



Pengembangan *E-Modul* Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 2 Berbasis *Canva*

Adelia Cahyati^{1*}, Lina Novita², Rukmini Handayani³

¹PGSD/Universitas Pakuan.

Email: adeliachyt10@gmail.com

²Manajemen Pendidikan/Universitas Pakuan.

Email: linovtaz@gmail.com

³PGSD/Universitas Pakuan.

Email: rukminihandayani@gmail.com

Abstract. *Learning in class IV A still uses teaching materials in the form of printed books and is assisted by learning videos. This is considered boring and less interesting by students. The purpose of this research is to develop and produce digital teaching materials for Theme 6 Aspirations Sub-theme 1 Me and My Learning Goals 2 assisted by the Canva application which is suitable for use by fourth grade students at SDN Gunung Batu 01 by using research and development methods (Research and Development). and Development). The results of the study showed that there was an interest in student learning by using e-module teaching materials. Theme 6 Aspirations Sub-theme 1 I And My Aspirations for Learning 2 was assisted by the Canva application. The digital teaching materials developed were declared suitable for use based on the results of validation by media experts, linguists and material experts as well as student responses as users. Thus, it can be concluded that the teaching materials for the e-module Theme 6 Aspirations Sub-theme 1 I and Learning Aspirations 2 can be developed and are suitable for use by fourth grade students in elementary school.*

Keywords: *Canva; Electronic Module; Students.*

Abstrak. *Pembelajaran di kelas IV A masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dan dibantu dengan video pembelajaran. Hal ini dianggap membosankan dan kurang menarik oleh peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar digital Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 2 berbantuan aplikasi canva yang layak digunakan oleh peserta didik kelas IV di SDN Gunung Batu 01 dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Hasil penelitian menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan bahan ajar e-modul Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 2 berbantuan aplikasi canva. Bahan ajar digital yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi serta tanggapan peserta didik sebagai pengguna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 2 dapat dikembangkan dan layak digunakan oleh peserta didik kelas IV di SD.*

Kata Kunci: *Canva; Modul Elektronik; Sekolah.*

PENDAHULUAN

Bahan ajar yang menarik dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, diperlukannya pengembangan bahan ajar dengan bentuk yang sesuai dengan karakter peserta didik. Pengembangan bahan ajar ini dapat dibuat dalam bentuk digital dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi diri dalam memanfaatkan teknologi. Pendapat ini didukung oleh Gunamantha, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa peserta didik saat ini berada pada zaman yang sudah tidak asing lagi dengan teknologi. Kemampuan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) peserta didik kelas IV Sekolah Dasar sudah baik dan mampu menggunakan modul elektronik dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih maka bahan ajar juga dapat dikembangkan dan digunakan dalam bentuk digital, contohnya dengan menggunakan *e-modul*.

Permasalahan ditemukan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gunung Batu 1. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pembelajaran masih menggunakan bahan ajar berupa video pembelajaran dan buku yang tersedia di perpustakaan. Kesulitan yang dialami guru dalam membuat bahan ajar yaitu kurang menguasai bidang teknologi serta alat yang digunakan oleh peserta didik saat pembelajaran jarak jauh pun masih kurang memadai, contohnya peserta didik menggunakan *handphone* orangtua atau kakaknya namun disaat yang bersamaan orangtua atau kakak dari peserta didik tersebut harus bekerja sehingga peserta didik tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh sebab itu, peserta didik juga jadi lebih memahami materi pembelajaran ketika guru menerangkannya secara langsung namun masih didukung oleh bantuan dari bahan ajar berbasis digital berupa video pembelajaran. Kemudian, untuk penggunaan bahan ajar berbasis digital berupa *e-modul* ini belum diterapkan di sekolah tersebut, karena guru belum menguasai aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *e-modul*, salah satunya yaitu aplikasi *canva*. Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar digital Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 2 berbantuan aplikasi *canva* yang layak digunakan oleh peserta didik kelas IV di SDN Gunung Batu 01.

