learning outcomes before using learning media in computer application lectures were in the low category. The type of research used was qualitative using descriptive methods. The data collection technique for this research used written tests (pretest and posttest) as well as questionnaires on student responses to Android-based E-Module media. Data analysis techniques using descriptive statistics. The results showed that there was an influence in the application of Android-based E-Module learning media to student learning outcomes. The authors in this study expect that Android-based E-Modules in computer application courses and other subjects can accommodate student learning experiences, especially in enriching digital learning resources at STAKPN Sentani.*

**Keywords:** instructional media, *E-Modul*, learning outcomes, descriptive research, qualitative.

## Pendahuluan

Belajar merupakan proses seseorang untuk dapat mengetahui, memahami dan dapat melakukan dari hal yang tadinya belum diketahui, dipahami dan tidak dapat dilakukan. Proses belajar yang kurang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Nana Sudjana dalam (Widyaningrum and Murwanintyas, 2012) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar siswa diperoleh dari proses belajar siswa, maka proses belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur berdasarkan hasil pembelajaran yang baik berupa ujian akhir maupun test akhir pemahaman yang dilalui peserta didik. Berdasarkan keadaan dilapangan, dari hasil Ujian Akhir Semester matakuliah aplikasi komputer di Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani yang harus dicapai mahasiswa ialah 75 dengan predikat (B). Berdasarkan hasil nilai rata-rata Ujian Tengah Semester genap Tahun Ajaran 2022/2023 diperoleh informasi semester II A dan B nilai rata-rata 50, 64, 52, mahasiswa belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan mahasiswa masih tergolong dibawah kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan dosen selaku pengampu matakuliah Aplikasi Komputer.

Salah satu hal penting dalam meningkatkan hasil belajar adalah peranan dari media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah bagian integral dari Sistem Pembelajaran yang memiliki kedudukan yang strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Maka dari itu, media pembelajaran memegang peran sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Pardomuan 2023:1). Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang

sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014). Ketepatan dalam penerapan model serta media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Nurhayati Erlis 2020). Pemanfaatan kecanggihan *smartphone* dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar karena belajar tidak hanya melalui buku cetak (Hasbiyati & Khusnah, 2017).

Mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar membutuhkan motivasi yaitu suatu dorongan atau kekuatan yang menyebabkan Mahasiswa mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Dosen memiliki peranan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar Mahasiswa. Dosen dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar Mahasiswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu Dosen menciptakan pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu mahasiswa dalam mencerna materi perkuliahan secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut.

Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka progam pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah *e-Learning* menggunakan *web* untuk mengaksesnya. Tidak memungkirinya karena banyak mahasiswa sekarang memiliki *smartphone* jadi lebih mudah untuk mengaksesnya dari manapun dan kapanpun juga. Pemanfaatan *e-learning* yang biasa dikembangkan saat ini

adalah menggunakan LMS (*Learning Management System*).

Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri (STAKPN) Sentani merupakan salah satu Perguruan Tinggi dalam naungan Bimas Kristen Kementerian Agama RI yang belum memaksimalkan pemanfaatan sumber belajar digital sebagai media pembelajaran selama satu semester ini. Dalam proses pembelajaran mahasiswa diberikan tugas oleh dosen dan mengirimkan hasil laporannya ke aplikasi yang cukup di akses melalui aplikasi berbasis *android*.

Pengembangan *E-Modul* merupakan proses merancang bahan ajar secara mandiri dan sistematis dalam bentuk digital dan mampu diakses diperangkat gawai atau *android* untuk mencapai tujuan pembelajaran (*learning goal*) tertentu. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang relevan dilakukan oleh Cahyani (2013) yang berjudul "Pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Dasar Berbasis Pendidikan Karakter di SMK Piri 1 Yogyakarta". Penelitian dari Cahyani menunjukkan bahwa modul pembelajaran elektronika sangat baik dan layak digunakan dengan hasil presentasi nilai sebesar 82.25% menurut ahli media. Munadi (2013:98) menyatakan bahwa modul merupakan bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri sehingga meminimalisir bantuan dari orang lain. Selanjutnya, menurut Nasution (2013:205) modul merupakan suatu unit pembelajaran yang tersusun lengkap dan terdiri dari rangkaian kegiatan belajar yang dirancang dengan baik untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai. Satriawati (2015) menyatakan bahwa modul multimedia membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, mampu menyampaikan pesan melalui gambar dan video, dan memberikan motivasi belajar siswa melalui instrument sehingga materi belajar mudah dipahami oleh siswa. Menurut Wahyuni

(2015:4), modul merupakan salah satu media yang mampu memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk membangun konsep belajar mandiri yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa, sehingga penggunaan modul sesuai dengan prinsip pelaksanaan kurikulum yang ada di setiap perguruan tinggi.

