

Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi *Canva* dan *Flipbook* Pada Pembelajaran Ekonomi

Rani Sofya ¹, Suciyana Febri Adzkiya²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ranisofya@fe.unp.ac.id

ARTICLE INFO

Received 8 Maret 2023

Accepted 17 April 2023

Published 18 April 2023

Keywords: e-modul , canva flipbook, ekonomi

DOI :

<http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v6i1.14430>

ABSTRACT

The purpose of this research is to 1) Develop e-module using the Canva Design and Flipbook applications in economic learning subjects as a feasible learning media. 2) Knowing how the feasibility of e-module. 3) Knowing how the practicality of e-module for economic learning media at SMA N 1 Gunung Talang. This research method is a research and development method (Research and Development) with the Thiagarajan development model known as 4-D which consists of 4 stages, namely (Define, Design, Develop and Disseminate) but the research is limited to the development stage only (Develop). E-module products are possible to produce based on the approval of content, media, and language experts.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author.

PENDAHULUAN

Sumberdaya manusia berkualitas dapat diwujudkan melalui pendidikan. Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh kualitas pendidik serta mutu pembelajaran yang dilaksanakan. Mutu pembelajaran harus ditingkatkan melalui berbagai inovasi oleh pendidik. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru perlu direncanakan dengan baik yang meliputi penyusunan materi ajar, pendekatan dan metode pembelajaran serta evaluasi yang akan digunakan oleh guru (Siwi:2020). Kemajuan teknologi juga turut serta meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang tepat pada pembelajaran akan mendorong peningkatan kualitas pembelajaran.

Pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan pelaksanaan pembelajaran 100% secara daring yang dilaksanakan di rumah pada masa pandemic covid 19. Kemudian setelah hampir dua tahun kembali ada kebijakan baru tentang kelonggaran pelaksanaan pembelajaran, yang mana telah ditetapkan oleh Pemerintah bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar saat ini dapat dilakukan dalam dua metode dengan ketetapan pelaksanaan 50% belajar secara daring dan 50 % secara luring. Dengan ketentuan tersebut, sekolah menerapkan sistem belajar dengan membagi siswa pada setiap kelas dalam dua shift, dimana setiap siswa dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka di sekolah dengan dibatasi 3 kali dalam seminggu untuk setiap siswa

dan tetap taat pada protokol kesehatan melalui pembatasan kapasitas isi ruangan sebagian dari jumlah biasanya. Kemudian proses belajar mengajar juga dilaksanakan dalam metode daring dirumah dengan memanfaatkan teknologi *handphone* melalui *whatsApp*.

Pembelajaran online dapat dilaksanakan dengan menggunakan platform belajar online seperti *elearning*, *whatsapp*, dan platform digital lainnya. Pembelajaran online yang dilaksanakan secara digital merupakan salah satu wujud pembelajaran abad 21 (Munir, 2017). Keberhasilan pembelajaran online salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam membelajarkan siswa (Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A., 2021). Media yang dapat digunakan oleh guru juga semakin variatif seperti video pembelajaran, multimedia interaktif, audio, *platform* untuk evaluasi seperti *quizizz*, *mentimeter*, *kahoot* dan lainnya. Semua media tersebut menuntut guru untuk semakin kreatif dalam membelajarkan siswa (Murdiana, M., Jumri, R., & Damara, B. E. P, 2020).

Pasca pandemic covid 19, pelaksanaan pembelajaran berubah ke era new normal. Pelaksanaan pembelajaran kembali bisa dilaksanakan secara luring. Namun guru dituntut untuk bisa melaksanakan pembelajaran lebih inovatif karena siswa telah terbiasa dengan pembelajaran online dimana banyak sumber belajar bisa diakses dengan mudah (Hermanto, H., Marini, A., & Sumantri, M. S., 2021). Aktivitas pembelajaran yang umum dilaksanakan di sekolah yaitu diskusi kelompok. Siswa dan guru biasanya menggunakan *power point* sebagai media presentasi di depan kelas untuk membahas materi pelajaran ekonomi. Sumber belajar utama siswa yaitu buku referensi perpustakaan saja. Dalam proses pembelajaran seperti ini tentu interaksi antara siswa dengan guru dirasakan sangat terbatas intensitasnya. Sementara itu, materi pelajaran ekonomi pada umumnya berupa teori, konsep dan juga rumus- rumus yang memerlukan upaya kreatif guru dalam membelajarkan siswa agar mereka mudah memahaminya.