Terkait dengan penelitian ini, kajian akan dilakukan pada penelitian terdahulu yang dianggap relevan, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Buchori & Rahmawati (2017) yang berjudul “*Pengembangan E-Modul Geometri Dengan Pendekatan Matematika Realistik Di Sekolah Dasar*” mengemukakan bahwa dalam penggunaan *e-modul* geometri ini, anak-anak SD Pedurungan Tengah 01 Semarang sangat menarik dan antusias karena semua materi dikemas secara menarik dan dikaitkan uraian materi dan contoh-contoh soalnya dengan kehidupan sehari-hari yang realistik, sehingga peserta didik merasa tahu akan kegunaan materi yang dipelajari dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, perbedaannya terletak pada materi pembelajaran dan model pengembangan yang digunakan. Peneliti akan melakukan penelitian pada muatan pelajaran yang ada pada Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Pembelajaran 2 dan menggunakan model pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Sedangkan penelitian ini memiliki persamaan yaitu bahan ajar yang dikembangkan berupa *e-modul*.

Dalam proses pembelajaran perlu meningkatkan minat belajar yang didukung oleh bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Feriyanti (2019: 4) yang mendefinisikan modul elektronik sebagai bentuk penyajian bahan belajar mandiri dengan penyusunan yang sistematis dan disajikan dalam format elektronik. Penyajian modul elektronik ini dapat dilengkapi dengan audio, video tutorial dan animasi yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, Imansari & Sunaryantiningsih (2017: 12) juga mengemukakan bahwa *e-modul* merupakan modul dalam format elektronik yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi dan video melalui alat elektronik berupa komputer.

Modul elektronik ini dibuat oleh guru sesuai dengan karakter peserta didik agar tujuan pengajaran yang ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Syahril, dkk. (2019: 167) yang mengemukakan bahwa modul elektronik yang digunakan dalam pembelajaran harus dirancang dan dibuat oleh guru dengan tampilan yang menarik agar peserta didik tidak merasa bosan

pada saat pembelajaran berlangsung sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sedangkan menurut Wulansari, dkk., (2018: 2) mengemukakan bahwa *e-modul* merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan materi serta latihan-latihan soal disajikan secara runtut untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi.

Adanya desain khusus pada *e-modul* ini membutuhkan peran dari teknologi dalam penggunaannya agar desain visual yang telah dibuat dengan menarik dapat ditampilkan dengan baik, apalagi jika ditambahkan dengan berbagai fitur tambahan yang hanya terdapat pada *e-modul*. Citra & Dedi (2021: 19) mengemukakan karakteristik tambahan yang terdapat pada *e-modul*, diantaranya: pengaturan jenis font, spasi dan tata letak naskah yang konsisten; persyaratan untuk penyajian *e-modul* pada media elektronik terpenuhi; terdapat pemanfaatan multimedia seperti audio-video dalam penyajiannya; fitur yang terdapat pada perangkat lunak atau *software* dimanfaatkan dengan baik; didesain dengan khusus berdasarkan prinsip yang terdapat pada pembelajaran.

Penggunaan modul elektronik sebagai sumber belajar memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan berdasarkan cara menggunakan dan dampak yang dirasakan oleh pengguna. Hal ini didukung oleh Hutahaean, dkk., (2019: 303) yang mengemukakan kelebihan dan kekurangan pada modul elektronik, diantaranya kelebihan: Memungkinkan siswa dalam mengakses informasi berbasis multimedia; Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa; Siswa bebas berekspresi terutama bagi siswa yang pemalu karena lebih nyaman menggunakannya ketika memiliki ruang dan waktu sendiri; Dapat digunakan dimana dan kapan saja. Kekurangan *e-modul*: Membutuhkan waktu yang lama untuk siswa yang belum memahami penggunaan perangkat digital; Penggunaan komunikasi melalui elektronik menyebabkan berkurangnya komunikasi secara tatap muka; Terdapat kemungkinan terjadinya masalah teknis karena membutuhkan perangkat lunak dalam pengoperasiannya; Kemampuan dari komputer atau gawai mempengaruhi kecepatan dalam mengakses *e-modul*.

