



Pengembangan E-Modul Berbasis *Canva* Tentang Kayanya Negeriku Untuk Siswa Sekolah Dasar

Ingge Amanda ^{a,1}, Dedy Firduansyah ^{a,2}, Andri Valen ^{a,3*}

^a Universitas PGRI Silampari, Indonesia

¹ theosaputra894@gmail.com; ² dedyfir@gmail.com; ³ valen.andri87@gmail.com

*penulis korespondensi

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Received, November 2023

Accepted, Januari 2024

Published, Januari 2024

Kata Kunci:

Pengembangan, E-Modul, *Canva*, Kayanya Negeriku, Sekolah Dasar.

Cara Mengutip:

Amanda, I., et al. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis *Canva* Tentang Kayanya Negeriku Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 12(1), pp 148-159.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain E-Modul berbasis *canva*. Menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan E-Modul berbasis *canva* tentang kayanya negeriku untuk siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini sebanyak 22 siswa dan siswa kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan tes. Berdasarkan hasil validasi E-modul berdasarkan penilaian ahli bahasa, materi dan media menunjukkan bahwa E-modul memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,87. Sedangkan dari analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa E-Modul berbasis *canva* memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 86,5%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain (g) sebesar 0,76 dengan klasifikasi tinggi, yang artinya E-Modul berbasis *canva* memiliki efektifitas tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa E-modul berbasis *canva* terbukti valid, praktis dan memiliki keefektifan dalam pembelajaran Kayanya Negeriku untuk siswa sekolah dasar.

Abstract

This study aims to develop a canva-based E-Module design. Testing the validity, practicality and effectiveness of the canva-based E-Module on Kayanya Negeriku for elementary school students. This type of research is Research and Development with the ADDIE development model. The subjects of this study were 22 students and fourth grade students of SD Negeri 57 Lubuklinggau. Data collection techniques using interviews, observations, questionnaires and tests. Based on the results of the E-module validation based on the assessment of linguists, materials and media, it shows that the E-module meets the valid criteria with an average score of 0,87. Meanwhile, from the analysis of the teacher and student practicality sheet assessment, it was found that the canva-based E-Module met the practical criteria with an average score of 86,4%. In the field test, the N-gain (g) obtained was 0.76 with a high classification, which means that the canva-based E-Module has high effectiveness. Based on the results of the study, it can be concluded that the canva-based E-module is proven to be valid, practical and has effectiveness in learning Kayanya Negeriku for elementary school students.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang terjadi pada masa sekarang membuat setiap kegiatan manusia tidak terlepas dari penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi pada saat ini memudahkan setiap kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Mulai dari mencari informasi, mendapatkan informasi, dan lain- lain. Teknologi digunakan hampir disetiap kegiatan yang dilakukan manusia, tidak terkecuali penggunaan teknologi di bidang pendidikan. Menurut Rahadian (2017:234) dalam bidang pendidikan teknologi mempunyai pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan dimana dalam ilmu pengetahuan para siswa di ajarkan tentang gejala dan fakta alam dan dengan adanya teknologi ini manusia megunakan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut.

Suatu perubahan yang terjadi dinamakan inovasi. Dengan adanya inovasi di bidang teknologi, diharapkan kegiatan manusia menjadi lebih mudah dan lebih efisien. Inovasi di bidang pendidikan juga mempunyai dampak yang sangat besar terutama dalam inovasi bahan ajar. Menurut Prastowo (2015:17) bahan ajar merupakan suatu bahan yang tersusun sistematis seperti informasi, alat maupun teks yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi bahan ajar yang berbentuk konvensional dapat dirubah menjadi bahan ajar yang lebih modern dan menarik. Bahan ajar mempunyai banyak bentuk yaitu *handout*, buku, modul, dan lain- lain.

Salah satu bahan ajar yang digunakan peneliti adalah penggunaan modul. Menurut Prastowo (2015:106) modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari guru.