Pemaparan teori tersebut, dapat ditarik benang merahnya, bahwa modul digital membuat proses pembelajaran lebih efektif, interaktif dan mudah diakses. Selain itu, penggunaan modul digital membuat siswa belajar mandiri sesuai dengan tingkat kebutuhan dan pengetahuan masing-masing.

Pada tahap awal peneliti melakukan observasi lapangan, faktanya ditemukan masih seringnya mahasiswa mencari pengalaman belajar melalui kampus dan tatap muka, sehingga mahasiswa belum bisa dikatakan mandiri dalam meningkatkan pengalaman belajarnya. Dengan kata lain, mahasiswa hanya tergantung dari dosen maupun fasilitas yang ada dikampus. Terlebih lagi jarang nya dosen dalam memperkaya sumber belajar digital mengakibatkan mahasiswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran Aplikasi Komputer.

Berdasarkan kesenjangan yang terjadi, maka dirancang suatu *E-Modul* yang dikemas dalam bentuk *Android* untuk mengakomodir perkuliahan aplikasi komputer di Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani, media pembelajaran ini diharapkan mampu mengakomodir dan mempermudah proses belajar mengajar Mahasiswa secara mandiri dalam memahami materi kuliah aplikasi komputer pada Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani secara sederhana dan mudah untuk dijangkau penggunaanya. Adapun alat yang diperlukan selama penggunaan Media Pembelajaran ini hanya memanfaatkan perangkat ponsel, *Smartphone* atau Gawai.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berorientasi pada fenomena yang terjadi dilapangan, dengan menggunakan pendekatan eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui kondisi tertentu setelah diberi pengaruh dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani dengan memberikan tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini peneliti menganalisis pengaruh *E-Modul* berbasis *android* pada matakuliah aplikasi komputer terhadap hasil belajar mahasiswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket hasil belajar belajar mahasiswa dan angket tanggapan media pembelajaran untuk melihat kualitas produk media yang dikembangkan.

Bentuk data utamanya ditentukan dari hasil angket hasil belajar mahasiswa dan angket tanggapan media pembelajaran yang digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh *E-Modul* berbasis *android* terhadap hasil belajar mahasiswa. Kualifikasi hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa diketahui dari persentase skor jawaban, yang dirumuskan sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{s} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase minat belajar siswa

n = Skor jawaban benar

s = Skor total jawaban benar

Berikut persentase skor yang dapat diinterpretasikan dalam menentukan tingkat minat belajar mahasiswa, dengan menggunakan tabel kriteria interpretasi skor item:

**Tabel 1.** Kriteria Tingkat Minat Belajar Mahasiswa

Interval Kelas	Frekuensi	Kategori	Presentasi.
77 - 85	14	Sangat Baik	47%
68 - 76	7	Baik	23%

59 - 67	5	Cukup	17%
50 - 58	4	Kurang	13%

Sebelum media pembelajaran *E-Modul* berbasis *android* diterapkan ke mahasiswa, *E-Modul* terlebih dahulu divalidasi atau diuji oleh para ahli yang sesuai dengan bidang ini. Para ahli diminta untuk memberikan penilaian atas produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria isi (konten), tampilan, navigasi dan bahasa dengan mengisi lembar asngket validasi yang telah disediakan.

Penilaian kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *E-Modul* berbasis *android* dilakukan oleh para ahli dengan cara memberikan tanggapan dengan kriteria sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Untuk analisis data validasi *E-Modul* berbasis *android* dan respon mahasiswa digunakan perhitungan yang sama, yaitu menggunakan statistik deskriptif hasil presentasi skor angket.

Dalam penelitian ini, produk media pembelajaran dikatakan layak untuk digunakan kepada mahasiswa, apabila presentase uji kelayakan mencapai  $\geq 70\%$ .