Media yang kurang inovatif menjadikan pembelajaran kurang menarik serta membosankan bagi siswa, terlebih dengan kondisi belajar seperti saat ini dirasa peran media sangat penting untuk memotivasi siswa serta dapat menunjang pembelajaran (Irinna Aulia Nafrin, 2021). Demikian juga dengan sistem belajar yang dilakukan secara daring dimana guru dan siswa hanya memanfaatkan *whatsapp group* sebagai media penunjang atau perantara komunikasi. Pembelajaran daring ini tetap berlangsung pada saat jam pembelajaran seperti biasa di sekolah, akan tetapi guru hanya sekedar memberikan instruksi serta tugas yang dapat dikerjakan oleh siswa di rumah dan jarang sekali untuk berdiskusi membahas materi pelajaran dalam ruangan grup tersebut. Pembelajaran hendaknya dapat dilaksanakan oleh guru dengan memanfaatkan media yang dapat memperlancar komunikasi sehingga siswa menjadi nyaman dan tujuan pembelajaran tercapai dengan sangat baik (Pito, 2018). Salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien ini yaitu penggunaan e-modul atau *electronic module* (Muhammad Surya Abadi Abd Hakam, 2021). Penggunaan emodul dapat meningkatkan hasil belajar (Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I, 2017). Emodul juga meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar (Rahmadhani, S., & Efronia, Y, 2021). Emodul bisa diakses oleh siswa dengan mudah dan dari mana saja (Syamsurizal, H., & Chairani, N., 2015). E-modul ini penting untuk dikembangkan peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan e-modul dengan Aplikasi Canva dan Flipbook Pada Pembelajaran Ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Penelitian pengembangan menghasilkan produk tertentu serta melakukan uji efektifitas produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2012). Penelitian ini mengadopsi model pengembangan

yang digagas oleh Thiagarajan (1974) yang diistilahkan dengan 4-D (Four D) yang memiliki 4 langkah penerapan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.

Pada Tahapan *Define*

Pada tahapan *define* ini dilakukan analisis kurikulum, materi dan kebutuhan siswa untuk pengembangan media yang dilakukan. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berupa modul, tahap pendefinisian dilakukan dengan analisis kurikulum SMA, analisis karakteristik peserta didik, analisis konsep, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran.

Pada Tahapan *Design*

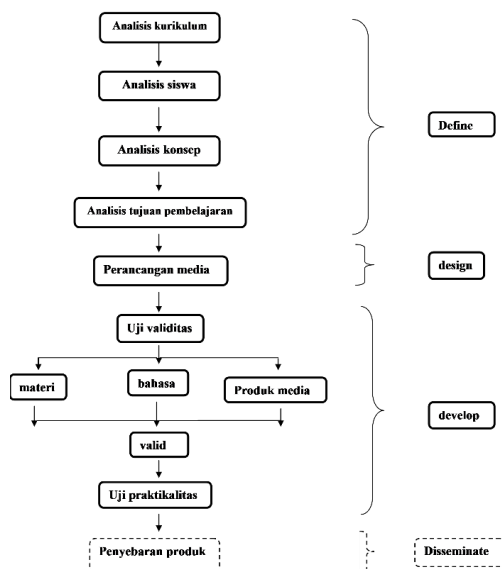
Pada tahapan ini dilakukan perancangan e-modul dan dilakukan validasi kepada ahli untuk meyakinkan bahwa produk layak digunakan. Adapun Langkah yang dilaksanakan yaitu merumuskan materi, merancang desain media dan merancang instrumen validasi.

Pada Tahapan *Develop*

Pada tahapan ini produk e-modul dikembangkan sesuai masukan validator. Validasi perlu untuk menjamin media pembelajaran dan kesesuaian dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran serta kesesuaian bahasa dan pemahaman peserta didik. Sehingga dapat menghasilkan media berupa e-modul yang layak dan praktis.

Pada Tahap *Disseminate*

Setelah dilakukan perbaikan media berdasarkan saran dari para ahli sebelumnya, maka dilakukan uji kepraktisan media pembelajaran e-modul. Uji kepraktisan digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis e-modul ini melalui respon, reaksi, dan komentar siswa serta guru ekonomi terhadap media yang telah disusun. Prosedur pengembangan dengan model 4D ini tersaji pada gambar 1.