Kurikulum yang digunakan di sekolah dasar yaitu kurikulum 2013 dimana kurikulum ini menggunakan pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu dimana terdapat tema yang di dalamnya terdapat gabungan beberapa mata pelajaran. Menurut Malawi dan Ani (2017:1) pembelajaran terpadu di definisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dimana di dalam pembelajaran tematik terdapat tema yang memuat berbagai mata pelajaran di dalamnya. Tema dalam pembelajaran tematik yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan e-modul terdapat dikelas IV tema 9 yaitu Kayanya Negeriku, alasan peneliti memilih tema 9 karena Indonesia memiliki berbagai kekayaan sumber daya alam dan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat indonesia. Dengan berlimpahnya sumber daya alam yang dirasakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari dan merasakan manfaat dari sumber daya alam yang berlimpah, siswa akan lebih berminat dan tertarik mempelajari tema 9 dalam e-modul yang dikembangkan oleh peneliti.

Penggunaan modul untuk menunjang pembelajaran tematik sangat tepat dalam menerapkannya, pembelajaran tematik yang di dalamnya terdapat beberapa tema dimana setiap tema memiliki mata pelajaran yang berbeda-beda yang membingungkan bagi siswa untuk menghubungkan antara mata pembelajaran satu dengan mata pembelajaran yang lainnya, sedangkan penggunaan modul yang berisikan materi yang telah disusun secara sistematis agar siswa bisa mudah menggunakannya. Kedua hal tersebut sangat menunjang siswa dalam belajar secara mandiri.

Tentu saja penggunaan modul berbasis cetak memiliki kekurangan, karena modul cetak sama seperti penggunaan buku guru dan siswa walaupun telah disusun secara sistematis dalam penyajian materinya. Karena belum tentu modul tersebut dapat dipahami oleh siswa, pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa mata pembelajaran tersebut tentu saja masih membuat siswa kebingungan dalam memahami atau menghubungkan antara mata pelajaran yang lain.

Penggunaan teknologi akan merubah modul konvensional (cetak) akan dirubah menjadi modul modern (elektronik). Menurut Rahmi (2018:12), E modul ialah suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan sebagai upaya untuk dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai selain itu juga untuk menjadikan siswa menjadi lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut. Modul elektronik adalah modul yang dirancang berbentuk elektronik dimana di dalam modul tersebut bisa dimasukan berbagai video pembelajaran, lagu, gambar, dan lain- lain. Penggunaan modul elektronik dalam pembelajaran tematik sangat membantu siswa dalam belajar secara mandiri, karena elektronik modul berbentuk interaktif artinya elektronik modul bisa membuat siswa belajar secara mandiri. Elektronik modul yang dilengkapi dengan video pembelajaran, lagu, gambar, dan lain- lain akan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tematik. Modul elektronik ini membuat modul menjadi inovatif dan menarik. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 57 Lubuklinggau pada tanggal 13 Oktober 2022, sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 yang artinya menggunakan pembelajaran tematik. Bahan ajar yang digunakan di SD tersebut hanya menggunakan bahan ajar konvensional yaitu buku pembelajaran tematik guru dan siswa saja. Adapun permasalahan yang terlihat saat melakukan observasi adalah siswa kurang fokus dan semangat pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut disebabkan kurang menariknya bahan ajar dan hanya berpedoman pada buku guru dan siswa yang telah disediakan oleh pemerintah. Adapun bahan ajar yang digunakan hanya memuat materi dalam bentuk tulisan sehingga bahan ajar tersebut tidak dapat memvisualisasikan materi dan tidak bersifat interaktif yang menyebabkan siswa tidak antusias dalam belajar. Dan juga waktu belajar mengajar disekolah terbatas membuat siswa harus mempunyai bahan ajar yang lain untuk menunjang proses belajar agar tujuan pembelajaran lebih mudah untuk tercapai. Selain itu penggunaan bahan ajar lainnya belum diterapkan di SD Negeri 57 Lubuklinggau, sehingga guru hanya mengandalkan bahan ajar yang tersedia dan mengakibatkan sedikitnya referensi dalam memberikan materi belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dalam proposal ingin membahas bagaimana mengembangkan suatu bahan ajar berbentuk elektronik yang berjudul “Pengembangan E- Modul Berbasis *Canva* Tentang Kayanya Negeriku Untuk Siswa Sekolah Dasar” untuk mempermudah pembelajaran di sekolah dan membantu siswa dalam belajar secara mandiri agar tujuan pembelajaran lebih mudah untuk dicapai.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

