

Volume 12, Nomor 3, 2024

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i3>

## Pengembangan E-Modul Menggunakan *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

**Dea Agustina <sup>1)</sup>, Arwin <sup>2)</sup>**

<sup>1-2)</sup> Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: [deaagustina0273@gmail.com](mailto:deaagustina0273@gmail.com) <sup>1)</sup>, [arwinrasyid62@gmail.com](mailto:arwinrasyid62@gmail.com) <sup>2)</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 21-05-2024

Revised : 30-05-2024

Accepted : 03-06-2024

Published : 06-06-2024

### ABSTRACT

*This research was motivated by a problem, namely the minimal use of technology-based teaching materials in schools. The reason is due to the teacher's lack of ability to design teaching materials for science and science learning in class IV. This research uses Research and Development (R&D) research. The development model used is ADDIE, namely Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate. Research data is obtained from validity (material, language and media). Practicality data from student and teacher response questionnaires. The effectiveness test is carried out by giving test questions to students. This research obtained teaching materials that were valid, practical and effective to use. The final validity result obtained 92.33% and was declared "Very Valid". The practicality results in the trial school scored 92.78%, while in the research school the score was 94.7%, which was declared "Very Practical". The effectiveness results in the trial school and in the researchs school were declared "Very Effective".*

### Keywords:

Teaching Materials

E-Modul

Canva

Elementary School

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yaitu minimnya pemanfaatan penggunaan bahan ajar berbasis teknologi di sekolah. Alasannya, karena kurangnya kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yakni Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate. Data penelitian diperoleh dari validitas (materi, bahasa, dan media). Data praktikalitas dari angket respon peserta didik dan guru. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik. Penelitian ini memperoleh bahan ajar yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan. Hasil akhir validitas memperoleh 92,33% dinyatakan "Sangat Valid". Hasil praktikalitas di sekolah ujicoba skor 92,78% sedangkan disekolah penelitian skor 94,7% dinyatakan "Sangat Praktis". Hasil keefektifan di sekolah uji coba dan di sekolah penelitian dinyatakan "Sangat Efektif".

Corresponding Author Email: [deaagustina0273@gmail.com](mailto:deaagustina0273@gmail.com) <sup>1)</sup>

1012

## 1. PENDAHULUAN

Bahan ajar yaitu segala bentuk bahan yang dijadikan pedoman bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas. Menurut Cahyadi, (2019) bahan ajar ialah salah satu sarana yang dijadikan sebagai sumber pendukung bagi guru maupun peserta didik untuk membantu proses pembelajaran. Bahan ajar adalah komponen penting dalam menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang wajib dikuasai oleh peserta didik (Nuryasana & Desiningrum, 2020). Hal ini sesuai dengan pendapat Yulaika dkk., (2020) yang menyatakan bahan ajar merupakan peranan utama dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Seorang guru tentunya harus memiliki kemampuan dalam merancang bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik dan sesuai dengan kemajuan teknologi di era 5.0 (Rafianti dkk., 2018). El-Yunusi dkk., (2023) menyatakan guru memiliki peran dalam pelaksanaan pendidikan dan pengajaran. Maka guru diharapkan memiliki banyak keterampilan khususnya dalam membuat bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik untuk belajar melalui perangkat digital (Magdalena, 2022).