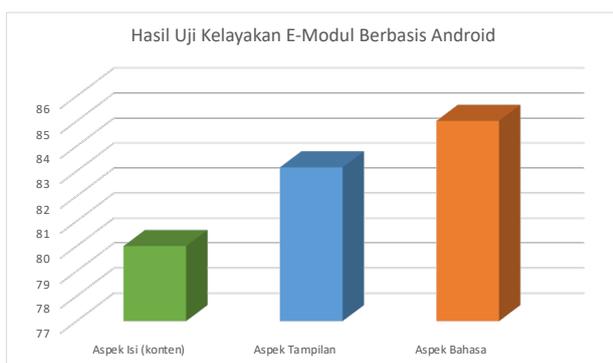
## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Pada tahap awal penerapan *E-Modul* berbasis *android*. Peneliti melibatkan beberapa ahli sebagai validator produk media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun validator yang dilibatkan untuk menilai kelayakan *E-Modul* berbasis *android* dari segi media pembelajaran dan isi materi (konten). Dalam menilai, para validator diminta untuk memberikan penilaian atas dikembangkan *E-Modul* berbasis *android* yang berdasarkan kriteria isi (konten), desain, diperoleh tampilan dan bahasa dengan mengisi lembar angket validasi yang telah disediakan.

Penilaian *E-Modul* berbasis *android* dari aspek isi (konten) diperoleh rata-rata hasil rating sebesar 80% dan dikategorikan sangat baik. Untuk hasil penilaian *E-Modul* berbasis *android* dari aspek tampilan diperoleh rata-rata hasil rating 83,15% dan dikategorikan sangat baik. Sedangkan untuk aspek bahasa diperoleh rata-rata presentase hasil skor sebesar 85,01% dan dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan dari penilaian tiga aspek tersebut di atas, rata-rata total untuk penilaian media pembelajaran *E-Modul* berbasis *android* adalah 83% dan dikategorikan sangat baik.



**Gambar 1.** Hasil Uji Kelayakan Media Oleh Ahli

Dari hasil uji kelayakan yang diperoleh dapat peneliti simpulkan bahwa, media yang dikembangkan sudah layak untuk diterapkan kepada mahasiswa Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani guna menjawab hipotesis awal terhadap adanya pengaruh penggunaan media *E-Modul* berbasis *android* terhadap perkuliahan aplikasi komputer.

Setelah dilakukan validasi terhadap *E-Modul* berbasis *android* dan termasuk ke dalam kategori sangat baik, kemudian *E-Modul* berbasis *android* diterapkan saat perkuliahan. Dalam penelitian dilaksanakan kegiatan belajar mengajar pada materi perangkat pengolahan kata (*MS.Word*) pada mata kuliah Aplikasi Komputer. Mahasiswa diberi APK (*instaler android*) *E-Modul* berbasis *android* untuk mahasiswa pasang mandiri kedalam perangkat gawai agar bisa digunakan sebagaimana mestinya. Pada media

pembelajaran *E-Modul* berbasis *android* terdapat materi yang harus dipelajari siswa dilengkapi dengan video yang terhubung ke *youtube*, soal interaktif dan lembar kerja mahasiswa yang terintegrasi secara *online* maupun *offline*.

Hasil penelitian merupakan data yang diperoleh dari Pembelajaran I dan Pembelajaran II, dimana Pembelajaran I yang bersifat konvensional dan ekspositorik (tanpa menggunakan media pembelajaran), sedangkan pada Pembelajaran II menggunakan perangkat pembelajaran berupa *E-Modul* berbasis *android*, yang didalamnya berisi materi yang dikemas semenarik mungkin dalam kemasan video yang terhubung ke *youtube*, soal interaktif dan lembar penugasan mahasiswa.

#### a. Proses Pembelajaran I

Pada pembelajaran I, peneliti mendampingi pembelajar dengan menggunakan perangkat mengajar secara konvensional baik secara ceramah, diskusi maupun ekspositorik. Sejalan dengan berlangsungnya kegiatan perkuliahan, peneliti mengamati aktivitas belajar mahasiswa apakah mahasiswa merasa nyaman, fokus, dan sungguh-sungguh dalam belajar atau tidak, setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan angket hasil belajar awal (*pretest*) kepada mahasiswa. Berdasarkan hasil angket hasil belajar tersebut, terdapat beberapa pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dengan cara mengajar dosen, kesulitan dalam memahami peraktek aplikasi komputer, kesulitan dalam mengumpulkan tugas karena tugas yang harus mereka cetak dan kumpulkan dalam bentuk *hardcopy* (cetak), selain itu ketika peneliti mengamati proses belajar mahasiswa, mahasiswa merasa kurang fokus, dan kurang nyaman, hal ini dapat dilihat ketika mahasiswa cenderung melamun dan menghayal serta belajar sambil memainkan *mouse* atau perangkat komputer yang dipegangnya, mahasiswa juga beberapa kali saat ditanya tidak

fokus, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa mahasiswa tersebut merasa bosan dan kurang nyaman terhadap pembelajaran yang dilakukan. Peneliti juga memberikan soal uraian dalam angket hasil belajar awal secara tertulis kepada mahasiswa di akhir pembelajaran, diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 2.** Hasil Pembelajaran Tahap I