Berbagai aplikasi desain grafis online dapat digunakan untuk membuat beragam bahan ajar digital, salah satunya yaitu *canva* karena dapat diakses dengan mudah melalui *web* maupun aplikasi dan dapat digunakan tanpa batasan waktu dan tempat karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmatullah, dkk., (2020: 319) yang mengemukakan bahwa aplikasi *canva* merupakan aplikasi berbasis online yang bersifat gratis dan berbayar namun mudah digunakan termasuk dalam mendesain bahan ajar digital seperti *e-modul*. Selain itu, Tanjung & Faiza (2019: 80) berpendapat bahwa *canva* merupakan program desain berbasis online yang dapat digunakan dalam desain grafis seperti presentasi, membuat poster, grafik, spanduk, dsb.

Fitur sederhana yang dimiliki oleh *canva* ini memudahkan pengguna untuk menggunakannya dengan menggunakan berbagai alat elektronik yang menjadi salah satu dari karakteristik yang dimiliki oleh *canva* sebagai aplikasi desain grafis online. Hal ini sejalan dengan pendapat Kala, dkk., (2021: 92) yang menjelaskan bahwa *canva* dapat diakses melalui berbagai versi, diantaranya melalui *website*, gawai dengan sistem *windows*, *iOS* maupun android. Sedangkan Resmini, dkk., (2021: 337) mengemukakan karakteristik dari *canva* yaitu aplikasi ini menyediakan berbagai peralatan yang dapat digunakan dalam membuat media ajar dalam pendidikan. Dengan menggunakan *canva* dapat membantu pengguna untuk mendesain yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan dengan memanfaatkan fitur yang tersedia. Klug & Williams (2020: 339) mengemukakan pendapat mengenai kelebihan pada *canva* yaitu pengguna dapat menyimpan banyak versi desain, edit sesuai kebutuhan, membuat salinan, dan mengubah judul pekerjaan dengan cepat. Sedangkan untuk kekurangannya yaitu ada berbagai peningkatan beberapa konten premium jadi pengguna dapat membayar saat mereka menggunakannya.

Peran *canva* sebagai sarana membuat desain grafis saat ini marak digunakan oleh berbagai kalangan, tidak terkecuali guru untuk membuat suatu bahan ajar berbasis digital untuk membantu dalam proses pembelajaran. Namun tidak sedikit pula yang masih belum memahami langkah dalam menggunakan *canva*. Rahmasari & Yogananti (2021: 168) mengemukakan pendapat dari langkah-langkah untuk menggunakan *canva*, langkah tersebut adalah sebagai berikut: 1) Membuka aplikasi *canva* (jika belum ada, download terlebih dahulu); 2) Mencari kategori yang dibutuhkan dalam eksplorasi *canva*; 3) Pilih

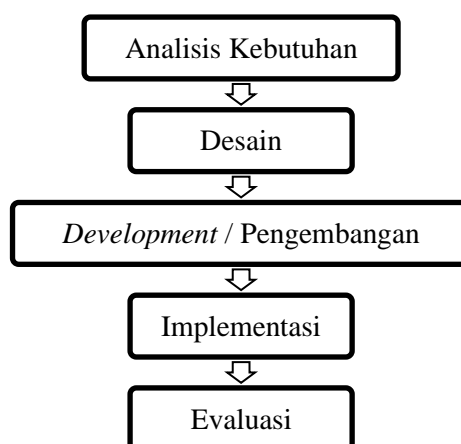
button all category; 4) Pilih poster kemudian pilih *event poster*; 5) Silakan membuat desain dari *blank template*; 6) Buatlah desain dengan menggunakan fitur yang tersedia; 7) Masukkan teks; 8) Masukkan *image*; 9) Setelah selesai, simpan desain yang telah dibuat.

