

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA TEMA DAERAH
TEMPAT TINGGALKU SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3 KELAS IV**

Eka Sari Dewi¹, Yuyun Elizabeth², Fitri Anjaswuri³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pakuan

¹ekasaridewi00@gmail.com, ²yuyunpatras64@gmail.com,

³fitriajaswuri@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce an e-module based on Canva on the theme of the area where I live, sub-theme 1 learning 3 in class IV SDN Cipayung 02 Depok city with a total of 29 students as respondents. This development uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research was conducted by analyzing needs, designing e-modules, then developing e-modules, after that validating the experts, and revising the product, then conducting a limited trial of Canva-based e-modules to selected respondents. The validation results provided by linguists with a percentage of 100% material experts with a percentage of 92.85% and media experts with a percentage of 92.8% indicate that the Canva-based e-module is declared valid and feasible to use. In the limited test phase, 29 students gave a very good response to the Canva-based e-module used with a percentage of 85.68%. Thus, the Canva-based e-module product on the theme of the area where I live, which was developed in this study, is proven to be valid and feasible to use in the learning process.

Keywords: RnD, E-module, Canva

A. Pendahuluan

Pada abad 21, pendidikan mengacu pada literasi pengetahuan, keterampilan, serta sikap serta kecakapan teknologi. Dalam dunia pendidikan, teknologi bisa digunakan sebagai sumber belajar. Teknologi juga bisa dijadikan sebagai tempat, guna mencari informasi berarti yang bisa dijadikan bahan pembelajaran. Guru memerlukan modul yang bisa menyertakan siswa. Guru mesti berhubungan dengan teknologi guna memaksimalkan modul yang mereka pakai. Permasalahan dalam

pembelajaran yang terjadi di Indonesia guru masih menggunakan bahan ajar konvensional, serta siswa sangat gampang bosan saat belajar.

E-modul merupakan bahan ajar elektronik yang mempermudah siswa dalam menguasai pelajaran. Modul elektronik ialah bahan ajar yang berdiri sendiri yang disusun secara sistematis guna menggapai tujuan pembelajaran yang di idamkan. menurut Haspen dan Syafriani (2020:1), e-modul merupakan modul digital yang dikemas secara interaktif serta e-

modul dimaksudkan guna membantu siswa belajar secara aktif dan mandiri. Pemakaian bentuk e-modul interaktif dalam pembelajaran akan membuat siswa semangat. Dengan antusias siswa, pembelajaran menjadi aktif, siswa akan aktif bertanya serta memberikan umpan balik jika bentuk e-modul yang digunakan bisa menarik atensi siswa.

E-modul merupakan sebuah buku non-cetak yang disusun secara sistematis cocok dengan kebutuhan siswa. Hal ini dirancang untuk menunjang siswa belajar secara mandiri serta bisa digunakan dalam proses pembelajaran (Haspen, Syafriani, dan Ramli 2021:95). Pemakaian e-modul yang menggunakan teknologi sama sekali tidak mengurangi tujuan yaitu membantu siswa dalam pembelajaran.

Guru memerlukan modul yang bisa menyertakan siswa. Guru mesti berhubungan dengan teknologi guna memaksimalkan modul yang mereka pakai. Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara terdapat kendala dalam bahan ajar seperti bahan ajar yang digunakan masih konvensional dan tidak variatif,

siswa hanya belajar melalui buku tema, sehingga siswa merasa bosan dalam belajar.

Maka dari itu peneliti perlu adanya pengembangan dalam bahan ajar salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar menjadi e-modul berbasis canva. Menurut Triningsih (2021:130) canva merupakan program desain online yang sediakan berbagai perlengkapan semacam persentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda novel, bulletin, serta lain sebagainya. Dengan menggunakan canva guru dapat membuat canva menjadi menarik serta membiasakan siswa menggunakan teknologi. Sehingga dapat memudahkan siswa dan pembelajaran menjadi lebih berkesan. Sedangkan menurut Melinda dan Saputra (2021:100), aplikasi Canva merupakan aplikasi kecil yang bisa digunakan untuk belajar. Aplikasi pengeditan diperlukan untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan yang selalu berubah. Oleh karena itu, guru perlu menambah keterampilan lain untuk mengikuti perkembangan zaman.

