

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL BERBASIS CANVA SUBTEMA
MANUSIA DAN LINGKUNGAN**

Putry Salsa Bilah¹, Sandi Budiana², Yuli Mulyawati³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pakuan Bogor

1putrysalsa15@gmail.com 2budianasandi@gmail.com

3yuli_mulyawati@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the development of a Canva-Based E-Module on the Environmental Theme of Our Friends, the Sub-theme of Humans and the Environment in class VB SDN 1 Nagrak, Sukabumi Regency and to determine the feasibility of Canva-based E-Modules in the learning process. The method used in this research is using the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In this study, validation tests were carried out on experts in their fields (media experts, language experts, material experts) to develop and refine Canva-based E-Module products. The data results from the media expert validation were 93.75%, which means it was very feasible to implement. The linguist obtained a result of 90%, which means it is very feasible to implement, and the results of the material expert obtained a score of 100%, which means it was stated to be very feasible to implement, and based on a limited trial conducted on VB class students as many as 45 students obtained a score which is suitable for use is 83.43%, which means that this Canva-based E-Module product is suitable for use in the learning process.

Keywords: E-Module, Canva, Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan pada kelas VB SDN 1 Nagrak Kabupaten Sukabumi dan mengetahui kelayakan E-Modul Berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli dibidangnya (ahli Media, ahli Bahasa, ahli Materi) untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk E-Modu berbasis Canva.. Hasil data dari validasi ahli media sebesar 93,75% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan. Ahli bahasa memperoleh hasil sebesar 90% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan, dan hasil dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 100% yang artinya dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan, serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas VB sebanyak 45 peserta didik memperoleh nilai yang layak untuk digunakan sebesar 83,43% yang artinya produk E-Modul berbasis Canva ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-Modul, Canva, Peserta Didik

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam bidang pendidikan terutama sebagai salah satu sumber belajar, karena saat ini belum banyak pendidik yang menggunakan bahan ajar yang berbasis teknologi. Dengan perkembangan teknologi masa kini pendidik perlu berinovasi, salah satu contohnya yaitu inovasi dalam mengembangkan bahan ajar berbasis elektronik, salah satunya E-Modul. E-Modul sendiri berbeda dengan modul cetak. E-Modul dibuat dengan adanya campur tangan teknologi dengan semenarik mungkin dan menyisipkan berbagai macam elemen, antara lain materi yang dibuat dapat ditambahkan animasi, gif, gambar, audio, dan link video pembelajaran. Salah satu aplikasi yang mendukung dalam pengembangan bahan ajar E-Modul ini adalah aplikasi *Canva*.

Canva adalah aplikasi yang dapat memudahkan penggunaanya dalam membuat berbagai macam desain grafis. Fitur-fitur yang terdapat pada *Canva* mendukung dalam pembuatan bahan ajar E-Modul. Tujuan pengembangan E-Modul berbasis *Canva* pada Tema Lingkungan Sahabat Kita, SubTema

Manusia dan Lingkungan Kita, pada kelas VB SDN 1 Nagrak Kabupaten Sukabumi yaitu untuk mengetahui kelayakan E-Modul Berbasis *Canva* terhadap proses pembelajaran berlangsung. Teori fakta mengenai pengembangan E-Modul ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Wilujeng (2021) dengan judul "Pengembangan E Modul Berbasis *Canva* Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar". Penelitian tersebut memperoleh hasil kelayakan, kepraktikan dan analisis keefektifan yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan E-Modul berbasis *Canva* desain masih layak digunakan dalam proses pembelajaran. diharapkan dengan adanya pengembangan E-Modul ini dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran agar lebih menarik.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, Pengembangan E-Modul dengan aplikasi *Canva* termasuk dalam penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Hanafi (2017:130), metode penelitian dan

pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Model *ADDIE* merupakan suatu proses instruksional yang sudah umum digunakan. Ada 5 (lima) frase yang digunakan, antara lain: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

1. Tahap pertama adalah melakukan analisis dan mengumpulkan informasi analisis kebutuhan awal dengan melakukan observasi atau wawancara.
2. Tahap kedua yaitu desain sebuah produk yang akan dikembangkan dan menetapkan mengenai tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator, mencari materi mengenai tema yang akan dan memulai merancang bagian-bagian dalam produk tersebut.
3. Tahap selanjutnya yaitu proses pengembangan (*development*). Tahapan ini untuk menyusun sebuah produk sesuai dengan desain yang telah dirancang. Setelah dirancang, mulai dilakukan validasi kepada para ahli yang bersangkutan, contohnya ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahap uji validasi kepada para ahli,

produk pengembangan siap untuk diuji coba. Setelah dilakukan uji coba menghasilkan kriteria layak.