Dari teori yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa modul elektronik (*e-modul*) merupakan bahan ajar elektronik yang menyajikan materi, informasi tambahan serta latihan soal yang dirancang oleh guru berdasarkan karakteristik *self instructional* dengan desain yang menarik seperti menambahkan ilustrasi, gambar atau foto untuk membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. *canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis *online* yang memiliki *template* atau opsi desain yang bervariasi dan dapat digunakan oleh guru untuk membuat modul elektronik yang menarik dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil dari penelitian ini juga tidak hanya mengembangkan suatu produk yang sudah ada melainkan juga untuk menghasilkan bahan ajar bentuk digital sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi digital yang semakin canggih. Produk yang dikembangkan merupakan pengembangan bahan ajar berbentuk digital berupa *e-modul* pada Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Pembelajaran 2 menggunakan model *ADDIE* melalui 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Bahan ajar yang dikembangkan mengacu pada penerapan pendekatan saintifik sesuai dengan kurikulum 2013. Berikut bagan dari langkah-langkah model pengembangan *ADDIE*:

Gambar 1. Langkah – langkah Model Pengembangan *ADDIE* (Tanjung, 2014).



Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Gunung Batu 01. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan peneliti adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016: 124), teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena penelitian memerlukan kriteria khusus agar nantinya sampel yang diambil sesuai dengan tujuan penelitian dan memberikan nilai yang lebih representatif. Kriteria yang dimaksud oleh peneliti yaitu berdasarkan kebutuhan dari peserta didik sesuai dengan permasalahan yang diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Oleh karena itu, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan angket, observasi dan wawancara. Pengumpulan data dengan menggunakan angket dilakukan untuk

mendapatkan masukan dan saran perbaikan dari validator dan untuk mengetahui respon dari guru dan peserta didik setelah pemakaian bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis. Observasi digunakan untuk menganalisis kebutuhan melalui penglihatan beserta penulisan hasil yang didapatkan melalui pengamatan. Sedangkan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data karena peneliti ingin memperoleh studi pendahuluan untuk mengetahui sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik kelas IV SDN Gunung Batu 01 saat pembelajaran.

Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan berupa angket dengan skala likert yang memuat pilihan tanggapan yang umum digunakan pada kuesioner skala likert. Angket yang akan diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, wali kelas IV dan peserta didik kelas IV di SD Negeri Gunung Batu 01 digunakan sebagai instrumen kelayakan produk dalam penggunaan bahan ajar yang dikembangkan dengan tipe jawaban yang diberikan berupa *check list* (✓).

Analisis angket validasi ahli digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi validator terhadap *e-modul* yang diciptakan. Angket validasi dianalisis dengan menggunakan skala 1 sampai 5 dengan menggunakan skala likert. Kriteria skor dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi.

| Skala | Kriteria |
|-------|-------------------------|
| 5 | Sangat baik (SB) |
| 4 | Baik (B) |
| 3 | Cukup (C) |
| 2 | Kurang baik (KB) |
| 1 | Sangat kurang baik (SK) |

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Pengelolaan data angket respon peserta didik yang berisi jawaban-jawaban yang dihasilkan diukur dengan menggunakan skala likert. Penilaian skala likert sebagai berikut.

Tabel 2. Pedoman Penilaian Angket Respon Peserta Didik

| Skor | Kriteria |
|------|----------------------|
| 5 | Sangat Setuju |
| 4 | Setuju |
| 3 | Cukup Setuju |
| 2 | Kurang Setuju |
| 1 | Sangat Kurang Setuju |

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Perolehan persentase hasil evaluasi validator dianalisis dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2017:69) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

Σ x : Skor perolehan

n : Skor maksimal

Hasil dari analisis lembar angket penelitian pengembangan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* menggunakan interpretasi untuk mengetahui kelayakan pengembangan *e-modul*. Adapun interpretasi yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 3. Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli.