E-modul merupakan sebuah buku non-cetak yang disusun secara sistematis cocok dengan kebutuhan siswa. Hal ini dirancang untuk menunjang siswa belajar secara mandiri serta bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan e-modul yang telah dilakukan oleh (Wilujeng, Aji, and Yasa 2021) "Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar". Pengembangan tersebut, mendapatkan hasil kelayakan dari para validator berkategori "Sangat Layak", analisis kepraktisan yang diperoleh dari guru dan siswa berkategori "Sangat Praktis", dan analisis keefektifan yang diperoleh melalui kegiatan evaluasi berkategori "Sangat Efektif". Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis canva desain masih layak digunakan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Puspita* et al. 2021) "Pengembangan E-Modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva

Desain". Pengembangan tersebut mendapatkan hasil kelayakan dari ahli materi berkategori "Sangat Baik", dari ahli media berkategori "Baik", dan menurut ahli Bahasa mendapat kategori "Baik".

Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu menghasilkan produk E-Modul berbasis Canva, serta kelayakan produk E-modul berbasis canva. Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini, E-modul berbasis canva dapat dijadikan salah satu pilihan bahan ajar bagi guru dan memberikan informasi tentang bahan ajar bagi guru serta menumbuhkan kemandirian siswa dalam memahami materi pada tema daerah tempat tinggalku, subtema 1, pembelajaran 3.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dibidang pendidikan menggunakan metode penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut.

Hasil dari metode ini tidak hanya mengembangkan suatu produk yang sudah ada melainkan juga untuk menentukan pengetahuan dan jadwal atas permasalahan praktis. Pada tahapan ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu Analyze (analisis), Design (desain/perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap pertama, melalui analisis kebutuhan, pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang terdapat di kelas IV C SDN Cipayung 02 Depok. Setelah melakukan observasi melalui wawancara dengan siswa serta guru di kelas ditemukan bahwa dalam penggunaan bahan ajar, hanya mengandalkan penggunaan bahan ajar buku tematik saja, sehingga siswa merasa jenuh, siswa juga malas membaca buku tema yang telah ada di sekolah. Guru juga menambahkan bahwa materi yang terdapat didalam buku tematik masih kurang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dewi dan Lestari (2020:435). Dengan e- modul siswa

akan lebih menguasai materi dengan baik, siswa bisa menguasai materi dengan mengamati foto yang dilihat, menyimak video, ataupun mencermati uraian melalui rekaman audio. Selanjutnya menurut Tanjung dan Faiza (2019:81) canva dapat digunakan guru sebagai aplikasi pembuatan e-modul. dengan menggunakan anva guru dapat meningkatkan kreatifitas serta menghemat waktu dalam mendesain. Dengan menggunakan aplikasi canva siswa juga dapat membuka kembali materi yang telah diberikan guru.

Pemanfaatan canva sebagai e-modul telah dilakukan oleh (Wilujeng 2021) "Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan e-modul berbasis canva desain masih layak digunakan. Kemudian penelilitain (Pemimazita 2022) hasil penelitian e-modul berbasis canva dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Ditahap kedua yaitu desain, mencari referensi materi yang akan dikembangkan memulai mendesain

bagian-bagian yang terdapat didalam e-modul menggunakan aplikasi canva. menurut Siska dan Noviyah (2021:11), Canva adalah aplikasi desain grafis yang menghubungkan pengguna agar dengan mudah mendesain berbagai konten kreatif dan kebutuhan pemasaran online. Canva memungkinkan pengguna untuk merancang proyek apapun sesuai dengan imajinasi pengguna sehingga hasil yang dibuat persis seperti yang diinginkan pengguna.