Bahan ajar elektronik disebut e-modul yang artinya suatu materi yang menampilkan berupa teks, gambar, animasi, audio dalam proses pembelajaran secara elektronik. Menurut Suryana, (2021) e-modul ialah bahan ajar yang disusun secara rinci yang dituangkan dalam tautan berupa *link*. (Syahiddah dkk., 2021) menyatakan bahan ajar e-modul berisi ilustrasi, gambar, tayangan *youtube*, latihan soal. E-modul sebagai bahan ajar dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 41/III Koto Beringin, dan di SDN 169/III Mukai Mudik. Ditemukan permasalahan mengenai penggunaan bahan ajar. Diantaranya yaitu (1) Saat pembelajaran dikelas guru masih menggunakan bahan ajar cetak yang tersedia disekolah sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang bervariasi, (2) Saat mengajar guru belum pernah menggunakan bahan ajar dengan perangkat digital. (3) Tersedianya fasilitas penunjang seperti *wifi*, proyektor, *chrome book*, ruang komputer, namun guru tidak memanfaatkan fasilitas tersebut secara maksimal. (4) Guru belum mahir dalam mengakses teknologi dan belum pernah membuat bahan ajar menggunakan teknologi digital. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik untuk belajar, banyak peserta didik yang tidak melihat buku karena bahan ajar yang digunakan tidak dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Untuk memperkuat hasil pengamatan, peneliti melakukan wawancara dengan kedua wali kelas di kedua sekolah tersebut. Ditemukan bahwa kendala guru tidak dapat membuat bahan ajar yaitu guru belum memiliki cukup waktu dan keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi untuk membuat bahan ajar menggunakan teknologi. Sehingga bahan ajar yang digunakan guru tidak bervariasi dan kurang menarik. Hasil wawancara bersama peserta didik dan guru yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS, peserta didik menganggap mata pelajaran IPAS adalah pelajaran yang sangat sulit untuk dipahami dan tidak menarik bagi peserta didik. Dan guru juga mengalami kesulitan dalam mencari referensi bahan ajar yang menarik sehingga guru hanya menggunakan buku paket IPAS saja.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti ditemukan pada peserta didik kelas IV yaitu perlu adanya bahan ajar yang variatif dan menarik yang dilengkapi dengan gambar, animasi, audio dan video dan berbasis digital untuk dapat meningkatkan motivasi bagi peserta didik dan menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien. Maka solusinya yang dapat peneliti tawarkan adalah dengan mengembangkan produk bahan ajar menggunakan teknologi digital yaitu berupa e-modul yang mudah dibuat dan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan *canva*. *Canva* ialah aplikasi desain yang dapat digunakan melalui *website* atau aplikasi (Sunarti, 2022). *Canva* mempunyai fitur yang menarik dan mudah digunakan (Irhamni dkk., 2021). *Canva* dipilih untuk mengembangkan e-modul pembelajaran karena *canva* memiliki banyak keunggulan-keunggulan diantaranya yaitu (1) *canva* memiliki beragam desain yang menarik, (2) memiliki banyak fitur yang tersedia, (3) dapat menghemat waktu dalam mendesain, (4) mudah dibuat (5) mudah digunakan yang dapat diakses menggunakan laptop dan gadget, (5) slide media *canva* dapat dicetak sesuai ukuran yang diinginkan dan memiliki resolusi yang baik (Tanjung & Faiza, 2019). Bahan ajar e-modul *canva* ini disediakan gambar, teks bacaan, tayangan *youtube*, animasi, *audio*, sematkan *link*, dan memiliki ribuan *template* menarik (Nurfitriyanti dkk., 2022).

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Eka Sari Dewi, Yuyin Elizabeth dan Fitri Anjaswuri., (2023) dengan penelitian ini yaitu terdapat pada produk yang dikembangkan, kurikulum yang pakai dan perbedaan kelas, materi yang dibahas, serta hasil akhir produk.

Pada penelitian sebelumnya hasil akhir produk berupa *link* yang dibagikan kepada peserta didik. Peneliti sebelumnya menemukan bahwa dengan membagikan *link* dapat memudahkan akses bahan ajar yang telah dibuat. Namun, dalam membagikan *link* ini memiliki keterbatasan yaitu jika *link* tersebut dibagikan dalam bentuk *hardcopy* atau tertulis tentu akan sulit untuk mengetik *link* tersebut karena terlalu panjang dan jika menggunakan *link*, jaringan pun juga kurang baik maka bahan ajarnya cukup lama untuk di akses. Maka peneliti memperoleh temuan produk akhir untuk mengatasi masalah tersebut yaitu pembaharuan produk pada hasil akhirnya. Hasil akhir produk yang disediakan yaitu berupa pdf, tautan *link*, kode QR tersebut dapat dipindai untuk memudahkan pengguna mengakses e-modul yang peneliti buat. Bentuk pdf juga peneliti siapkan jika terjadi kendala jaringan pada saat penerapan e-modul menggunakan *canva*. Bahan ajar ini memuat materi pembelajaran, petunjuk penggunaan e-modul, menu utama, rangkuman materi dan latihan soal materi pembelajaran IPAS kelas IV sekaligus dengan gambar, teks, video, dan animasi yang menarik. E-modul dapat di akses melalui laptop, *computer* dan *Smartphone*.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D). Sugiyono (Saputro & Anam, 2021) menyatakan penelitian pengembangan bertujuan menyempurnakan produk yang ada atau mengembangkan produk. Produk dapat berbentuk *hardware* maupun *software* (Zakariah dkk., 2020).