4. Implementasi (*Implementation*), merupakan tahap dimana produk yang sudah dibuat diimplementasikan kepada peserta didik yang menjadi subjek penelitian setelah produk selesai melewati proses validasi para ahli dan sudah layak digunakan.
5. Evaluasi (*Evaluation*), merupakan tahap terakhir yang dilakukan guna untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan awal penelitian ini atau tidak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian E-Modul Berbasis *Canva* didapatkan pada saat uji validasi dengan menggunakan angket untuk ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Kemudian, hasil kelayakan E-Modul berbasis *Canva* ini didapatkan dari hasil angket respon peserta didik kelas VB SDN 1 Nagrak, Kabupaten Sukabumi. Skor keseluruhan yang didapatkan dari uji validasi semua ahli (ahli media, ahli bahasa dan ahli materi) dinyatakan "Layak", dengan rata-rata 90%.

Tabel 1 Penilaian Hasil Validator Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	RTV
Ahli Media	90%
Ahli Bahasa	93,75%
Ahli Materi	90%
Rata-Rata	90%

Dengan kategori sebagai berikut:

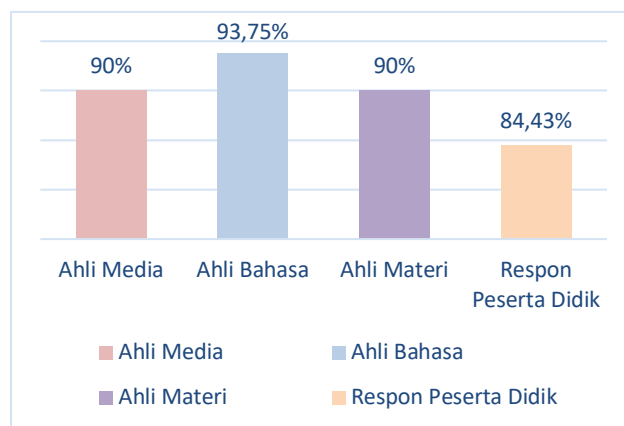
Tabel 2 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian Produk
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-Modul Berbasis *Canva* Tema Lingkungan Sahabat Kita, Subtema Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 1 di Kelas VB SD sudah “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut berdasarkan penilaian validitas para ahli dan layak untuk diujicobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil dari rekapitulasi data penilaian pada tabel diatas yang dilakukan terhadap 45 peserta didik. E-Modul Berbasis *Canva* Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema

Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 1 yang telah digunakan oleh peserta didik kelas VB SDN 1 Nagrak, memperoleh hasil nilai respon yang layak. Karena dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik sebesar 84,43%. Nilai tersebut berada diantara 80% - 100%, sehingga penggunaan E-Modul Berbasis *Canva* Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 1 dinyatakan sudah “layak” digunakan bagi peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran dan E-Modul ini secara umum sudah tidak diperlukan lagi adanya revisi.



Grafik 1 Persentase Hasil Validasi Dan Respon Peserta Didik

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan suatu proses instruksional yang sudah umum digunakan. Ada 5 (lima) langkah dalam menggunakan

model pengembangan *ADDIE*, antara lain:

1. *Analysis*, pada tahap awal perlu mengidentifikasi masalah utama mengapa diperlukannya pengembangan pada produk bahan ajar pada tempat penelitian dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas VB SDN 1 Nagrak.
2. *Design*, pada tahap ini peneliti membuat sebuah rancangan produk apa yang akan dikembangkan, seperti menyusun materi dan soal formatif yang akan dimasukkan ke dalam E-Modul serta membuat konsep E-Modul berbasis *Canva* yang dihasilkan berdasarkan dari analisis kebutuhan yang sebelumnya telah dilakukan.
3. *Development*, melakukan kegiatan proses mengembangkan produk dengan rancangan yang sudah disusun oleh peneliti. Setelah itu, akan dilakukan uji validasi kepada para ahli, (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) untuk mengecek kelayakan produk E-Modul.
4. *Implementation*, mengimplementasikan produk yang sudah dibuat kepada peserta didik VB SDN 1 Nagrak yang menjadi subjek

penelitian setelah produk selesai melewati proses validasi para ahli dan sudah layak digunakan. Peserta didik juga diminta untuk mengisi lembar respon setelah penggunaan produk E-Modul.

5. *Evaluation*, produk E-Modul berbasis *Canva* yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan awal penelitian ini berdasarkan hasil penelitian yang sudah diuji kevalidannya.