Setelah melewati tahapan desain, peneliti memasuki tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti membuat produk, sesuai dengan apa yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Setelah produk telah selesai di buat, peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk meminta saran serta validasi. Kemudian produk yang telah selesai diserahkan kepada validator lainnya untuk mendapatkan masukan agar e-modul berbasis canva layak atau valid untuk digunakan.

Validator terdiri dari dua dosen Universitas Pakuan serta satu guru kelas sekolah dasar. Validator diminta untuk menilai

pada masing-masing aspek, serta memberikan saran pada lembar validasi. Revisi dilakukan setelah validator mengisi angket serta saran dari validator. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Nenah S.Pd didapatkan kritik berupa kurangnya cakupan materi didalam e-modul sehingga peneliti merevisi e-modul dengan menambahkan materi yang dirasa kurang. Materi yang terdapat pada e-modul berbasis canva pada tema daerah tempat tinggalku subtema 1 pembelajaran 3 sudah dinyatakan layak, dengan penilaian angket kelayakan 52 dari keseluruhan 56 dengan persentase sebagai berikut 92,85%.

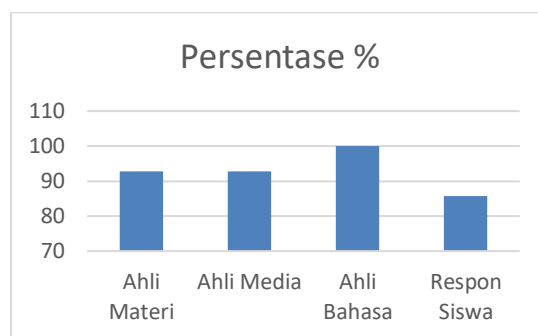
Hasil validasi dari ahli media yang dilakukan oleh bapak M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. didapatkan beberapa kritik berupa lengkapi dengan menambahkan audio, gunakan gambar bergerak agar menarik, perhatikan kerapihan tulisan. Setelah peneliti melakukan revisi maka media pada e-modul berbasis canva pada tema daerah tempat tinggalku subtema 1 pembelajaran 3 sudah dinyatakan valid atau layak, dengan penilaian angket kelayakan 78 dari

keseluruhan 84 dengan persentase sebagai berikut 92,85%.

Hasil validasi dari ahli bahasa yang dilakukan oleh ibu Stella Talitha, M.Pd. didapatkan beberapa kritik berupa perbaikan pada kata pengantar, penulisan teks rata kanan-kiri, kalimat awal diawali huruf kapital dan diakhiri tanda baca. Setelah peneliti melakukan revisi maka bahasa pada e-modul berbasis canva pada tema daerah tempat tinggal subtema 1 pembelajaran 3 sudah dinyatakan valid atau layak untuk digunakan, dengan penilaian angket kelayakan 36 dari keseluruhan 36 dengan persentase sebagai berikut 100%.

Setelah melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh validator atau para ahli, pada tahap implementasi e-modul berbasis canva pada tema daerah tempat tinggal subtema 1 pembelajaran 3 dilakukan uji coba terbatas terhadap 29 siswa kelas IV C di SDN Cipayung 02 Depok. Pada tahapan ini peneliti meminta bantuan guru kelas untuk menyebarkan e-modul berbasis canva dan mengkoordinasikan cara penggunaannya. Setelah siswa menggunakan e-modul berbasis

canva pada tema daerah tempat tinggal subtema 1 pembelajaran 3 siswa diminta untuk mengisi angket yang berisi 10 pertanyaan bertujuan untuk mengetahui respon siswa, mengenai e-modul berbasis canva yang dikembangkan. Respon yang diberikan siswa menunjukkan hasil yang baik dengan memperoleh nilai persentase 85,68%, sehingga penggunaan e-modul berbasis canva dinyatakan layak digunakan baik digunakan siswa pada tema tempat tinggal subtema 1 pembelajaran 3 dan secara umum e-modul berbasis canva tidak perlu dilakukan revisi.