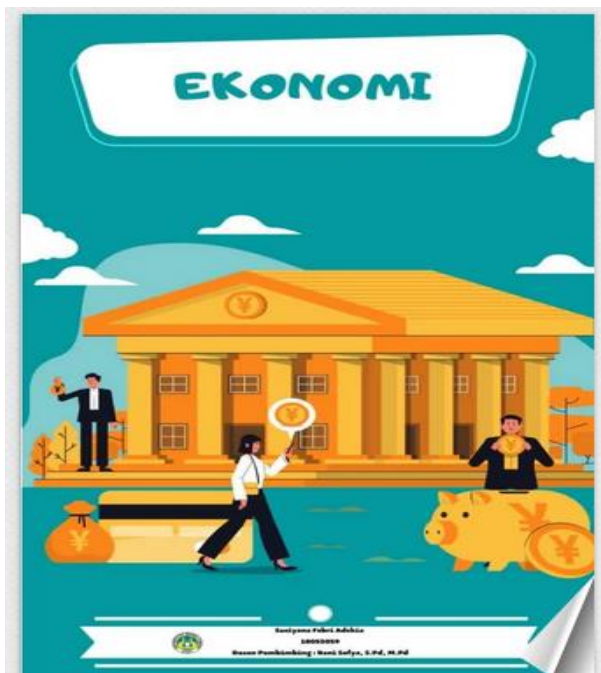
Gambar 1. Tahapan Model 4D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *E-modul* Dengan Aplikasi *Canva* dan *Flipbook* Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA N 1 Gunung Talang

E-modul ini didesain dengan aplikasi Canva *desain*. Desain ini dibuat dengan konsep dan fitur sederhana dan elegan di bagian *header* dan *footer* dengan konsep warna jingga dan biru, pemilihan konsep warna ini dipilih karena kontras warna yang tidak begitu tajam tetapi tetap cerah, juga sederhana dengan perpaduan warna yang tepat seperti warna langit biru dengan warna matahari, konsep ini dipilih agar tampilan tidak terkesan menonjol namun tetap menarik, kemudian desain ini di selipkan pada bagian *header* dan *footer* untuk tampilan pada setiap halaman dan file disimpan dalam format PDF. Selanjutnya pemilihan tulisan pada materi menggunakan tulisan *Calibri Light* dengan ukuran tulisan normal 12. Berbeda dengan Format tulisan untuk bagian judul menggunakan tipe tulisan *Sagoe Print* dengan ukuran tulisan 20, pemilihan ukuran tulisan yang berbeda ini agar memberikan tanda berbeda antara konsep materi dengan judul.

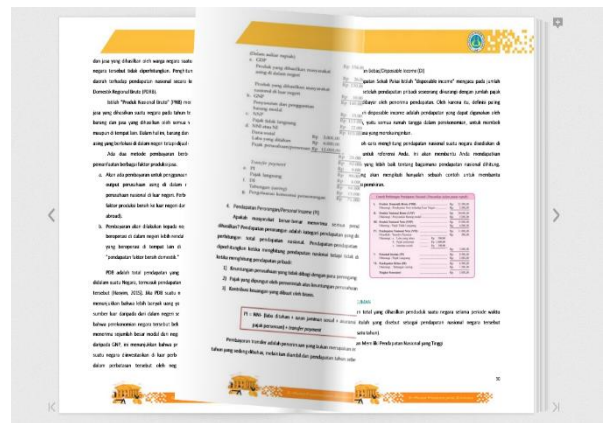
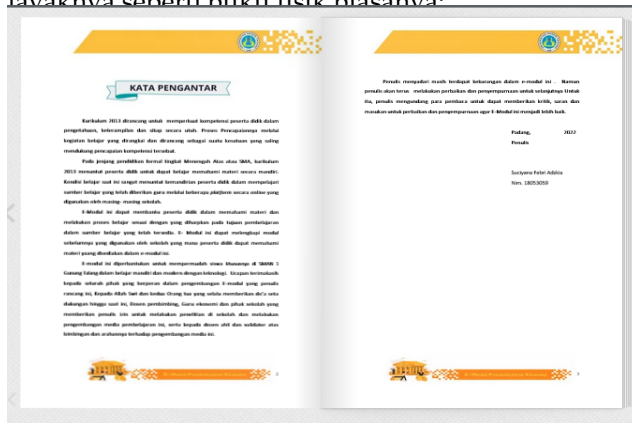
Desain dilakukan pada bagian judulnya, seperti bagian cover sebagai tampilan awal, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan kemudian juga pada bagian materi pada setiap Kompetensi Dasar (KD). Selain itu, untuk mempercantik tampilan dan membuat siswa lebih tertarik dengan *e-modul* ini, dilengkapi dengan studi kasus yang didesain khusus tampilannya. Berikut bentuk cover dan desain dari produk media *e-modul*