| No | Tingkat pencapaian | Kualifikasi | Keterangan |
|----|--------------------|--------------------|-----------------------------------|
| 1. | 81% - 100% | Sangat baik | Sangat layak, tidak perlu revisi |
| 2. | 61% - 80% | Baik | Layak, tidak perlu revisi |
| 3. | 41% - 60% | Cukup baik | Kurang layak, perlu direvisi |
| 4. | 21% - 40% | Kurang baik | Tidak layak, perlu direvisi |
| 5. | <20% | Sangat kurang baik | Sangat tidak layak perlu direvisi |

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Kesimpulan dari interpretasi menjadi tolak ukur kevalidan atau tidak *e-modul* yang akan dikembangkan. Kesimpulan yang dihasilkan dari evaluasi menunjukkan persentase kurang dari 60% maka *e-modul* yang dikembangkan tidak valid dan perlu adanya revisi. Sebaliknya jika hasil persentase lebih dari 61% maka pengembangan *e-modul* layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran.

Teknik analisis data digunakan untuk menyimpulkan data yang sudah diperoleh peneliti mengenai modul elektronik (*e-modul*) berbasis *canva*. Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif yang digunakan untuk mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh berdasarkan kritik, saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, data tersebut digunakan untuk melakukan revisi terhadap pengembangan *e-modul* yang dibuat. Selain teknik kualitatif, peneliti juga menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang digunakan ketika melakukan penelitian dan berkaitan dengan data numerik. Analisis kuantitatif diperoleh dari hasil data yang sudah dikumpulkan dari para ahli dengan melakukan penyebaran angket. Data tersebut akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran bahan ajar *e-modul* yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen Universitas Pakuan yang ahli di bidang bahasa dan media dan 1 guru dari SDN Gunung Batu 01 sebagai ahli materi. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan oleh peneliti kepada para ahli. Selain memberikan

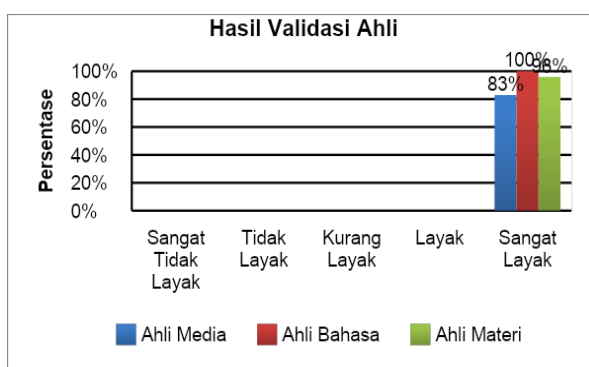
penilaian, validator juga memberikan bahan masukan seperti komentar atau saran terhadap produk yang dikembangkan. Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan bahan ajar *e-modul* adalah sebagai berikut.

Validasi oleh ahli media ini dilakukan oleh Resyi A. Gani, S.Kom., M.Pd. yang merupakan dosen di Universitas Pakuan. Saran perbaikan dari ahli media sangat diperlukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar *e-modul* jika dilihat dari segi multimedia. Angket yang dibuat oleh peneliti terdiri dari 27 butir pernyataan dengan skor maksimal 5 untuk setiap butir pernyataan. Maka jika dijumlahkan total keseluruhan skor yaitu 135. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan bahan ajar *e-modul* tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 2, maka dapat ditemukan persentase 83% dengan kualifikasi “sangat layak dan dapat diimplementasikan”, sehingga produk pengembangan ini dianggap sangat layak untuk diterapkan di lapangan tanpa revisi.

Validasi oleh ahli bahasa ini dilakukan oleh Stella Talitha, M.Pd. yang merupakan dosen di Universitas Pakuan. Saran perbaikan dari ahli media sangat diperlukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar *e-modul* berdasarkan kaidah bahasa yang digunakan. Angket yang dibuat oleh peneliti terdiri dari 13 butir pernyataan dengan skor maksimal 5 untuk setiap butir pernyataan. Maka jika dijumlahkan total keseluruhan skor yaitu 65. Adapun persentase yang diperoleh adalah 100% dengan kualifikasi “sangat layak dan dapat diimplementasikan”, sehingga produk pengembangan ini dianggap sangat layak untuk diterapkan di lapangan tanpa revisi.