Responden	Nilai Pretest	Tanggapan Pebelajar
A	30	saya tidak mengerti karena harus dipraktekkan langsung
B	50	tidak bisa karena begitu keluar dari lab komputer semua hilang
C	65	mengajar agar lebih pelan-pelan
D	70	komputer sangat membantu kinerja manusia
E	43	harus di lakukan bukan di jam kuliah saja namun setiap hari

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan sesuai tabel 2 diatas, dapat ditarik kesimpulan bahawa mahasiswa mengalami kesenjangan dalam proses belajar matakuliah aplikasi komputer, hal ini dapat dilihat pada jawaban lisan mahasiswa yang banyak mengeluhkan masalah yang terjadi dari proses belajar matakuliah aplikasi komputer. Berikut hasil perhitungan angket hasil belajar (*pretest*) mahasiswa.

$$P = \frac{n}{s} \times 100\% = \frac{23}{50} \times 100\% = 46\%$$

Hasil perhitungan diatas diperoleh presentase hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan *E-Modul* berbasis *android* sebesar 46%, sehingga dapat ditarik kesimpulan awal bahwa hasil belajar mahasiswa tersebut tergolong rendah.

## b. Proses Pembelajaran II

Pada pembelajaran II, peneliti mendampingi pebelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa *E-Modul* berbasis *android*, peneliti melakukan hal yang sama pada pembelajaran I, yaitu mengamati aktivitas belajar mahasiswa yang didampinginya. Pada akhir pembelajaran mahasiswa diminta mengisi angket hasil belajar (*postest*) mahasiswa kembali. Berdasarkan hasil angket hasil belajar tersebut terdapat beberapa pernyataan yang berbeda dari hasil angket pada Pembelajaran I, pada pembelajaran II ini mahasiswa merasa lebih nyaman karena praktis dan efisien, mahasiswa juga merasa lebih tertarik dengan adanya *E-Modul* berbasis *android* ini karena ketika membuka *E-Modul* berbasis *android* tersebut tersedia fitur video tutorial, kuis interaktif, dan wadah pengumpulan tugas mahasiswa. Kemudian halaman selanjutnya terdapat materi yang mudah dipahami, dan pada bagian akhir masih terdapat ringkasan pembelajaran serta Latihan soal berbasis *gamification* sederhana, ketika mahasiswa mengakses Latihan soal tersebut mereka juga langsung tau hasilnya, sehingga sangat bermanfaat dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran diluar kampus. Di akhir Pembelajaran II, mahasiswa diminta untuk mengerjakan Kembali soal hasil belajar (*postest*) yang diberikan pada Pembelajaran I, diperoleh skor hasil pengerjaan mahasiswa sebagai berikut.

**Tabel 3.** Hasil Pembelajaran Tahap II

Responden	Nilai Postest	Tanggapan Pebelajar
A	75	saya bisa belajar dimana saja
B	78	mudah dipahami dengan adanya video langsung untuk praktek komputer
C	86	mengumpul tugas tidak perlu print
D	80	bisa melihat progres perkuliahan

E	70	seandainya bisa digunakan untuk matakuliah lainnya
---	----	--

Hasil analisis yang ditunjukkan sesuai tabel 3, mahasiswa terlihat lebih menguasai materi aplikasi pengolahan kata (*MS.Word*) pada matakuliah aplikasi komputer, hal ini ditunjukkan pada tanggapan secara lisan mahasiswa melalui angket hasil belajar (*postest*), mahasiswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi dalam proses belajar matakuliah aplikasi komputer serta mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan mudah. Berikut hasil perhitungan angket belajar (*postest*) mahasiswa.

$$P = \frac{n}{s} \times 100\% = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Dari uraian diatas diperoleh presentase hasil belajar masiswa sesudah menggunakan *E-Modul* berbasis *android* sebesar 94%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa tergolong sangat baik.

Senada dengan hasil pengolahan data diatas hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan *E-Modul* berbasis *android* pada matakuliah Aplikasi Komputer terhadap hasil Belajar Mahasiswa, diperoleh dari angket hasil belajar mahasiswa yang awalnya hasil belajar mahasiswa rendah kemudian naik menjadi sangat baik, dan tanggapan secara lisan mahasiswa menunjukkan bahwa adanya pengaruh motivasi, minat dan hasil belajar mahasiswa serta adanya perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan *E-Modul* berbasis *android*.

