

**PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN CANVA PADA TEMA 4 SEHAT
ITU PENTING SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT**

Rany Nuraningsih¹, Suhendra, Yudhie Suchyadi

^{1,2,3}Universitas Pakuan Bogor

rnuraningsih@gmail.com¹

ABSTRACT

The development of this e-module expects teachers to be more innovative in creating learning, and the development of this e-module is carried out to improve the quality of learning in schools in order to keep up with the increasingly rapid and sophisticated development of educational technology. The method used is the Research and Development (R&D) method. This method uses the ADDIE research model which consists of five steps, namely the analysis stage (analyze), the design stage (design), the development stage (development), the media implementation stage (implementation), and the media evaluation stage (evaluation). In this development research produces e-module teaching material products using Canva on theme 4 healthy is important subtheme 1 healthy blood circulation learning 1 with the content of science and Indonesian lessons. Data from media expert validation results is 100% which means the product is very feasible to implement. The acquisition of linguists is 100% with very feasible interpretation criteria. The material expert obtained a result of 94.5% with very feasible interpretation criteria, and based on the results of distributing student response questionnaires distributed to 35 fifth grade students, the average score data was 90.45% with a score of very feasible to use.

Key Words: E-module, Canva, R&D, ADDIE

ABSTRAK

Pengembangan e-modul ini mengharapkan agar guru menjadi lebih inovatif dalam menciptakan pembelajaran, dan pengembangan e-modul ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah guna mengikuti perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat dan canggih. Metode yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D). Metode ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu tahap analisis (analyze), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi media (implementation), dan tahap evaluasi media (evaluation). Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar e-modul menggunakan canva pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 dengan muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Data hasil validasi ahli media yaitu 100% yang artinya produk sangat layak untuk diimplementasikan. Perolehan dari ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Ahli materi didapatkan hasil sebesar 94,5% dengan kriteria intepretasi sangat layak, serta berdasarkan hasil penyebaran angket respon peserta didik yang disebarkan kepada 35 siswa kelas V didapatkan data rata-rata skor sebesar 90,45% dengan perolehan nilai sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: E-modul, Canva, R&D, ADDIE

A. Pendahuluan

Pembelajaran bagi guru di abad ke-21 adalah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan situasi dunia nyata. Ketersediaan perangkat pembelajaran digital untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru merupakan salah satu contoh bagaimana teknologi mempengaruhi abad ke-21. Pekerjaan guru menjadi lebih sulit karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat mengubah lingkungan sekolah.

Dengan adanya teknologi memberikan dampak positif pada bidang pendidikan, terutama untuk guru yang harus selalu berinovasi dan melakukan pengembangan agar tidak tertinggal. Oleh karena itu untuk dapat mengembangkan perangkat pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran guru memerlukan perangkat pembelajaran interaktif. Salah satu metode pembelajaran pada abad ke-21 adalah pembelajaran TPACK (*Tecnological, Pedagogic, Content, Knowledge*).

TPACK merupakan pembelajaran yang menggabungkan sistem aplikasi dan pendidikan teknologi dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi pembelajaran, yang dapat berupa video pembelajaran, PPT, LKPD, dan modul diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas maupun di sekolah dengan menggunakan TPACK, guru juga diharapkan dapat menjadi pembelajar dan agen perubahan bagi sekolah.

Metode pembelajaran TPACK dapat diterapkan dalam penggunaan perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan perangkat pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan menghasilkan media pembelajaran yang baik, efektif, dan modern sesuai dengan perkembangan pada abad ke-21. Dengan adanya media pembelajaran guru dan siswa diharapkan dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan baru guna menunjang pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di kelas V SDN Cibinong 01, didapatkan hasil bahan ajar yang sudah diterapkan dikelas belum efektif untuk digunakan, yang dimana perangkat pembelajarannya belum menggunakan teknologi seperti e-modul, sehingga guru belum

menghasilkan kualitas pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa siswa tampak bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh guru yang masih menggunakan buku guru dan buku siswa dalam pembelajaran di kelas. Dampaknya siswa kurang aktif pada proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam menguasai atau memahami materi pembelajaran serta kurangnya daya serap materi yang didapat oleh siswa.

