

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MUATAN
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM MATERI MACAM-MACAM GAYA**

Nizia Amanda Putri¹, Elly Sukmanasa, ² Lufty Hari Susanto, M.Pd³
^{1,2,3}Universitas Pakuan

¹niziaamanda13@gmail.com, ²ellysukmanasa@unpak.ac.id,
³luftyhari@unpak.ac.id

ABSTRACT

The development of technology today has a positive impact on the field of education, this can be used to provide ideal learning for students. To create this ideal learning requires supporting factors, one of which is teaching materials. Given the current technological advances that continue to grow rapidly, thus one of them can be used to develop teaching materials. In this study, the teaching materials developed were in the form of Canva based e-modules on the subject matter of Natural Sciences in various styles. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted from December 2021 to July 2022. The population and sample in this study were students of class IV C at SDN Pabuaran 02 Academic Year 2021/2022 as many as 33 students. The implementation of the trial was carried out in a limited manner with predetermined respondents. The results of the validation research from linguists, media experts, and materials experts get an overall average percentage of 90.64% which indicates that the e-module teaching materials are "Very Appropriate". In the limited trial phase, students' responses to the "Very Good" e-module teaching materials were obtained by obtaining an overall average percentage of 86.21%. Based on the results of research from expert validation and student responses, it can be concluded that the development of Canva-based e-module teaching materials is very feasible and good for use in the learning process, easy to use, interesting and interactive.

Keywords: development of teaching materials, e-modules, various styles

ABSTRAK

Berkembangnya teknologi saat ini berdampak positif bagi bidang pendidikan, hal ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan pembelajaran yang ideal bagi peserta didik. Untuk menciptakan pembelajaran yang ideal ini membutuhkan faktor pendukung salah satunya yaitu bahan ajar. Mengingat kemajuan teknologi saat ini yang terus berkembang pesat, dengan demikian dapat dimanfaatkan salah satunya untuk mengembangkan bahan ajar. Pada penelitian ini bahan ajar yang dikembangkan berupa e-modul berbasis canva pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi macam-macam gaya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2021 hingga Juli 2022. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV C di SDN Pabuaran 02 Tahun Pelajaran 2021/2022 sebanyak 33 siswa. Pelaksanaan uji coba dilakukan secara terbatas dengan responden yang sudah ditentukan. Hasil penelitian dari validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli

materi mendapatkan hasil persentase rata-rata keseluruhan 90,64% yang menunjukkan bahwa bahan ajar e-modul "Sangat Layak". Pada tahap uji coba terbatas didapatkan respon siswa terhadap bahan ajar e-modul "Sangat Baik" dengan mendapatkan hasil persentase rata-rata keseluruhan sebesar 86,21%. Berdasarkan hasil penelitian dari validasi ahli dan respon siswa maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva sangat layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran, mudah digunakan, menarik dan interaktif.

Kata Kunci: pengembangan bahan ajar, e-modul, macam-macam gaya

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman saat ini terus mengalami peningkatan, sehingga perubahan terus terjadi dalam segala bidang tak terkecuali pada bidang pendidikan. Adanya kemajuan dari teknologi memberikan kesan positif bagi pendidikan dalam mendorong keberhasilan yang ada didalamnya. Pengembangan terus dilakukan karena selalu adanya perubahan yang terjadi setiap waktunya sehingga menuntut para pelaku pendidikan untuk terus berinovasi dan melakukan perkembangan agar tidak tertinggal. Proses berjalannya pendidikan tentu tidak terlepas dari peran seorang guru yang menjadi salah satu fasilitator keberhasilan peserta didiknya. Seperti yang dikatakan oleh Ki Hadjar Dewantara yaitu Ing Ngarso Sung Tulodho, Ing Madyo Mangun Karso, dan Tut Wuri Handayani yang memiliki arti bahwa guru didepan memberi teladan, ditengah membangun kemauan, dan dibelakang

memberikan dorongan. Hal tersebut yang selalu menjadi motivasi guru dalam memberikan pembelajaran yang ideal bagi siswanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Pabuaran 02, sekolah masih menggunakan bahan ajar berupa modul cetak. Dimana guru masih menggunakan bahan ajar yaitu buku guru dan buku siswa, dan peserta didik yang menggunakan buku siswa sebagai bahan ajarnya sehingga menjadi kurang variatif dan kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Saat ini inovasi bisa terus dikembangkan agar tercapainya pembelajaran yang ideal salah satunya dengan menggunakan pembelajaran berbasis e-modul. Penerapan e-modul menciptakan interaksi dalam pembelajaran yakni guru dengan siswa, siswa dengan siswa, guru dengan modul, dan siswa dengan modul. Pengembangan e-modul dapat menggunakan berbagai aplikasi sebagai penunjang