### 2.1. Jenis Penelitian

Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Muruganantham, (2015) menyatakan ada lima langkah dalam model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Menurut Mulyasari dkk., (2023) model ADDIE sering digunakan karena memiliki tahapan pengembangan yang sangat relevan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implementation and Evaluations*.

### 2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan dikelas IV SDN 169/III Mukai Mudik dan SDN 41/III Koto Beringin, pada semester II Januari-Juni 2022/2023. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian di SDN 169/III Mukai Mudik dilakukan pada tanggal 19 Maret 2024 dan 22 Maret 2024. Sedangkan di SDN 41/III Koto beringin dilakukan pada tanggal 22 April 2024 dan 23 April 2024 .

### 2.3. Target/Subjek Penelitian

Subjek uji coba penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN 169/III Mukai Mudik yang terdiri dari 15 orang peserta didik. sedangkan sekolah penelitian dilaksanakan di SDN 41/III Koto Beringin. Adapun pertimbangan peneliti memilih sekolah tersebut karena (1) Lingkungan sekolah tersebut mendukung keterlaksanaan serta menerima adanya pembaharuan, (2) Keadaan sekolah tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian diantaranya yaitu tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, (3) Belum pernah adanya pengembangan bahan ajar e-modul menggunakan teknologi digital terutama menggunakan *canva* pada pembelajaran IPAS, (4) Lokasi sekolah tersebut terjangkau.

### 2.4. Prosedur

#### 2.4.1. *Analyze*

Tahapan ini dilakukan analisis data dengan mengumpulkan data dan informasi di sekolah. Kegiatan yang dilakukan yaitu (1) analisis kebutuhan, tahap ini dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan guru dan peserta didik dalam belajar dikelas, (2) analisis kurikulum, tahap ini dilakukan analisis kurikulum digunakan bertujuan untuk melihat isi tentang desain bahan ajar yang tepat untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum saat ini, dalam hal ini peneliti pertama-tama melakukan analisis CP, ATP yang akan digunakan dalam pembuatan produk (3) analisis materi, komponen-komponen yang akan digunakan untuk merancang produk dan berpedoman kepada CP pembelajaran IPAS Kelas IV. Dalam hal ini peneliti mengambil materi IPAS “Aku dan Kebutuhanku”.

#### 2.4.2. Design

Analisis desain yaitu terdiri dari menetapkan tujuan pembelajaran yang tertera pada pembelajaran IPAS kelas IV pada materi “Aku dan Kebutuhanku”. Kemudian peneliti mendesain e-modul *canva* pada materi IPAS, terlebih dahulu peneliti membuat *flowchart* yang dijadikan sebagai acuan pada saat mendesain bahan ajar. kemudian mendesain e-modul *canva* sesuai dengan prosedurnya. Berikut Link bahan ajar yang peneliti buat:

[https://www.canva.com/design/DAF6PCbAhY8/3vAckRVOwx7IRYII81iRag/edit?utm\\_content=DAF6PCbAhY8&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAF6PCbAhY8/3vAckRVOwx7IRYII81iRag/edit?utm_content=DAF6PCbAhY8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton).



Gambar 1. Kode QR

Berikut tampilan utama, menu dan beberapa materi dalam bahan ajar e-modul:



Gambar 2. Tampilan Utama E-Modul



Gambar 3. Tampilan Materi Ajar

#### 2.4.3. Develop

Tahap ini dilakukan realisasi rancangan produk pengembangan produk yang sudah didesain kemudian diajukan kepada tiga validator yaitu materi, bahasa dan media validasi produk e-modul menggunakan *canva* materi “Aku dan Kebutuhanku”. Kemudian setelah validasi dilakukan perbaikan sesuai saran dari ketiga validator.