Penelitian yang pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Rossita Cahyani Putri, I Gede Margunayasa & Kadek Yudiana (2021) dengan judul “E-Modul Interaktif pada Muatan IPA Subtema 1 Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-modul interaktif pada muatan IPA subtema 1 tema 8 kelas V SD yang sudah teruji validitasnya. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, Penelitian ini menggunakan metode kuisiner di dalam pengumpulan data, metode ini diterapkan dengan cara memberikan pernyataan-pernyataan kepada responden yakni, ahli materi, ahli media, dan praktisi.

Penelitian yang kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ririn Nopiani, I Made Suarjana & Made Sumantri (2021) dengan judul “E-Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku Kelas IV SD/MI. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Metode

pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen koesioner berbentuk *rating scale* yang diujikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Penelitian yang ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Intan Wahyu Wilujeng, Dr. Sudi Dul Aji M.Si & Arnelia Dwi Yasa, M.Pd. (2021) dengan judul “Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan menghasilkan e-modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Model penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahapan pengembangan model ADDIE. Data yang diperoleh menggunakan data kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian yang ke empat, penelitian yang dilakukan oleh Shafira Putri Salsabila & Moh Balya Ali Syaban (2022) dengan judul ‘Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar’. Tujuan dari penelitian ini adalah dengan membuat media pembelajaran berbentuk e-modul interaktif dalam materi penampakan alam Indonesia pada sekolah dasar & uji kelayakan modul yang dihasilkan digunakan untuk pembelajaran di kelas. Metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development* (R&D) menggunakan menerapkan contoh pengembangan ADDIE. Instrumen dilakukan dengan angket validasi untuk beberapa profesional materi, media, pakar pendidikan dan jawaban kuesioner.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dimana terdapat lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 57 Lubuklinggau. Adapun hasil pengembangan e-modul berbasis *canva* pada materi kayanya negeriku ini di uji cobakan di Kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau yang berjumlah 22 siswa. Instrument penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, pengisian angket dan tes. Tahapan penelitian ini dimulai dari tahap analisis terdapat dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*), tahap desain e-modul, tahap pengembangan e-modul, tahap implementasi e-modul, dan tahap evaluasi e-modul. Analisis data pada penelitian ini yaitu pertama uji kevalidan e-modul, kedua uji kepraktisan dari e-modul dan yang ketiga yaitu uji keefektifan dari penggunaan e-modul. Analisis data penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut

Tabel 1. Interpretasi Validasi *Aiken's V*

Interval Skor	Kriteria
$> 0,8$	Tinggi
$0,60 < V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 < V < 0,60$	Cukup
$0 < V < 0,40$	Buruk

(Febriandi dkk, 2019:236)

Kriteria menyatakan e-modul memiliki validitas yang baik, jika minimal tingkat validitas yang dicapai berada pada ($0,40 < V < 0,60$). Jika tingkat pencapaian validitas dibawah valid, maka perlu dilakukan revisi e-modul berdasarkan saran dan masukan para ahli validator sampai diperoleh e-modul yang baik dari validitas bahasa, media dan materi e-modul.

Uji validitas dilakukkan untuk memastikan bahwa e-modul yang akan digunakan bersifat valid atau layak berdasarkan penilaian dari para validator ahli. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis validitas adalah sebagai berikut:

1. Tabulasi data, berupa pedoman pemberian skor e-modul untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kelayakan validasi e-modul yang diisi dengan ketentuan sesuai tabel berikut:

Tabel 2. Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Validasi

Angket Lembar Validasi Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

(Rozak dkk., 2018:37)

2. Pemberian nilai validitas dengan rumus sebagai berikut

$$V = \sum s / [n(c-1)] \dots\dots\dots (Retnawati, 2016: 18)$$

3. Hasil validasitas yang telah diketahui presentasinya dapat dicocokkan dengan kreteria validitas yang disajikan pada Tabel 1. E-modul yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang baik, jika minimal kriteria kevalidan yang dicapai berada pada kategori $0,40 \leq V < 0,60$.