Gambar 2. Desain cover atau tampilan awal *e-modul* **Gambar 3. Tampilan desain kata pengantar**

Setelah materi dirancang dan didesain semenarik mungkin dan disusun dengan rapi dan disimpan dalam PDF, selanjutnya mengubah setelan modul dalam versi elektronik. Format ini akan membuat tampilan modul menyerupai layaknya seperti buku pada biasanya dan bisa diakses melalui HP (*android*) ataupun laptop. Pada tahap ini digunakan aplikasi *Flipbook* online sebagai penunjang, dimana modul yang sudah dirancang dan disusun isi materinya akan diubah dengan membuat tampilan atau format modul dapat berupa modul elektronik atau disebut *e-modul*. Adapun proses pembuatan modul menjadi versi elektronik ini dengan *Flipbook* tidak begitu sulit. Proses pemformatan modul menjadi modul elektronik terlampir pada lampiran.

Berikut tampilan dari e-modul menggunakan *Flipbook* dimana penggunaan modul dapat digeser layaknya seperti buku fisik biasanya:



Gambar 4. Tampilan modul seperti buku

Gambar 5. Proses perpindahan halaman pada e-modul

Hasil Validasi Produk

Produk e-modul divalidasi sebelum dilakukan uji coba terbatas. Berikut hasil validasi ahli untuk e-modul yang dikembangkan :

Validasi ahli materi

Ahli materi diperlukan untuk menguji kelayakan materi yang digunakan dalam e-modul, validator materi yaitu dosen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang Bapak Yuhendri Leo Vrista, S.Pd.M.Pd dan Ibu Dra. Asmawati yang merupakan guru mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA N 1 Gunung Talang. Angket validasi materi yang digunakan terdapat tujuh pertanyaan yang mencakup aspek isi dari materi yang termuat dalam e-modul dengan rentang skor 1-5. Penilaian produk media e-modul ini dari ahli materi menilai aspek isi materi yang termuat dalam e-modul. Pada aspek isi materi ini yang dinilai adalah kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kebenaran konsep, kejelasan materi, kemenarikan sajian materi dan kejelasan contoh. Aspek materi ini diperoleh rata-rata skor masing – masing 97 % baik dari validator 1 maupun dari validator 2. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari kedua ahli materi sebesar 97 % dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan begitu materi sudah baik dan layak untuk digunakan dari segi isi materi.

Validator ahli media

Pengujian kelayakan e-modul ini divalidasi oleh dua orang dosen ahli dibidangnya dengan pertimbangan agar mendapatkan saran atau masukan lebih baik lagi agar media e-modul ini dapat digunakan dengan baik, menarik dan layak sebagai media pembelajaran. Media ini divalidasi oleh dosen ahli media pertama dari Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dan Ibu Ika Parma Dewi, M.Pd.T yang merupakan dosen ahli media dan teknologi dari Prodi Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Penilaian media ini terdapat 20 butir pertanyaan dengan rentang skor 1-5. Penilaian produk e-modul sebagai media pembelajaran bagi siswa dari ahli media terbagi dalam dua aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Pada setiap aspek mendapat rata-rata skor 99 % dari validator 1 maupun validator 2, sehingga dapat diperoleh rata-rata jumlah

persentase skor yang diperoleh dari akumulasi nilai kedua validator adalah 99% yang dapat dikategorikan “Sangat Baik” dan sangat layak sebagai media belajar bagi siswa.

Validator ahli Bahasa

Validasi bahasa menguji kelayakan bahasa, penggunaan atau kaidah kebahasaan yang digunakan dalam media ini, yang akan divalidasi oleh dosen ahli Bahasa Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Dr. Tressyalina, S.Pd. Angket validasi bahasa ini terdiri 10 butir pertanyaan dengan rentang skor 1-5. Rata-rata secara keseluruhan diperoleh skor total 92 % dengan kategori “Sangat Baik” dan layak dari segi bahasa yang digunakan atau yang termuat dalam materi dan kaidah kebahasaannya.