#### 2.4.4. Implement

Tahapan ini merupakan tahapan mengimplementasikan produk bahan ajar telah dirancang yaitu dengan melaksanakan uji coba skala kecil pada kelas IV SDN 169/III Mukai Mudik dengan jumlah 15 orang peserta didik. Penelitian dilaksanakan tanggal 19 dan 22 Maret 2024. Setelah itu dilanjutkan ke sekolah penelitian di SDN 41/III Koto Beringin dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 dan 23 April 2023. Implementasi dilakukan untuk melihat seberapa praktis dan efektif produk yang sudah dirancang.

#### 2.4.5. Evaluate

Tahap ini dilakukan evaluasi dari bahan ajar yang telah didesain. Dari angket penilaian guru dan peserta didik serta hasil uji efektivitas. Terlihat dari tingkat keberhasilan dari produk yang telah dikembangkan tersebut, serta terlihat juga apakah pengembangan bahan ajar sudah sesuai dengan yang diasumsikan atau tidak.

## 2.5. Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data menggunakan data primer yang diambil secara langsung ke lapangan. Data terdiri atas tiga (1) dari hasil validasi, (2) dari hasil angket penilaian guru dan peserta didik terhadap uji praktikalitas, (3) data dari hasil uji efektivitas diperoleh dari soal test disekolah ujicoba dan sekolah penelitian.

Instrumen penelitian yaitu instrument validitas, instrumen praktikalitas serta instrumen efektivitas bahan ajar. Instrument validasi yaitu hasil validitas yang diberikan kepada validator untuk memperoleh data mengenai valid atau tidaknya bahan ajar. Instrumen validitas terdiri atas tiga penilaian yaitu materi, bahasa dan media. Instrumen praktikalitas terdiri dari angket penilaian guru dan peserta didik. Instrumen keefektifan terdiri atas soal pre test dan post test. Tujuan instrument efektivitas yaitu untuk mengukur seberapa efektif bahan ajar yang dikembangkan dari data yang diperoleh.

## 2.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis berupa pengumpulan data hasil validitas, hasil kepraktisan dari angket penilaian guru dan peserta didik dan uji keefektifan dari soal pre test dan pos test terhadap bahan ajar.

### 2.7.1. Analisis Data Validasi Bahan Ajar

Seluruh aspek data yang dianalisis dituangkan kedalam menggunakan skala likert. Skala ini digunakan untuk pengukuran pendapat, persepsi ataupun sikap seseorang atau kelompok terhadap fenomena yang terjadi(Trisnawati, 2022). Lembar validitas terdiri atas 10 butir penilaian. Dalam menghitung nilai akhir validitas dari masing-masing validator digunakan rumus Purwanto (Ayudia & Masniladevi, 2021).

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Selanjutnya, dalam menghitung hasil akhir validitas memakai modifikasi Purwanto (Ayudia & Masniladevi, 2021), yaitu:

$$\text{Rata-rata} (\bar{x}) = \frac{\text{Jumlah nilai tiap validator} (\sum \bar{x}_i)}{\text{Jumlah validator} (n)}$$

Adapun kategori validitas bahan ajar menggunakan modifikasi Purwanto (dalam Prastika & Masniladevi, 2021) yaitu: “Interval 0 – 20% dinyatakan sangat tidak valid, interval 21 – 40% dinyatakan kurang valid, interval 41 – 60% dinyatakan cukup valid, interval 61 – 80% dinyatakan valid, dan interval 81 – 100% menunjukkan kategori sangat valid”.

### 2.7.2. Analisis Data Praktikalitas Bahan Ajar

Analisis praktikalitas bertujuan untuk mengetahui tingkat terlaksananya respon guru dan peserta didik dalam belajar menggunakan bahan ajar yang didesain. Perhitungan hasil praktikalitas bahan ajar menggunakan rumus Purwanto (Hydayat & Ariani, 2022), yaitu:

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Selanjutnya perhitungan nilai akhir praktikalitas, digunakan rumus Purwanto (Hydayat & Ariani, 2022),

$$\text{Rata - rata} (\bar{x}) = \frac{\text{Jumlah nilai tiap validator} (\sum x_i)}{\text{Jumlah validator} (n)}$$

Adapun kategori kepraktisan bahan ajar menggunakan modifikasi Purwanto (Maulita & Erita, 2021) yaitu: “Interval 0 – 20% dinyatakan sangat tidak praktis, interval 21 – 40% dinyatakan kurang praktis, interval 41 – 60% dinyatakan cukup praktis, interval 61 – 80% dinyatakan praktis, dan interval 81 – 100% dinyatakan sangat praktis”.