Validasi oleh ahli materi ini dilakukan oleh Ruwida Lestari Asih, S.Si., S.Pd. yang merupakan guru wali kelas IV A di SDN Gunung Batu 01 yang berpengalaman dalam mengajar materi tematik dan kompeten di bidang pendidikan guru sekolah dasar. Saran perbaikan dari ahli materi sangat diperlukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar *e-modul* berdasarkan kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), keakuratan materi, pendukung materi pembelajaran dan kemutakhiran materi. Angket yang dibuat oleh peneliti terdiri dari 17 butir pernyataan dengan skor maksimal 5 untuk setiap butir pernyataan. Maka jika dijumlahkan total keseluruhan skor yaitu 85. Adapun persentase yang diperoleh adalah 96% dengan kualifikasi “sangat layak dan dapat diimplementasikan”, sehingga produk pengembangan ini dianggap sangat layak untuk diterapkan di lapangan tanpa revisi. Berikut disajikan diagram hasil validasi ahli.

Gambar 1. Hasil Validasi Ahli.



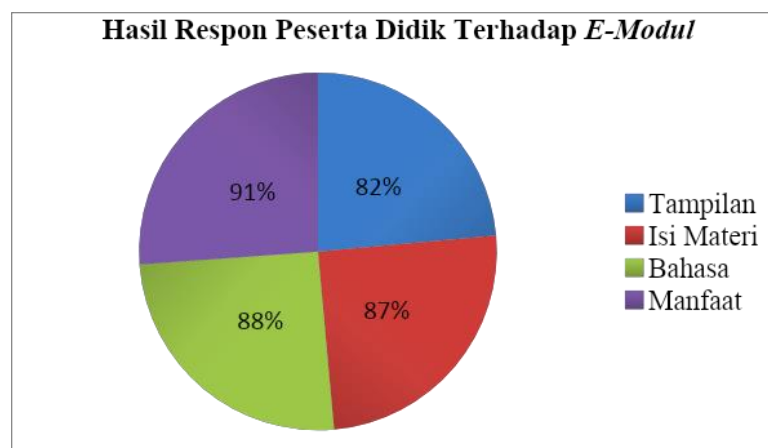
Hasil

Angket peserta didik lebih mengedepankan aspek tampilan, isi materi, bahasa yang digunakan dan manfaat saat menggunakan bahan ajar *e-modul*. Hasil penelitian berupa data kuantitatif skor pada setiap butir pernyataan. Berikut disajikan data aspek penilaian pada angket respon peserta didik.

Tabel 4. Data Aspek Penilaian Pada Angket Respon Peserta Didik.

| No. | Aspek Penilaian | Skor Tiap Item | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria |
|--------------------------|-----------------|----------------|---------------|--------------|---------------------|
| 1. | Tampilan | 333 | 405 | 82% | Sangat Layak |
| 2. | Isi materi | 352 | 405 | 87% | Sangat Layak |
| 3. | Bahasa | 238 | 270 | 88% | Sangat Layak |
| 4. | Manfaat | 247 | 270 | 91% | Sangat Layak |
| Total Keseluruhan | | 1170 | 1350 | 86,6% | Sangat Layak |

Data tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena tampilan yang disajikan dalam *e-modul* menarik dan bahasa yang digunakan mudah dipahami. Isi materi pun dilengkapi dengan video, gambar dan ilustrasi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami setiap materi yang disajikan. Berdasarkan total keseluruhan dari angket respon peserta didik yaitu 86,6%, jumlah ini berada diantara 81% - 100%, sehingga penggunaan bahan ajar *e-modul* ini dinyatakan sangat layak digunakan peserta didik dalam pembelajaran tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 2. Berikut disajikan diagram dari angket respon peserta didik.