Grafik 1 Hasil Validasi dan Respon Siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba e-modul berbasis canva pada tema daerah tempat tinggal subtema 1 pembelajaran 3 pada kelas IV

sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Proses pengembangan e-modul menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahapan pertama yang dilakukan adalah analisis yang dilakukan dikelas IV SDN Cipayung 02 dengan melakukan wawancara dan observasi. Didapatkan hasil bahan ajar yang digunakan belum bervariasi sehingga peneliti ingin mengembangkan e-modul berbasis canva.

Selanjutnya tahap kedua peneliti menyiapkan desain yang menarik, di tahap ketiga peneliti mengembangkan desain e-modul berbasis canva yang berisi materi mengenai tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dengan disertai gambar, audio, dan animasi yang dapat menimbulkan rasa tertarik peserta didik pada e-modul. Setelah produk selesai dibuat dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada produk dan melakukan produk untuk mendapatkan produk akhir yang baik.

Tahap keempat yaitu implementasi, tahapan ini dilakukan uji coba kepada 29 peserta didik kelas IV untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk yang telah dibuat. Tahapan kelima adalah evaluasi, evaluasi yang peneliti dapat dari ahli materi adalah menambahkan materi bahasa Indonesia, selanjutnya ahli media perbaikan yang diberikan adalah penambahan audio, gambar bergerak/ animasi, serta kerapihan tulisan rata kanan-kiri, dan untuk ahli bahasa perbaikan yang diberikan adalah huruf kapital, rata kanan-kiri, serta penulisan tanda baca. Pada penilaian siswa mereka merasa senang karena e-modul berbasis canva dinilai praktis, dan menarik.

Kelayakan e-modul berbasis canva ini dibuktikan dari validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi e-modul dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil persentase 92,85% yang artinya produk dinyatakan layak untuk digunakan. Ahli media memperoleh persentase 92,85% yang artinya produk dinyatakan

layak untuk digunakan. Ahli bahasa memperoleh 100% yang artinya produk dinyatakan layak untuk digunakan. Serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada 29 siswa mendapatkan respon yang sangat baik dengan persentase 85,68% dengan demikian produk ini layak untuk digunakan.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Made Sri Astika, and Nyoman Ayu Putri Lestari. 2020. "E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa." 4:433–41.
- Haspen, Cici Dwi Tisa, Syafriani Syafriani, and Ramli Ramli. 2021. "Validitas E-Modul Fisika SMA Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik." *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 5(1):95–101. doi: 10.24036/jep/vol5-iss1/548.
- Haspen, Cici Dwi Tisa, Syafriani Syafriani, and Ramli Ramli. 2021. "Validitas E-Modul Fisika SMA Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik." *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 5(1):95–101. doi: 10.24036/jep/vol5-iss1/548.
- Melinda, Tiara, and Erwin Rahayu Saputra. 2021. "Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di SD." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 5(2):96–101.
- Pemimaizita. 2022. "Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI MAN 1 Bungo." *Mat-Edukasia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1):15–21.
- Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7(2):79. doi: 10.24036/voteteknika.v7i2.10426 1.
- Triningsih, diah erna. 2021.

“Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek.” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 15(1):128–44. doi: 10.30957/cendekia.v15i1.667.Selama.

Wilujeng, Intan Wahyu, Sudi Dul Aji, and Arnelia Dwi Yasa. 2021. “Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.” 4(November):1–7.

Puspita*, Kana, Muhammad Nazar, Latifah Hanum, and Muhammad Reza. 2021. “Pengembangan E-Modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design.” *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 5(2):151–61. doi: 10.24815/jipi.v5i2.20334.