### 2.7.3. Analisis Data Efektivitas Bahan Ajar

Analisis keefektifan didapatkan dari soal tes yang dikerjakan peserta didik berupa pre test dan post tes yang diberikan. Analisis keefektifan digunakan melihat perbandingan data sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar. Digunakan rumus Purwanto (dalam Putri & Erita, 2023).

$$\text{Nilai yang diharapkan} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Berikut adalah tabel kategori keefektifan bahan ajar menggunakan modifikasi Sugiono (dalam Rahmawati & Farida, 2024) yaitu: “Interval 0 – 54% dinyatakan tidak efektif, interval 55 – 59% dinyatakan kurang efektif, interval 60 – 75% dinyatakan cukup efektif, interval 76 – 85% dinyatakan efektif, dan interval 86 – 100% dinyatakan sangat efektif”.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang sudah peneliti lakukan, terlihat bahwa proses pengembangan bahan ajar e-modul menggunakan canva pada pembelajaran IPAS yang peneliti terapkan ini sesuai dengan model ADDIE.

Pengembangan bahan ajar e-modul pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku telah memperoleh bahan ajar yang valid, praktis dan efektif. Kevalidan bahan ajar e-modul menggunakan canva ini dilihat dari penilaian dari ketiga validator. Berikut penjelasan lebih lanjut:

### 3.1. Hasil Uji Validitas Bahan Ajar E-Modul

#### 3.1.1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Uji validitas materi berisikan penilaian mengenai bahan ajar yang mengacu pada CP materi IPAS, urutan sajian materi dan ketepatan materi dalam bahan ajar e-modul canva pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku. Validasi materi dilakukan satu kali dengan memperoleh persentase penilaian 92% dengan kategori ”Sangat Valid”.

### 3.1.2. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Uji validitas bahasa berisikan penilaian mengenai kemudahan atau kejelasan tulisan dan kesesuaian bahasa dengan EBI dalam bahan ajar e-modul dalam bahan ajar e-modul *canva* pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku. Validasi bahasa dilakukan sebanyak dua kali. Validasi pertama memperoleh persentase 71% dengan kategori "Valid" dengan saran dan masukan. Setelah direvisi dilakukan validasi kedua memperoleh persentase 91% dengan kategori "Sangat Valid".

### 3.1.3. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Uji validitas media berisi penilaian mengenai penggunaan jenis *font* dan ukuran tulisan yang proporsional, *layout/tata letak* yang baik, serta ilustrasi, video, animasi dan gambar yang jelas dalam bahan ajar e-modul *canva* pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku. Validasi media dilakukan sebanyak dua kali. Validasi pertama memperoleh persentase 80% dengan kategori "Valid" dengan saran dan masukan dari validator. Setelah direvisi dilakukan validasi kedua memperoleh persentase 94% dengan kategori "Sangat Valid".

Berdasarkan hasil perhitungan dari ketiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validitas sebesar 92,33% dengan kategori "Sangat Valid". Sesuai dengan kategori penilaian Purwanto (dalam Ayudia & Masniladevi, 2021) yaitu persentase 81 – 100% dinyatakan "Sangat Valid". Maka bahan ajar e-modul menggunakan *canva* materi "Aku dan Kebutuhanku" telah valid digunakan dilapangan.