Melalui hasil pengamatan peneliti terhadap siswa selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa siswa tampak bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung dikarenakan guru menggunakan bahan ajar cetak dalam bentuk buku guru dan buku siswa. Dampaknya siswa kurang aktif pada proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam menguasai atau memahami materi pembelajaran serta kurangnya daya serap materi yang didapat oleh siswa.

Guru hendaknya memanfaatkan perangkat pembelajaran secara optimal, tidak hanya dengan modul atau media cetak biasa, guna melibatkan siswa dalam pembelajaran

dan membantu mereka menjadi lebih paham dengan apa yang diajarkan, guru membutuhkan perangkat pembelajaran yang interaktif.

Salah satu inovasi yang bisa dikembangkan oleh guru agar tercapainya pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah dengan penggunaan bahan ajar berbasis e-modul. Hal ini sejalan dengan Suryadie (2014) Modul elektronik atau e-modul merupakan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pendapat lain didukung oleh Syamsudin (2005) e-modul merupakan salah satu bahan ajar berbasis digital yang dirancang secara mandiri untuk dipelajari oleh siswa. Maka dari itu bahan ajar berbasis e-modul dapat digunakan dan dipelajari oleh siswa secara mandiri karena menjadi lebih inovatif dan menarik dengan disertai teknologi yang meningkatkan kualitas pembelajaran.

E-modul adalah bahan ajar yang dikembangkan dari modul cetak lalu disempurnakan dengan memanfaatkan teknologi dan informasi agar lebih menarik dan interaktif. Siswa memiliki sifat alamiah seperti mudah jenuh dan bosan terhadap pembelajaran, sehingga guru harus membuat pembelajaran

yang lebih beragam sehingga siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa dapat memahami materi pembelajaran.

Oleh sebab itu, pengembangan e-modul menggunakan canva dapat digunakan dalam pembelajaran tematik karena menambahkan sentuhan teknologi dalam bentuk gambar bergerak, tulisan yang berwarna, animasi, dan bisa mencantumkan link evaluasi dan link video pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Bahan ajar e-modul dalam penelitian dan pengembangan sebelumnya yaitu telah dilakukan oleh Agnes Herlina, dkk. pada tahun 2021, menghasilkan penggunaan produk modul pembelajaran IPA digital berbasis flipbook yang dibuat masuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata hasil validasi sebesar 3,56. Berdasarkan hasil uji coba produk modul pembelajaran IPA digital berbasis flipbook ini sangat disukai oleh siswa, dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, dan dapat membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar. Penelitian yang serupa dilakukan oleh Intan Wahyu Wilujeng, dkk tahun 2021 dengan hasil penilaian validator ahli

materi, ahli bahasa, dan ahli media diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 93,44% dengan kategori sangat layak.

Maka dari itu analisis kelayakan produk pengembangan e-modul dinilai sangat layak, sehingga e-modul yang dihasilkan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Peneliti mengembangkan e-modul untuk siswa kelas V dengan menggunakan canva yang berbeda dari penelitian sebelumnya, karena berfokus pada tema 4 “sehat itu penting” subtema 1 “peredaran darahku sehat”.

Dengan adanya beberapa permasalahan, diperlukan pengembangan bahan ajar untuk menunjang proses keberhasilan tujuan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-modul Menggunakan Canva Pada Tema 4 “Sehat Itu Penting” Subtema 1 “Peredaran Darahku Sehat”. Rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan Pengembangan E-modul Menggunakan Canva.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan sebutan R&D (*Research and Development*). Dengan model penelitian ADDIE, model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi media (*implementation*), dan tahap evaluasi media (*evaluation*) (Suryanie, dkk 2018). Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri atas dua subjek. Subjek pertama adalah yaitu terdiri dari ahli bahasa dan ahli media yang merupakan dosen dari Universitas Pakuan, serta satu orang guru wali kelas V SDN cibinong 01 sebagai ahli materi. Subjek kedua yaitu siswa kelas V SDN Cibinong 01 Kabupaten Bogor yang terdiri dari 39 siswa sebagai responden.