Uji Kepraktisan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan atau kelayakan e-modul. Uji kepraktisan e-modul dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa dan guru untuk menguji kepraktisan dari penggunaan e-modul.

Tabel 3 Pedoman Skor Kepraktisan Guru dan Siswa

Presentase	Katagori
0% - 20%	Sangat Tidak Praktisi
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

(Irsalina & Dwiningsih, (2018:174)

Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis kepraktisan adalah sebagai berikut:

1. Tabulasi data, berupa pedoman pemberian skor e-modul untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kepraktisan guru e-modul yang diisi dengan ketentuan sesuai tabel berikut:

Tabel 4. Pedoman Penilaian Lembar Kepraktisan Elektronik Modul

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup Baik
4	2	Kurang Baik
5	1	Tidak Baik

(Rozak, dkk.,2018:37)

2. Tabulasi data, berupa pedoman pemberian skor e-modul untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kepraktisan siswa e-modul yang diisi dengan ketentuan sesuai tabel berikut:

Tabel 5. Pedoman Penilaian Lembar Kepraktisan Siswa

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Irsalina & Dwiningsih, 2018:173)

3. Persentase

Dari hasil angket kepraktisan guru dianalisis dengan cara:

$$K = \frac{F}{N \times 1 \times R} \times 100\% \dots\dots\dots(\text{Rockyane \& Wahyu, 2018:769})$$

Dari hasil angket kepraktisan siswa dianalisis dengan cara:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \dots\dots\dots(\text{Rockyane \& Wahyu, 2018:769})$$

4. Hasil kepraktisan yang telah diketahui persentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria kepraktisan yang disajikan pada Tabel 3. E-modul yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang baik, jika minimal kriteria persentase kepraktisan yang dicapai berada pada kategori 41% - 60%.

Tes yang diberikan pada akhir penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas e-modul berbasis *canva*. Analisis efektifitas penggunaan e-modul dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan penilaian hasil belajar siswa.

Tabel 6. Katagori N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hake (Hartati, 2016:92)

Adapun Teknik analisis data sebagai berikut

1. Menentukan nilai akhir siswa dengan rumus sebagai berikut

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \dots\dots\dots(\text{Mawartiningsih \& sholikah (2018:2)})$$

2. Menghitung rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n} \dots\dots\dots(\text{Sugiyono, 2017 :49})$$

3. Dari hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain* (*g*).

$$(g) = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{mideal} - S_{pre}} \dots\dots\dots \text{Hake (Hartati, 2016:92)}$$

4. Hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang telah didapatkan dapat dicocokkan dengan katagori N-Gain yang disajikan pada Tabel 6. E-modul yang dikembangkan memiliki tingkat keefektifan yang baik, jika minimal katagori N-gain yang dicapai berada pada kategori $0,3 \leq g \leq 0,7$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian e-modul berbasis *canva* tentang kayanya negeriku untuk siswa sekolah dasar telah

diteliti dan dikembangkan dengan mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni: 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi) dan 5) *Evaluation* (Evaluasi).

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan data uji coba yang telah dipaparkan, berikut ini disajikan hasil uji terhadap eletronik modul:

a. Uji coba Kevalidan

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Banyak Butir	Rata-rata Skor <i>Aiken's V</i>	Kriteria Koefisien <i>Aiken's V</i>
Kelayakan Bahasa	Lugas	3	0,91	Tinggi
	Komunikatif	1	0,75	Cukup Tinggi
	Dialogis dan interaktif	1	0,75	Cukup Tinggi
	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	3	1	Tinggi
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6	0,87	Tinggi
Total Rata-rata V			0,85	Tinggi

