

**PENGEMBANGAN E-MODUL CANVA TEMA 7 SUBTEMA 2 PADA MATA
PELAJARAN IPA MATERI MACAM-MACAM GAYA UNTUK SISWA KELAS IV**

Alfanti Shindika Sari¹, Lina Novita², Ade Wijaya³
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, PGSD, Univeritas Pakuan Bogor
alfashindika@gmail.com

ABSTRACT

Canva's E-module learning can make learning more optimal because students have repeated access to learning materials that can be accessed anywhere. This study aims to determine the feasibility of e-module teaching materials on the theme 7 The Beauty of Diversity in My Country, the sub-theme The Beauty of Cultural Diversity of My Country for class IV SD. The method used in this study was research and development (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). starting with gathering information on needs, making e-module designs, expert validation, revising products, after that limited product trials and evaluations. The research results from the validation of linguists, media experts, and material experts get an overall average percentage of 93% which indicates that Canva's e-module is "Very Decent". At the limited trial stage, the students' response to the Canva e-module "Very Good" was obtained by obtaining an overall average percentage of 86%. Based on the results of the research from expert validation and student responses, it can be concluded that the development of the Canva e-module theme 7 sub-theme 2 in the Natural Sciences subject matter of various styles for grade IV students is very feasible and well used in the learning process, interesting, interactive, and practical.

Keywords: e-module development, e-module, Canva, research and development.

ABSTRAK

Pembelajaran E-modul Canva dapat membuat pembelajaran lebih maksimal karena peserta didik memiliki akses berulang kali ke materi pembelajaran dapat diakses dimana saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar e-modul pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku subtema Indahya Keragaman Budaya Negeriku kelas IV SD. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) penelitian ini diawali dengan mengumpulkan informasi kebutuhan, membuat desain e-modul, validasi ahli, merevisi produk, setelah itu uji coba produk secara terbatas dan evaluasi. Hasil penelitian dari validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi mendapatkan hasil persentase rata-rata keseluruhan 93% yang menunjukkan bahwa e-modul Canva "Sangat Layak". Pada tahap uji coba terbatas didapatkan respon peserta didik terhadap e-modul Canva "Sangat Baik" dengan mendapatkan hasil persentase rata-rata keseluruhan sebesar 86%. Berdasarkan hasil penelitian dari validasi ahli dan respon peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul Canva tema 7 subtema 2 pada mata pelajaran IPA materi macam-macam gaya untuk siswa kelas IV Sangat Layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran, menarik, interaktif, dan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan e-modul, e-modul, Canva, research and development.

A. Pendahuluan

Media pembelajaran berbasis teknologi banyak diterapkan di semua jenjang sekolah, termasuk Sekolah Dasar. Materi yang diajarkan disatukan dalam bentuk media pembelajaran yang praktis, menarik serta memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat sangat membantu keefektifan penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Penyajian media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan dengan jelas dan menarik dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, serta proses belajar dapat dilakukan dimana dan kapan pun berada. Di masa pandemic Covid-19 ini. Perubahan yang terjadi di dalam berbagai aspek pendidikan. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) menjadi salah satu solusi untuk meminimalisir penyebaran Covid-19. Pembelajaran ini memanfaatkan *platform* untuk dapat mendukung proses pembelajaran secara daring. Dalam pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran untuk dapat membantu guru dalam mengajar. Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SDN

Muarasari 03 Kota Bogor. Observasi dilakukan di kelas IV (Empat). Adapun beberapa kekurangan yang terjadi saat proses pembelajaran dilaksanakan di kelas. Design sederhana masih digunakan dalam pembelajaran yaitu: (1) Materi pembelajaran yang disajikan masih cenderung monoton dan kurang kreatif. (2) Nilai siswa masih kurang dengan KKM yang ditetapkan sekolah. (3) Pelajaran lebih banyak bersifat kognitif daripada menekankan aspek afektif dan psikomotor. (4) Menimbulkan pembelajaran yang membosankan, dikarenakan tidak dipadukan dengan media lain. (5) Hanya menampilkan gambar diam yang tidak dapat bergerak menggunakan power point, sehingga peserta didik kurang minat memahami materi dengan cepat. (6) pembelajaran yang dihasilkan tidak menarik bagi siswa, sehingga dari beberapa masalah kekurangan diatas menjadi jawaban bagi peneliti bahwa Pengembangan E-modul *Canva* ini sangat diperlukan di Sekolah Dasar Negeri Muarasari 03 Kota Bogor khususnya peserta didik kelas IV (Empat). Sesuai dengan perkembangan era digital dalam dunia pendidikan saat ini e-modul merupakan salah satu bahan ajar