Karena hasil respon mahasiswa menunjukkan bahwa keseluruhan aspek pada lembar angket hasil belajar dan respon tanggapan mahasiswa dikategorikan sangat baik maka media *E-Modul* berbasis *android* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## Pembahasan

Dua tahapan proses pembelajaran dilakukan dalam guna memproses pengambilan data, data primernya ditentukan dari hasil angket hasil belajar mahasiswa dan tanggapan mahasiswa secara lisan. Angket hasil belajar yang terdiri dari 10 pertanyaan yang akan diujikan sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* dalam kesenjangan yang terjadi bagi mahasiswa.

Hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan *E-Modul* berbasis *android* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan *E-Modul* Berbasis *android* terhadap hasil belajar mahasiswa, sehingga hasil penelitian sesuai dengan hipotesis penelitian. Semakin meningkatnya hasil belajar mahasiswa sangat berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar pebelajar itu sendiri, karena ketika mahasiswa merasa termotivasi dan nyaman dalam proses pembelajaran maka akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi yang dipelajari sehingga motivasi dan minat juga akan meningkat.

## Kesimpulan

Sebagai seorang pendidik maupun praktisi pendidikan, sudah seharusnya kita mampu meningkat hasil belajar peserta didik. Pertanyaannya bagaimana cara kita untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik? Tentu tidak lain yaitu dengan memperkaya pengalaman belajar dan sumber belajarnya.

Pardomuan (2023:11) Perubahan perilaku sebagai hasil belajar hanya mungkin terjadi jika ada interaksi antara pebelajar dengan sumber-sumber belajar. Inilah yang seharusnya diusahakan oleh setiap guru dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menerapkan media pembelajaran inovatif dan tepat guna, maka proses pembelajaran akan lebih efektif untu

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk efisiensi, modul bisa dikemas menjadi bentuk digital yang disebut dengan *E-Modul*.

Maka dari itu, sudah saatnya kita beralih dari hal yang bersifat konvensional menuju era digitalisasi layanan dalam peningkatan kualitas pembelajaran dikelas dibuat semenarik mungkin, dalam pengembangan media pembelajaran bisa menjadi salah satu solusi. Semangat belajar, motivasi dan hasil belajar mahasiswa dapat mempengaruhi tingkat pemahaman pada materi, jika dalam penyampaian materi pembelajaran menarik maka mahasiswa dalam memahami materi juga lebih termotivasi.

### Ucapan Terima Kasih

Terimakasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian hingga penyusunan jurnal. Motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa dapat mempengaruhi tingkat pemahaman pada materi, jika dalam penyampaian materi pembelajaran dikemas menarik, maka mahasiswa dalam memahami materi juga lebih semangat dan termotivasi.

### Daftar Pustaka

- Baharuddin., & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Cahyani, A. D. (2013). *Pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Dasar berbasis pendidikan karakter di SMK Piri 1 Yogyakarta*. Tesis UNY.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pardomuan, G. N., Ristua, Y., & Kom, S. I. (2023). *Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna*. Cipta Media Nusantara.
- Pardomuan, G. N. (2022). *Penerapan Sistem Tugas dan Evaluasi (situasi) Sebagai Media Pembelajaran Daring Jurusan Musik Gereja*

STAKPN Sentani. *KARIWARI SMART: Journal of Education Based on Local Wisdom*, 2(2), 88-102.

- Pardomuan, G. N. (2022). *Development of Android-Based Digital Modules for Learning Music History in the Era of the COVID-19 Pandemic*. *Journal of World Science*, 1(6), 346-358.
- Pardomuan, G. N. P. N. (2020). *Sistem Personalisasi E-Learning Berorientasi Felder Silverman Learning Style Model Pada Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 167-177
- Hasbiyati, H. & Khusnah, L. (2017). *Penerapan Media E-Book Berekstensi EPub untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Mata Pelajaran IPA*. *Jurnal Pena Sains*. 4(1):16-21.
- Gafur, A & Rusdewanti, P.P. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interatif Seni Musik Untuk Siswa SMP*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 1(2) Halaman 153-164
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, E. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*. *Jurnal Paedagogy*. SMP Negeri 1 Gangga. Volume.7 No.3 Juli 2020.
- Satriawati, H. (2015). *Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta*. *Tugas Akhir (repository)*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta (Di akses pada tanggal 20 Juli 2023).