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Banyak Butir	Rata-rata Skor <i>Aiken's V</i>	Kriteria Koefisien <i>Aiken's V</i>	
Aspek Kelayakan Isi & Aspek Kelayakan Penyajian	1. Aspek Kelayakan Isi				
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	3	0,75	Cukup Tinggi	
	Keakuratan Materi	4	0,83	Tinggi	
	Kemuktahiran Materi	3	0,75	Cukup Tinggi	
	Mudah diinterpretasikan	1	1	Tinggi	
	Mendorong Keingintahuan	2	1	Tinggi	
	2. Aspek Kelayakan Penyajian				
	Teknik Penyajian	3	1	Tinggi	
	Pendukung Penyajian	1	0,75	Cukup Tinggi	
	Penyajian Pembelajaran	2	0,87	Tinggi	
	Total Rata-rata V			0,86	Tinggi

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Banyak Butir	Rata-rata Skor <i>Aiken's V</i>	Kriteria Koefisien <i>Aiken's V</i>
Aspek Kelayakan Media	A. Ukuran Penggunaan huruf e-modul			
	Gaya Huruf	2	1	Tinggi

Ukuran huruf yang digunakan e-modul sesuai dengan tampilan	1	0,75	Cukup Tinggi
Kejelasan huruf yang digunakan e-modul pada tampilan dan dapat dibaca	1	1	Tinggi
B. Desain tampilan layer e-modul			
Tata letak e-modul tiap halaman seimbang	1	1	Tinggi
Pewarnaan	5	0,85	Tinggi
Perintah	3	1	Tinggi
Setiap bagian terhubung dengan baik sehingga e-modul sangat jelas	1	1	Tinggi
e-modul dapat ditutup dan dibuka dengan jelas	1	0,75	Cukup Tinggi
Kesesuaian animasi dan pemilihan desain animasi pada tampilan	1	1	Tinggi
Kesesuaian pemilihan gambar pada tampilan	1	0,75	Cukup Tinggi
Ketepatan pemilihan ikon navigasi ada tampilan	1	0,75	Cukup Tinggi
Kesesuaian pemilihan suara atau <i>backsound</i>	1	1	Tinggi
V Total		0,90	Tinggi

Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Seluruh Validator

No	Ahli	Skor Yang Diperoleh
1	Bahasa	0,85
2	Materi	0,86
3	Media	0,90
Rata-rata		0,87 (Tinggi)

Berdasarkan keseluruhan penilaian kevalidan e-modul yang diberikan oleh 3 ahli yaitu ahli bahasa, materi dan media terhadap e-modul menunjukkan bahwa e-modul berbasis *canva* yang telah disusun dan dikembangkan sehingga memperoleh skor rata-rata 0,87 dengan tabel interpretasi validasi *Aiken's V* termasuk kedalam > 0.8 dengan kriteria tinggi.

b. Uji Coba Kepraktisan

Tabel 11. Hasil Kepraktisan Siswa

Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Banyak Butir	Rata-rata Skor	Katagori Kepraktisan
Aspek Kelayakan Isi & Aspek	1. Aspek Kelayakan Isi			
	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	3	80%	Praktis

Kelayakan Penyajian	Keakuratan Materi	3	86,6%	Sangat Praktis
	Kemuktahiran Materi	3	80%	Praktis
	Mudah diinterpretasikan	1	100%	Praktis
	Mendorong Keingintahuan	2	100%	Sangat Praktis
2. Aspek Kelayakan Penyajian				
	Teknik Penyajian	3	100%	Sangat Praktis
	Pendukung Penyajian	1	80%	Praktis
	Penyajian Pembelajaran	2	90%	Sangat Praktis
Jumlah			176,6%	
Total Rata-rata Kepraktisan			89,5%	Sangat Praktis