D. Kesimpulan

Pada proses mengembangkan produk E-Modul berbasis *Canva* ini menggunakan model pendekatan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap pertama melakukan analisis kebutuhan di SDN 1 Nagrak. Tahap kedua, peneliti kemudian membuat rancangan desain produk E-Modul. Tahap ketiga, produk E-Modul sudah dikembangkan dan berisikan gambar, animasi, gif, link video pembelajara, dan backsound sesuai dengan kebutuhan. produk kemudian diuji kelayakannya melalui tahap uji validasi yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya seperti ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Tujuannya untuk mengetahui apakah ada masukan atau kekurangan yang

perlu dibenahi dan menjadikan produk layak untuk digunakan. Tidak hanya kepada para ahli saja, uji kelayakan produk pun akan dibuktikan berdasarkan hasil dari validasi ahli dan respon peserta didik setelah menggunakannya.

Hasil yang diperoleh dari uji validasi ahli media yaitu sebesar 93,75% dan dinyatakan sangat layak digunakan diimplementasikan. Ahli bahasa memperoleh hasil sebesar 90% dan dinyatakan sangat layak diimplementasikan. Ahli materi juga memperoleh hasil sebesar 100% dan dinyatakan sudah sangat layak untuk diimplementasikan, serta hasil yang diperoleh dari uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik VB sebanyak 45, memperoleh hasil yaitu sebesar 84,43% yang artinya produk ini layak untuk diimplementasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, Evih Noviyanti, dan Triyanto (2020). "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Salaka* 2(1):62—65.
- Arsanti, Meilan. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula." *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* 1(2):71—90.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1):35—42.
- Dan, Statis and Dinamis Sma. 2018. "Pengembangan E-Modul Berbasis Web Untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika Pada Materi Listrik." 3(2):51—61.
- Eka, Reny, Nur Afrianti, and Abd Qohar. 2019. "Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Pada Materi Program Linear Kelas XI." 7(1):22—29.
- Faizah, Nur Isti. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Profesi Pendidikan Dasar* 1(1):57.
- Fisika, Jurnal Pendidikan. 2019. "Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul." 7(1):17—25.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4(2):129—50.
- Herawati, Nita Sunarya and Ali Muhtadi. 2018. "Developing Interactive Chemistry E-Modul For The Second Grade Students of Senior High School." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5(2):180—91.
- Ilmiah, Jurnal, Pendidikan Teknik, Hasil Belajar, Mahasiswa Pada, Kesehatan Dan, and Keselamatan Kerja. 2017. "Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil

- Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja.*"
- Junaidi. 2014. "Statistik Deskriptif Dengan Microsoft Office Excel." *Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Jambi: Seri Tutorial Analisis Kuantitatif* 1–8.
- Kantun, Sri. 2013. "Produk Berupa." 76.
- Komunikasi, Fakultas and Difusi Inovasi. 2022. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis Melejit Dengan Membukukan Rekord Salah Satu Pemasukan Terbesarnya Datang Dari Pengguna Premium Yang Berjumlah Sebanyak." 6(74):62–68.
- Laili, Ismi. 1858. "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi." 3:306–15.
- Manik, Siti Suprihatin Yuni Mariani. 2019. "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 1:65–72.
- Mitha Frilia, Hapizah, Ely Susanti, and Scristia Scristia. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Prisma Berbasis Android Untuk Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas VIII." *Jurnal Gantang* 5(2):191–201.
- Muhubiddin, Fadhli. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3(1):24–29.
- Nahdi, Nurdy. 2015. "M. Musfiqon Dan Nurdyansyah. N. (2015). Pendekatan Pembelajaran Saintifik . Sid." (20).
- Nita, Sunita. 2020. "Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Sarana Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Sarana Pembelajaran Jarak Jauh." (May):8–11.
- Pelajaran, Mata, I. P. S. Di, and Madrasah Tsanawiyah. 2015. "Lantanida Journal, Vol. 3 No. 2, 2015." 3(2).
- Sholeh, Muhammad and Erma Susanti. 2020. "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm." 4(November):430–36.
- Sitohang, Risma. 2014. "Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di SD." *Jurnal Kewarganegaraan* Volume 23(Nomor 02):13–24.
- Susanti, Erina Dwi. 2021. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada." 3(1):37–46.
- Tarigan, Emenina Br, Ester J. Simarmata, Antonius Remigius Abi, Darinda Sofia Tanjung, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Katolik, and Santo Thomas. 2021. "Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik." 3(4):2294–2304.