Uji Praktikalitas

Praktikalitas pengembangan produk e-modul dengan aplikasi *Canva* dan *Flipbook* pada pembelajaran ekonomi di SMA N 1 Gunung Talang dinyatakan “Sangat Baik” setelah melakukan tahap uji praktikalitas terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas XI dengan perolehan skor rata-rata 86.6% dan uji praktikalitas yang dilakukan kepada siswa kelas XI IPS 1 dan 2 di SMA N 1 Gunung Talang diperoleh rata-rata skor 86.6% dan dinyatakan sangat layak dan sangat praktis sebagai media pembelajaran bagi siswa dilihat pada aspek kemudahan penggunaan diperoleh skor tertinggi. Kepraktisan media dinilai dari kemudahan akses e-modul ini. Secara keseluruhan e-modul pembelajaran ekonomi ini dinyatakan “Sangat Baik” dan sangat layak untuk dikembangkan pada pembelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA N 1 Gunung Talang.

E-modul yang telah melewati uji praktikalitas perlu untuk digunakan dalam pembelajaran agar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Lestari, H. D., & Parmiti, D. P, 2020). Hal ini tentu relevan dengan karakteristik pelajaran ekonomi yang mengandung materi yang dinamis (Prahara, R. S., & Jamil, A. S., 2018) sehingga memerlukan upaya kreatif guru dalam membelajarkan siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa berbagai manfaat dari penggunaan e-modul bisa dirasakan oleh siswa diantaranya meningkatkan kemandirian siswa dan sarana mengeksplor kemampuan yang ada pada diri siswa (Laili, I, 2019). Emodul juga bisa meningkatkan motivasi mahasiswa (Awwaliyah, H. S., Rahayu, R., & Muhlisin, A., 2021). Penggunaan e-modul juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Suarsana, I. M, 2013). Disamping itu emodul juga meningkatkan literasi siswa (Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R., 2022). Emodul juga bisa didesain secara khusus juga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Widiana, I. W, 2016). Pengembangan e-modul yang dilakukan diharapkan akan membawa lebih banyak manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan suatu produk media belajar elektronik yaitu e-modul. Pengembangan e-modul dengan aplikasi *Canva* dan *Flipbook* pada pembelajaran ekonomi di SMA N 1 Gunung Talang ini dinyatakan “Sangat Baik” dan dinyatakan layak digunakan sebagai media belajar bagi siswa setelah melalui tahap uji validasi dan revisi oleh ahli. Hasil uji praktikalitas juga menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan oleh siswa dan

guru. Peneliti dapat memberikan beberapa saran pengembangan dan pemanfaatan produk media kedepannya yaitu e-modul pembelajaran ekonomi ini perlu dikembangkan kembali untuk kedepannya yang memungkinkan siswa dapat mengaksesnya secara offline sehingga dapat diakses tanpa bergantung pada jaringan internet. E-modul dapat dikembangkan juga tidak hanya pada pelajaran ekonomi saja, tetapi juga bisa dimanfaatkan untuk media pada materi ataupun mata pelajaran bidang lainnya. Peneliti selanjutnya, pengembangan e-modul ini sebaiknya disebarakan lebih luas cakupan pengembangannya.

REFERENSI

- Awwaliyah, H. S., Rahayu, R., & Muhlisin, A. (2021). Pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP tema cahaya. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 4(2), 516-523.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP PRESS.
- Imansari, N., & Sunaryantiningasih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11-16.
- Hermanto, H., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Studi Kebijakan Kepala Sekolah Dalam Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1502-1508.
- Irinna Aulia Nafrin, H. H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukatif Ilmu Pendidik*, Vol. 3 No.2, 456-462.
- Laili, I. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306-315.
- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan e-modul IPA bermuatan tes online untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73-79.
- Muhammad Surya Abadi Abd Hakam, R. S. (2021). Pengembangan *E-modul* Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Di SMK. *Academia OPen*, 7.
- Munir (2017). *Digital learning* (in Indonesian). Bandung: Alfabet
- Murdiana, M., Jumri, R., & Damara, B. E. P. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 152-160.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, Vol.6 No.2, 97-100.
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Vokasi Informatika*, 6-11.
- Syamsurizal, H., & Chairani, N. (2015). Pengembangan e-modul berbasis keterampilan proses sains pada materi kesetimbangan kimia untuk tingkat SMA. SEMIRATA 2015.
- Siwi, Menik Kurnia, dkk (2020). *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: IRDH
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

- Thiagarajan, S. d. (1974). *Instructional Development for Training teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Widiana, I. W. (2016). E-modul berorientasi pemecahan masalah dalam pembelajaran statistik inferensial. Prosiding Semnas Hasil Penelitian.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2022). Analisis manfaat penggunaan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139-144.