Tabel 12
Hasil Kepraktisan Siswa

No	Kode Siswa	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Total	Tingkat Kepraktisan	Klasifikasi
1	S-1	8	9	80%	Sangat Praktis
2	S-2	9	9	100%	Sangat Praktis
3	S-3	8	9	80%	Sangat Praktis
4	S-4	7	9	70%	Sangat Praktis
5	S-5	8	9	80%	Sangat Praktis
6	S-6	7	9	70%	Sangat Praktis
7	S-7	9	9	100%	Sangat Praktis
8	S-8	9	9	100%	Sangat Praktis
9	S-9	7	9	70%	Sangat Praktis
Jumlah		72	81	750%	
Rata-rata				83,3%	Sangat Praktis

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan E-modul

No	Penilai	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase	Klasifikasi
1.	Ria Yuniarti, S. Pd.	90	80	89,5%	Sangat Praktis
2.	9 orang siswa kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau	90	72	83,3%	Sangat Praktis
Rata-rata				86,4%	Sangat Praktis

Berdasarkan rekapitulasi penilaian kepraktisan guru dan siswa terhadap e-modul berbasis canva memperoleh skor rata-rata 86,4% dan termasuk dalam interval 81%-100% dengan klasifikasi sangat praktis.

c. Uji Keefektifan E-modul

Tabel 14. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Putri Salsabila	45	85
2	Farendra Rahmadhanni	40	80
3	Aidhil Anfhal Alhariri	60	100
4	Muhammad Rafid Khairullah	65	100
5	Ahmad Faris Maulana	50	90
6	Nanik Ayu Ningsih	45	85
7	M. Bara Al Rama	35	65
8	Bunga Sabillillah ZZ	45	80
9	Muhammad Faiz	50	90
10	Arfi Ivena Aldra	60	90
11	Lidiya Agustina	50	85
12	Fiyan Alrasyid	50	80
13	Naufal Afkar Rawikara	55	90
14	Edo Azari Kurniawan	65	100
15	Alya Nadzifah Khoiri	60	100
16	Dwi Sinta Maharani	50	85
17	Aqil Valentino	65	100
18	Azka Adinata	60	90
19	Khayra Qiran Azzahra	70	100
20	Putri Herliza Agustin	65	95
21	Rima Fitri Yani	60	90
22	Nita Pangesti	50	85
	Jumlah	1195	1965
	Rata-rata	54,31	89,31

Tabel 15. Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Subjek Penelitian	Jumlah <i>Pre-test</i>	Jumlah <i>Post-test</i>
22 Siswa Kels IV SD Negeri 57 Lubuklinggau	1195	1965
Rata-rata	54,31	89,31
N-Gain		0,76
Klasifikasi		Tinggi

Berdasarkan keterangan di atas, maka N-Gain dari setiap rata-rata pre test dan post test sebesar 0,76 termasuk dalam kategori gain > 0,7 dengan klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis canva dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Pembahasan

E-modul berbasis canva tentang kayanya negeriku bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan menjadi sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran mandiri dirumah. Dalam pembuatan e-modul, peneliti mengembangkan sebuah e-modul yang didesain menggunakan aplikasi canva. Desain yang ada pada e-modul dikaitkan dengan tema 9 kayanya negeriku. Dari desain yang telah dibuat kemudian akan terdapat link atau qr-code e-modul yang akan disebarluaskan kepada siswa. Siswa diperlihatkan men scan qr-code yang berikan e-modul.

Setelah e-modul ini di buat, langkah selanjutnya pemberian penilaian pada lembar angket yang dalam hal ini akan dinilai oleh para ahli validator yakni ahli bahasa, ahli materi dan