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan angket. Angket digunakan untuk mengetahui jawaban siswa dan penilaian dari validator mengenai pentingnya produk e-modul yang telah dikembangkan. Sedangkan pada teknik observasi dan wawancara dibutuhkan guna menganalisis masalah serta

kebutuhan. Angket yang dibuat ada 4 yaitu instrumen uji kelayakan ahli media, ahli Bahasa, ahli materi, dan instrumen untuk uji pengguna yaitu angket respon peserta didik.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan Teknik data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif didapatkan dari kegiatan observasi, wawancara, dan saran yang berguna dari para ahli untuk meningkatkan kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Analisis data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian produk bahan ajar yang dilakukan oleh para ahli mengenai kelayakan, serta adanya angket respon peserta didik mengenai kegunaan bahan ajar yang dikembangkan.

Penilaian instrumen angket validasi ahli dan respon peserta didik menggunakan pengukuran *skala likert* dengan tipe jawaban yang dipakai berbentuk *check list* (✓). Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item yaitu sebagai berikut (Herwati, 2016):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Tabel 1. Perhitungan Analisis Data
(Novianti dan Susilo Wibowo, 2015)

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Analisis produk yang didasarkan pada angket respon peserta didik, kemudian dihitung rata-rata skor pada setiap aspeknya. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar (Novianti dan Susilo Wibowo, 2015)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar e-modul menggunakan canva pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 dengan muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Pada tahap pertama dilakukan tahap analisis,

tahap ini dilakukan pengamatan awal dan pengumpulan data dilihat dari masalah yang ada saat peneliti melakukan observasi pada siswa kelas V SDN Cibinong 01. Pada tahap ini juga melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan produk bahan ajar e-modul, lalu peneliti lanjut mengembangkan produk yang kemudian dilakukan uji validasi oleh para ahli untuk menilai apakah produk tersebut layak atau tidak. Validasi adalah proses menentukan dan menunjukkan kebenaran data yang sedang diteliti. Validator tersebut terdiri dari ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi guna menilai kelayakan produk yang dihasilkan. Selama uji validasi produk, para ahli memberikan penilaian beserta kritik

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

dan saran yang membangun melalui lembar angket validasi ahli.

Pada pengembangan produk e-modul yang dibuat dinilai oleh tiga

validator ahli di bidangnya, yaitu terdiri dari ahli bahasa dan ahli media, serta ahli materi. Ahli media merupakan salah satu dosen Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Pakuan, ahli bahasa pada produk pengembangan e-modul ini berasal dari salah satu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan ahli materi peneliti memilih dari wali kelas V SDN Cibinong 01 yang telah memiliki pengalaman terhadap pembelajaran tematik.

Dari ketiga ahli memiliki tugas untuk menilai produk yang dikembangkan dan ketiga ahli memiliki hak untuk memberikan saran serta masukkan yang membangun, uji validasi dilakukan sebanyak dua kali atau sampai produk dinyatakan layak diimplementasikan tanpa revisi. Berikut di bawah ini hasil uji validasi produk pengembangan e-modul menggunakan canva.

Tabel 3. Nilai Validator Tentang Aspek Kelayakan Setelah Revisi

Validator	Persentase
Ahli Media	100%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	94,5%
Rata-rata	98,16%

Tabel 4. Nilai Validator Tentang Aspek Kelayakan Setelah Revisi

Validator	Penilaian E-modul Menggunakan Canva
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Berdasarkan Kriteria Interpretasi	
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Pada tahap implementasi media, produk e-modul yang dikembangkan dan dibuat lalu di revisi serta didapatkan hasil kelayakan dari para ahli, kegiatan selanjutnya yaitu uji coba terbatas yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Cibinong 01 dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa. Tahap ini melibatkan penggunaan angket sebagai alat pengumpulan data guna mengetahui pendapat siswa mengenai e-modul.

Tahap terakhir yaitu evaluasi media, pada tahap ini siswa diberikan angket respon untuk mengetahui pendapat siswa mengenai e-modul yang telah digunakan. Tujuan dari evaluasi ini sebagai data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah, dan untuk mengetahui kelayakan atau keefektifitasan e-modul dalam pembelajaran. Pengisian angket ini dilakukan oleh peserta didik pada kegiatan akhir pembelajaran. Angket disebarkan kepada 35 siswa dengan sistem pengerjaan secara tertulis yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk pengisian.

Jika respon siswa mengatakan bahwa produk ini menarik maka e-

modul dapat dikatakan sebagai produk yang telah dikembangkan dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut di bawah ini merupakan hasil angket respon peserta didik melalui data tabel rekapitulasi setelah dilakukannya uji coba produk e-modul menggunakan canva.