elektronik yang dapat diakses melalui internet disusun dengan seperangkat pengajaran.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RND)*. Menurut Sugiyono dalam Aeniet al. (2017:86) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yaitu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Selain itu adapun Menurut Sumadinata dalam Apriliani (2020:998) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RND)* merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang ada, yang dapat dpertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*Hardware*), seperti buku, modul, LKS, alat bantu pembelajaran dikelas, tetapi bisa juga perangkat lunak (*Software*), seperti program komputer untuk pengolahan data pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan,

evaluasi dan manajemen. Selain itu Menurut Sugiyono dalam Fitriyani (2019:104) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasil produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Selain itu Menurut Saputra et al.(2022:412) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode yang lebih unggul, baru, *efektif, efisien, produktif*, dan bermakna.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Validasi Para Ahli.

Nama Ahli	Hasil Penilaian
Ahli Media	84 %
Ahli Bahasa	100 %
Ahli Materi	96 %
Rata-rata	93 %

Validasi produk Pengembangan E-modul *Canva* Tema 7 Subtema 2 Pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Gaya Untuk Siswa Kelas IV SDN Muarasari 03. Validasi dilakukan

sebanyak dua kali sampai hasil pengembangan media dinyatakan valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran. kesimpulan dari tabel diatas mengenai hasil validasi kedua oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata total sebesar 93% terhadap e-modul *Canva* pada materi macam-macam gaya di kelas IV SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba bahan ajar e-modul *Canva* pada subtema Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku di kelas IV SDN Muarasari 03 Kota Bogor dapat dikatakan mampu memunculkan motivasi belajar mandiri pada peserta didik dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta lebih bervariasi. Hal tersebut didukung dengan kelayakan bahan ajar e-modul *Canva* dari validasi para ahli dan dari respon peserta didik. hasil persentase dari ahli media didapatkan persentase sebesar 86%, artinya produk yang

dikembangkan sangat layak digunakan. Sedangkan hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 100%, yang berarti produk sangat layak digunakan. Dan hasil validasi dari ahli materi didapatkan persentase sebesar 96%, yang artinya produk layak digunakan. Dilakukan juga uji coba terbatas terbatas terhadap 27 siswa kelas IV SD, dan diperoleh respon dari peserta didik dengan persentase sebesar 86%, yang berarti produk ini layak digunakan. Dan pengaruh pemahaman peserta didik setelah menggunakan bahan ajar e-modul *Canva* diperoleh persentase dengan nilai rata-rata sebesar 86%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldarmono. (2015). *Pendekatan Edutainment Dalam Pembelajaran Ipa Sd. Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 9(2), 61–75. <http://iaingawi.ac.id/ejournal/index.php/almabsut/article/view/73>
- Dzik-Jurasz, A. S. K., & Mumcuoglu, E. A. (1997). Does 100 mm photofluorography always have a dose advantage over

- conventional film-screen radiography in barium meals? *British Journal of Radiology*, 70(FEB.), 168–171. <https://doi.org/10.1259/bjr.70.830.9135443>
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan e-modul matematika untuk siswa SD. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1–12. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7406>
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 6–16.
- Indriani, U. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Berbagai Kebutuhan Desain. *Journal Computer Science Research and Its Development*, 13(3a), 125–134.
- Juliartini, N. M., & Arini, N. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Nht Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii. *Journal of Education Action Research*, 1(3), 240. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i3.12688>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.
- Larasati, A. D., Lepiyanto, A., Sutanto, A., & Asih, T. (2020). Pengembangan E-Modul Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Pada Materi Sistem Respirasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(1), 1–9.
- Lestari, E., Nulhakim, L., & Indah Suryani, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Flip Pdf Professional Tema Global Warming Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 338–345. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.338-345>
- Mahrawi, M., Usman, U., & Setiani, A. R. (2021). Pengembangan E-Modul Biologi sebagai Bahan Ajar pada Materi Sel. *Indonesian Journal of*