ahli media. Penilaian lembar ahli bahasa bertujuan untuk memberi penilaian terhadap e-modul tentang kelayakan bahasa yang ada di e-modul, dan memberikan saran yang diberikan oleh ahli bahasa. Kemudian penilaian lembar ahli media bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap e-modul. Penilaian yang diberikan ahli media yaitu tentang aspek kelayakan media dan memperbaiki saran yang diberikan oleh ahli media. Selanjutnya penilaian oleh ahli materi bertujuan untuk melihat kebenaran isi materi yang sesuai dengan KI dan KD, keruntutan sistematika kayanya negeriku, serta tetap memperbaiki saran yang diberikan oleh ahli materi. Dari penilaian ahli bahasa, ahli media, ahli materi diketahui bahwa bahan ajar buku cerita valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya yaitu pemberian penilaian pada lembar angket respon siswa pada uji small grup dan kepraktisan guru. Small group yang dilakukan dengan subjek 9 orang siswa pada pengembangan e-modul ini memiliki tujuan untuk memperoleh masukan awal mengenai bahan ajar yang dikembangkan, serta pada angket respon guru disini bertujuan untuk mengetahui penggunaan e-modul sudah praktis atau tidak dengan kebutuhan siswa. Dapat disimpulkan dari hasil lembar kepraktisan angket respon siswa small group dan guru bahwa e-modul sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengujian efektifitas dilakukan dengan subjek 22 orang siswa kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau. Untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan e-modul berbasis *canva* pemberian soal pre test sebelum menggunakan e-modul dan pemberian soal post test setelah menggunakan e-modul. Berdasarkan analisis data dapat dijelaskan bawah sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan e-modul diperoleh skor rata-rata pre test 54,31 dalam hal ini banyak siswa tidak mengalami ketuntasan dalam menjawab 20 butir pertanyaan dengan perolehan skor/nilai yang berbeda-beda. Setelah melakukan pre test, siswa diberikan perlakuan dengan e-modul siswa menjadi semangat dan aktif. Kemudian setelah belajar menggunakan dengan bahan ajar tersebut, siswa kembali mengerjakan soal post test dengan soal yang sama dengan soal pre test dan memperoleh nilai rata-rata pos test yaitu 89,31 dan diketahui bahwa N-gain (g) dari rata-rata pre tes dan post test yaitu sebesar 0,76 dengan klasifikasi tinggi sehingga e-modul berbasis *canva* dinyatakan memiliki keefektifitasan tinggi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil kesimpulan bahwa e-modul berbasis *canva* tentang kayanya negeriku untuk siswa sekolah dasar yaitu, Kevalidan E-modul berbasis *canva* berdasarkan hasil penilaian dari validator yang diberikan oleh 3 ahli yaitu validator ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Didapat skor rata-rata validasi 0,87 berada dalam katagori “Tinggi” sehingga dapat disimpulkan e-modul berbasis *canva* tentang kayanya negeriku untuk siswa sekolah dasar valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

E-modul berbasis *canva* telah menghasilkan bahan ajar yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase kepraktisan pada angket kepraktisan guru dan angket kepraktisan siswa dengan skor rata-rata 86,5% dimana produk e-modul berada pada tingkat kepraktisan dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *canva* tentang kayanya negeriku untuk siswa sekolah dasar praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

E-modul berbasis *canva* tentang kayanya negeriku untuk siswa seikolah dasar telah menghasilkan bahan ajar yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dan dihitung menggunakan rumus N-gain dipeiroleh skor rata-ata 0,76 masuk katagori “tinggi”.

Hal tersebut memberikan gambaran bahwa E-modul dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan untuk membantu pembelajaran mandiri di rumah.

DAFTAR RUJUKAN

- Febriandi, R., Susanta, A., Wasidi. (2019). Validitas LKS Matematika dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *JP3D Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 152.
- Hartati, Risa. (2016). Peningkatan Aspek Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Pendidikan*, 8(01).
- Irsalina, A., Dwiningsih, K. (2018). Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Blended Learning Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 3(3), 173-174.
- Malawi, Ibadullah & Ani Kadarwati. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: CV Ae Media Grafika.
- Mawartingsih, L., Sholikah, U. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Nurul Anwar Desa Pakel Kecamatan Montong Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Edusains*, 10(1), 2.
- Prastowo, Adi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rahadian, Dian. (2017). “Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas,” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 234-54.
- Rahmi, L. (2018). Perancangan E-Module Perakitan Dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMK. *TA'DIB*, 21(2), 105-111.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rockyane, Irania Suci dan Sukartiningsih, Wahyu. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD”. *PGSD*, 6(5), 769.
- Rozak, A., Darmadi., Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sasa-Aura untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 37.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.