Tabel 5. Tabel Rekapitulasi Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan E-modul Menggunakan Canva

Respon den	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persenta se (%)
1	48	50	96%
2	46	50	92%
3	44	50	88%
4	46	50	92%
5	45	50	90%
6	47	50	94%
7	43	50	86%
8	42	50	84%
9	47	50	94%
10	44	50	88%
11	45	50	90%
12	42	50	84%
13	43	50	86%
14	46	50	92%
15	48	50	96%
16	47	50	94%
17	50	50	100%
18	47	50	94%
19	44	50	88%
20	43	50	86%
21	47	50	94%
22	45	50	90%
23	48	50	96%
24	46	50	92%
25	47	50	94%
26	48	50	96%
27	36	50	72%
28	48	50	96%
29	43	50	86%

30	46	50	92%
31	47	50	94%
32	40	50	80%
33	45	50	90%
34	46	50	92%
35	44	50	88%
Rata-rata Persentase			90,45%

Berdasarkan data hasil rekapitulasi angket respon yang dilakukan terhadap 35 peserta didik pada tabel di atas, diketahui bahwa pengembangan e-modul menggunakan canva pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V Sekolah Dasar mendapatkan hasil nilai respon “Sangat layak”. Hal tersebut didapatkan dari nilai skor rata-rata persentase yang diperoleh dari peserta didik sebesar 90,45%. Skor rata-rata tersebut berada pada rentang penilaian 80% - 100%, maka bisa dikatakan penggunaan e-modul menggunakan canva pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 dinyatakan “Sangat Layak” digunakan peserta didik dalam pembelajaran tanpa adanya revisi.

Berdasarkan pemaparan di atas disimpulkan bahwa siswa dapat menggunakan e-modul berbasis canva dengan mudah dan mereka dapat dengan mudah memahami karena dilengkapi dengan instruksi

dan petunjuk penggunaan mengenai isi e-modul. Dengan hasil tersebut peserta didik tertarik menggunakan e-modul tersebut, dan dapat menarik minat belajar peserta didik saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa e-modul menggunakan canva pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 dapat mendorong siswa untuk semangat belajar dan dapat dikatakan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran, siswa tidak mudah jenuh dan bosan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. serta e-modul ini dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan hasil uji coba produk e-modul menggunakan canva pada tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 pada kelas V di SDN Cibinong 01 yang telah dikembangkan dengan menggunakan model pendekatan ADDIE, diantaranya tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implemetasi media (*implementation*),

dan tahap evaluasi media (*evaluation*).

Produk E-modul sudah diimplementasikan atau di uji coba dengan 35 orang siswa kelas V SDN Cibinong 01 dan melalui angket respon siswa diketahui bahwa produk e-modul ini menarik dan dapat dikatakan e-modul yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil kelayakan dari produk pengembangan e-modul menggunakan canva ini didapatkan dari hasil validasi ahli dan angket respon peserta didik. Hasil dari validasi ahli dinyatakan layak untuk diimplementasikan atau di uji coba. Data hasil validasi ahli media yaitu 100% yang artinya produk sangat layak untuk diimplementasikan. Perolehan dari ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Ahli materi didapatkan hasil sebesar 94,5% dengan kriteria intepretasi sangat layak, serta berdasarkan hasil penyebaran angket respon peserta didik yang disebarkan kepada 35 siswa kelas V didapatkan data rata-rata skor sebesar 90,45% dengan perolehan nilai sangat layak untuk digunakan. Dengan demikian produk pengembangan e-modul sebagai bahan ajar yang telah di uji

coba pada kelas V SDN Cibinong 01 menarik dan sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama*, 5(1), 263

DAFTAR PUSTAKA

- Herlina, Agnes. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(3), 285-286
- Herwati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM METRO*, 1(1), h. 28-36
- Suryadie. (2014). *Pengembangan Modul Elektronik Terpadu Tipe Shared Untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTs*. Yogyakarta: UIN Sunan Kali Jaga.
- Suryanie, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syamsudin. (2005). *Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. Yogya: Rineka cipta 2.
- Wilujeng, Intan Dkk. (2021). Pengembangan E-modul