keberhasilan produk emodul itu sendiri seperti aplikasi canva yang peneliti gunakan dalam pengembangan e-modul ini. Selain emodul memberikan dampak pembelajaran yang menarik dan interaktif, disini peserta didik bisa ikut berpartisipasi langsung dalam pembelajaran digital dan e-modul sebagai salah satu cara dalam memperkenalkan peserta didik pada digital, karena kebanyakan peserta didik memahami digital hanya berupa sosial media saja padahal dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar yang menarik dan interaktif.

Guru memang menjadi salah satu faktor pendukung berhasilnya sebuah proses pembelajaran, namun hal tersebut harus terus dibarengi dengan kreativitas dan inovasi yang diberikan oleh guru, dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini pembelajaran dapat diintegrasikan dengan produk hasil dari teknologi yaitu e-modul dengan menggunakan media canva. Dengan adanya perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh bidang pendidikan maka diharapkan agar teknologi ini dapat membantu guru berinovasi dalam mengajar, memperkenalkan digital pada siswa,

dan menciptakan bahan ajar berbasis digital.

Emodul dapat digunakan pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata – kata Inggris, yaitu Natural Science, artinya Ilmu Pengetahuan Alam. IPA membahas tentang gejala – gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. E-modul merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul digital yang ada dapat lebih menarik dan interaktif. Terlebih anak memiliki sifat alamiah seperti cepat bosan sehingga bagaimana caranya sebagai guru dalam memberikan pelayanan pendidikan yang lebih bervariasi agar siswa semangat dalam belajar serta dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, pengembangan e-modul berbasis canva dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA karena berupa modul dengan sentuhan teknologi yang bersikan tulisan, gambar, warna, link evaluasi, dan link video sehingga

dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Kenyataan tersebut juga didukung dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rizan Dwi Atmaji, dkk tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan E-modul Berbasis Literasi Sains Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SD”. Penelitian yang sama dilakukan oleh Dwi Rahma Anggraini tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan E-modul Materi Energi dan Perubahannya dengan Pendekatan Saintifik Kelas IV SD/MI”. Berbeda dengan yang akan dikembangkan peneliti terhadap penelitian sebelumnya, peneliti mengembangkan sebuah e-modul berbasis canva pada muatan pelajaran IPA materi macam – macam gaya untuk siswa kelas IV. Bahan ajar ini berupa buku digital yang terdiri dari tulisan, gambar, simbol, warna, link evaluasi, dan link video yang dikemas dengan menarik dan interaktif.

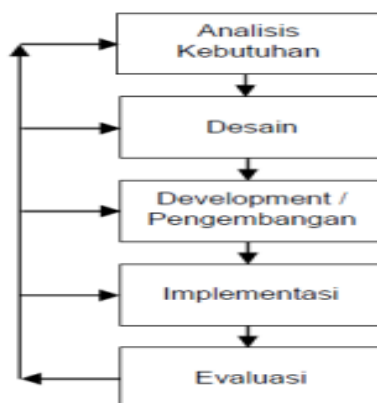
Pengembangan e-modul ini diharapkan agar guru menjadi lebih inovatif dalam mengajar serta menciptakan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik dengan penelitian yang berjudul “

Pengembangan E-modul Berbasis Canva pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Macam – macam Gaya Siswa Kelas IV di SDN Pabuaran 02”. ini diterapkan untuk mengembangkan e- modul berbasis canva.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Metode ini digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk baru serta akan diuji keefektifannya. Produk hasil metode ini dapat dijadikan sebagai jawaban atas permasalahan yang ditemukan. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar e-modul berbasis canva pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi macam-macam gaya pada kelas IV. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (Analyze), tahap perancangan

(Design), tahap pengembangan
(Development), tahap implementasi
(Implementation), dan tahap evaluasi



Gambar langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

a. Tahap analisis kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan awal dengan kegiatan observasi dan wawancara secara langsung bersama wali kelas IV C yang dilakukan di SDN Pabuaran 02 terkait keadaan dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket kepada siswa untuk memperkuat data awal yang dikumpulkan. Angket yang disebarkan berupa google formulir yang diisi secara online.