Gambar 2. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap *E-modul*.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 2 ini dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun pada penelitian ini disederhanakan menjadi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan tahap uji coba terbatas pada 27 peserta didik. Tahapan yang pertama dimulai dengan analisis yaitu melakukan studi lapangan berupa wawancara pada peserta didik dan guru wali kelas. Setelah melakukan tahap analisis, tahapan yang kedua yaitu tahap desain. Pembuatan desain produk diawali dengan perumusan struktur materi dan konten yang akan dimuat dalam bahan ajar *e-modul*, dimana *e-modul* ini memuat tiga muatan pelajaran dengan isi materi pada Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) tentang macam-macam tempo, kemudian Bahasa Indonesia tentang puisi, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi metamorfosis pada hewan. Tahapan yang ketiga adalah pengembangan. Tahap ini dilakukan setelah *draft* bahan ajar *e-modul* berbasis *canva* telah selesai dibuat, selanjutnya peneliti melakukan proses validasi oleh para ahli yang terdiri dari tiga orang ahli,

diantaranya ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Validasi tersebut berfungsi untuk mengetahui kelayakan pada bahan ajar *e-modul* berbasis *canva*. Setelah melewati validasi ahli, produk siap untuk diuji coba pada peserta didik. Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 28 peserta didik di kelas IV A SDN Gunung Batu 01.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa respon peserta didik menunjukkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh persentase 86,6%. Penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Nopiani, dkk., (2021) yang dalam penelitiannya menghasilkan *e-modul* interaktif yang sangat menarik dan lengkap karena terdapat gambar, audio, video, serta kuis sehingga dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, juga sebagai bahan ajar yang dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri dengan dampingan ataupun tanpa dampingan dari guru dan orang tua. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Putri & Respati (2022:239) yang menemukan bahwa penggunaan bahan ajar digital ini dapat menarik perhatian peserta didik dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran baik oleh guru maupun peserta didik secara individu maupun kelompok. Penggunaan *e-modul* berbasis *canva* sebagai sumber belajar memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan berdasarkan cara menggunakan dan dampak yang dirasakan oleh pengguna.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan bahan ajar *e-modul* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena tampilan yang disajikan dalam *e-modul* menarik dan bahasa yang digunakan mudah dipahami. Hasil revisi yang dilakukan untuk meningkatkan bahan ajar digital ini menghasilkan produk akhir bahan ajar *e-modul* Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 2 berbasis aplikasi *canva*. Dengan menggunakan bahan ajar *e-modul* diharapkan peserta didik dapat lebih antusias dan meningkatkan motivasi dalam belajar. Guru diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar secara optimal dan menciptakan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik. Sekolah sebaiknya terus berusaha untuk meningkatkan kinerja guru dalam memanfaatkan teknologi. Serta peneliti disarankan untuk menguasai aplikasi-aplikasi lain yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar digital dengan fitur yang lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprileny Hutahaeen, L., Siswandari, & Harini. (2019). Pemanfaatan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 1(2018), 298–305. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38744>
- Buchori, A., & Rahmawati, N. D. (2017). *Pengembangan E-Modul Geometri Dengan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar*. 23–29.
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa Sd (The Development of E-Modul Mathematics For Primary Students). *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–12.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Kala, A., Widayanti, L., & Rahayu, W. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102.
- Klug, B., & Williams, U. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 17(4), 13–16. <https://doi.org/10.5260/chara.17.4.13>
- Nopiani, R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). *E-Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-Citaku*. 9(2), 276–286.

- Putri, A. D. A., & Respati, R. (2022). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook untuk Siswa SD*. 9(1), 228–241.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). *Kajian usability aplikasi canva*. 07(01), 165–178.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. 4(2), 335–343.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pengembangan (Research and Development/RnD)*.
- Syahrial, Asrial, Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2019). E-Modul Etno Konstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat Dan Motivasi. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 165–177. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11030>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1), Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.V12i1.6463>