b. Tahap desain

Pada tahap desain ini peneliti membuat rancangan produk awal, kisikisi instrumen, dan

lembar angket validasi ahli. Produk yang dirancang berupa e-modul yang berisikan teks, gambar, simbol, warna, link evaluasi, kuis pintar, dan link video yang dikemas dengan menarik dan interaktif serta disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran. Emodul disajikan dalam bentuk link sehingga memudahkan peserta didik dalam penggunaannya.

c. Tahap pengembangan

Kegiatan pada tahap ini adalah menerjemahkan rancangan produk kedalam bentuk fisik. E-modul disajikan berupa link yang dapat diakses secara

online dengan menggunakan bantuan handphone atau laptop. Tahap ini berupa pengembangan pada bahan ajar sebelumnya dengan meliputi tampilan, penjelasan materi, dan perpaduan teknologi. Rancangan yang telah selesai dibuat, selanjutnya peneliti melakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan pada e-modul tersebut serta melakukan revisi emodul yang didapatkan dari ahli berupa saran yang membangun untuk meningkatkan kualitas dari e-modul. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Adapun penjelasan mengenai tiga ahli sebagai berikut:

- 1) Ahli media, mengkaji e-modul berupa tampilan dan penyajian seperti tata letak, warna, dan animasi yang digunakan.
- 2) Ahli bahasa, menguji e-modul dalam segi bahasa yang digunakan dan disesuaikan dengan

Ejaan Yang Disempurnakan.

- 3) ahli materi, mengkaji e-modul dalam segi materi yang ada pada e-modul.

d. Tahap implementasi

Kegiatan pada tahap ini adalah melakukan uji coba terbatas yang dilakukan di kelas IV C SDN Pabuaran 02 dengan jumlah 33 siswa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai emodul dengan menggunakan angket sebagai instrumen dalam pengambilan data.

e. Tahap evaluasi

Kegiatan pada tahap terakhir ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang didapatkan berupa respon baik atau buruk melalui angket respon peserta didik mengenai bahan ajar yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan cara menyimpulkan dan melihat hasil presentase dari angket yang disebarkan kepada peserta didik.

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari dua orang dosen ahli

bahasa dan media, serta satu orang guru wali kelas sebagai ahli materi. Subjek kedua adalah siswa kelas IV C SDN Pabuaran 02 Kabupaten Bogor yang terdiri dari 33 orang sebagai responden untuk mengetahui respon dalam menggunakan bahan ajar e-modul berbasis canva pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi macam-macam gaya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan analisis kualitatif yang bersifat induktif. Data observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif. Sedangkan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang diberikan penskoran.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa bahan ajar e-modul berbasis canva pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam materi macam-macam gaya. Produk e-modul ini diuji cobakan di kelas IV C SDN Pabuaran 02 Kabupaten Bogor. Tujuan uji coba ini yaitu untuk mengetahui kepraktisan e-modul dari respon melalui angket tertulis yang disebarakan kepada peserta didik. Produk e-modul ini dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik secara mandiri. E-modul dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk penggunaan untuk mempermudah peserta didik untuk belajar secara mandiri. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, adapun rincian tahapan pengembangan produk e-modul dihitung dalam bentuk persentase. Selanjutnya hasil angket, observasi, dan wawancara dianalisis berdasarkan data yang diperoleh.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pada e-modul dijabarkan sebagai berikut; Tahap analisis, melakukan pengamatan awal

dengan kegiatan observasi dan wawancara secara langsung bersama wali kelas IV C yang dilakukan di SDN Pabuaran 02

terkait keadaan dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket kepada siswa untuk memperkuat data awal yang dikumpulkan. Tahap desain, membuat rancangan produk awal yang berupa e-modul dengan berisikan teks, gambar, simbol, warna, link evaluasi, kuis pintar, dan link

video yang dikemas dengan menarik dan interaktif serta disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran. Berikut rancangan awal produk bahan ajar e-modul berbasis canva pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi macam-macam gaya:

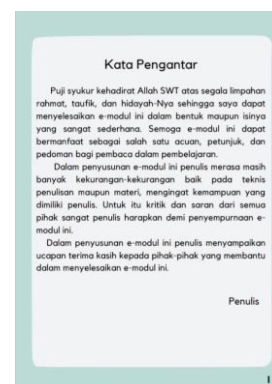
Gambar 1. Rancangan Awal E-modul



Cover



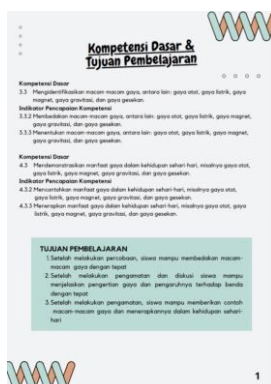
Biografi Penulis



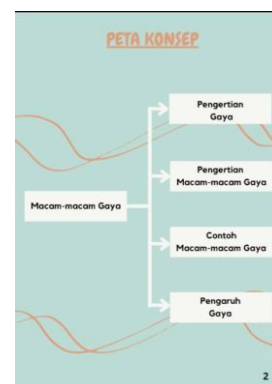
Kata Pengantar



Daftar Isi



KD dan Tujuan Pembelajaran



Peta Konsep



Materi



Materi



Uji Kompetensi



Uji Kompetensi



Uji Kompetensi dan Evaluasi



Games Pintar



Rangkuman



Daftar Pustaka

Selanjutnya melakukan tahap pengembangan, kegiatan pada tahap ini adalah menerjemahkan rancangan produk kedalam bentuk fisik. E-modul disajikan berupa link yang dapat diakses secara online dengan

menggunakan bantuan handphone atau laptop. Tahap ini berupa pengembangan pada bahan ajar sebelumnya dengan mengembangkan berupa tampilan, penjelasan materi, dan perpaduan

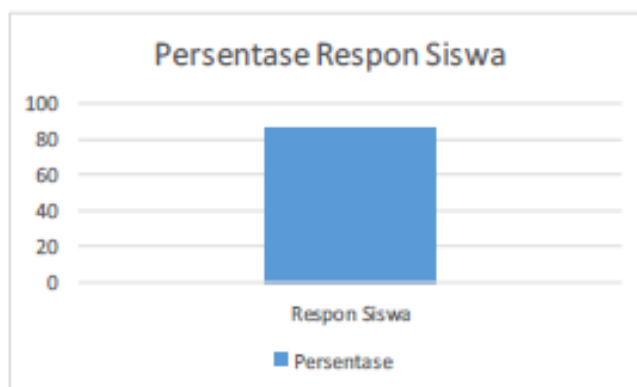
teknologi. Rancangan yang telah selesai dibuat, selanjutnya peneliti melakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan pada e-modul tersebut serta melakukan revisi e-modul yang didapatkan dari ahli berupa saran yang membangun untuk meningkatkan kualitas dari produk

yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Berikut rekapitulasi data dari hasil validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi:

Validator	Persentase
Ahli Media	83.3
Ahli Bahasa	100
Ahli Materi	88.63
Rata-rata	90,64

Setelah produk selesai direvisi dan mendapatkan hasil kelayakan pada e-modul dari para ahli, maka produk yang dikembangkan bisa mulai dilakukannya uji coba secara terbatas dengan jumlah 33 siswa di kelas IV C SDN Pabuaran 02. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui baik atau buruknya respon peserta didik terhadap bahan ajar yang

dikembangkan. Didapatkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh nilai persentase sebesar 86,21%, sehingga pengembangan bahan ajar e-modul berbasis *canva* pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi macam-macam gaya ini dinyatakan sangat layak dan baik digunakan dalam pembelajaran pada kelas IV.



D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba bahan ajar e-modul berbasis *canva* pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi macam-macam gaya pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa kelayakan bahan ajar e-modul ini terlihat dari hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil uji validasi ahli bahan ajar ini dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran, hal ini terlihat dari hasil analisis yang didapat melalui data angket oleh ahli bahasa yang memperoleh hasil persentase 100%. Hasil oleh ahli media sebesar 83,3%, serta hasil dari ahli materi dengan memperoleh persentase 88,63% yang dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan, serta hasil yang didapatkan dari angket respon siswa mendapatkan respon “Sangat Baik” dengan hasil persentase sebesar 86,21%.

DAFTAR PUSTAKA

- , K. (2018). PENGEMBANGAN E-MODUL (MODUL DIGITAL) DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Aprileny Hutahaeen, L., Siswandari, & Harini. (2019). Pemanfaatan E-Module 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>
- Asmiyunda, A., Guspatni, G., & Azra, F. (2018). Pengembangan E-Modul Kesetimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Kelas XI SMA/ MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(2), 155. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/202>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2>

- | | |
|--|--|
| 15424 | Interaktif IPA Terpadu Tipe |
| | Connected Pada Materi Energi |
| Linda*, R., Zulfarina, Z., Mas'ud, M., | SMP/MTs. <i>Jurnal Pendidikan</i> |
| & Putra, T. P. (2021). | <i>Sains Indonesia</i> , 9(2), 191–200. |
| Peningkatan Kemandirian dan | https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2. |
| Hasil Belajar Peserta Didik | 19012 |
| Melalui Implementasi E-Modul | |