**Tabel 1. Rata-Rata Hasil Validitas Bahan Ajar**

| Uji Validitas | Percentase   |
|---------------|--------------|
| Aspek Materi  | 92%          |
| Aspek Bahasa  | 91%          |
| Aspek Media   | 94%          |
| Jumlah        | 277%         |
| Rata-rata     | 92,33%       |
| Kategori      | Sangat Valid |

### 3.2. Hasil Uji Praktikalitas Bahan Ajar E-Modul

Uji praktikalitas e-modul dari angket respon guru mendapat skor 91,43% dan angket respon peserta didik mendapat skor 94,13%. Maka didapatkan hasil penilaian akhir praktikalitas sekolah ujicoba sebesar 92,78% dinyatakan "Sangat Praktis". Sedangkan uji kepraktisan angket respon guru di sekolah penelitian mendapat skor 94,29% dan angket respon peserta didik mendapat skor 95,11%. Sehingga hasil penilaian akhir praktikalitas di sekolah penelitian sebesar 94,7% dinyatakan "Sangat Praktis". Sesuai dengan kategori penilaian Purwanto (dalam Ayudia & Masniladevi, 2021) yaitu persentase 81 – 100% dinyatakan "Sangat Praktis". Maka bahan ajar e-modul menggunakan *canva* materi "Aku dan Kebutuhanku" telah praktis digunakan.

**Tabel 2. Rata-Rata Hasil Praktikalitas Bahan Ajar**

| Praktikalitas | SDN 169/III Mukai<br>Mudik | SDN 41/III Koto<br>Beringin | Kategori       |
|---------------|----------------------------|-----------------------------|----------------|
| Respon Guru   | 91,43%                     | 94,29%                      | Sangat Praktis |
| Respon Siswa  | 94,13%                     | 95,11%                      | Sangat Praktis |
| Rata-rata     | 92,78%                     | 94,7%                       | Sangat Praktis |

### 3.3. Hasil Uji Efektivitas Bahan Ajar E-Modul

Hasil uji efektivitas bahan ajar e-modul dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui soal pre test dan post test di sekolah. Hasil pre test dan post test disekolah uji coba mendapatkan hasil rata-rata 65,33% dan pada soal post test mendapatkan hasil rata-rata 89,00%. Sedangkan di sekolah penelitian mendapatkan penilaian rata rata dari soal pre test sebesar 66,67% dan pada soal post test mendapatkan rata-rata 92,59%. Berdasarkan hasil dari soal pre test dan post test dari sekolah ujicoba dan sekolah penelitian dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan bahan ajar e-modul *canva*. Sesuai dengan kategori penilaian Sugiono (dalam Rahmawati & Farida, 2024) yaitu 86 – 100% dinyatakan "Sangat Efektif". Maka bahan ajar e-modul materi "Aku dan Kebutuhanku" ini telah efektif digunakan.

**Tabel 3. Rata-Rata Hasil Efektivitas Bahan Ajar**

| No | Sekolah Uji Efektivitas  | Rata-Rata Pretest | Rata-Rata Posttest | Keterangan |
|----|--------------------------|-------------------|--------------------|------------|
| 1. | SDN 169/III Mukai Mudik  | 65,33%            | 89,00%             | Meningkat  |
| 2. | SDN 41/III Koto Beringin | 66,67%            | 92,59%             | Meningkat  |

Penelitian ini menyatakan bahwa bahan ajar e-modul menggunakan *canva* materi "Aku dan Kebutuhanku" berdampak positif pada pelajaran IPAS di kelas IV SD dalam proses pembelajaran. Terdapat banyak manfaat yaitu peserta didik menjadi sangat antusias untuk melakukan pembelajaran menggunakan produk bahan ajar menggunakan *canva*, peserta didik menjadi bersemangat dan terlihat aktif saat belajar menggunakan bahan ajare-modul menggunakan *canva*, peserta didik menjadi lebih termotivasi karena animasi yang menarik dan materi mudah di mengerti menggunakan bahan ajar e-modul menggunakan *canva* serta menambah pengalaman baru bagi peserta didik. Hal ini diungkapkan oleh ibu Rika Citra Dewi S, Pd selaku wali kelas IV SDN 169/III Mukai Mudik mengatakan penggunaan bahan ajar e-modul di kelas memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan mudah dipahami, dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga sangat membantu guru dalam mengajar di kelas.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Eka Sari Dewi, Yuyun Elizabeth dan Fitri Anjaswuri (2023), Sri Yunimar Ningsih dan Murvita (2023), Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana dan Resyi A. Gani (2023), Azmi Ruzani Ulfa Fitri dan Yetti Ariani (2023), dan Shafira Putri Salsabila dan Moh. Balya Ali Syaban (2022) yaitu penggunaan bahan ajar e-modul menggunakan *canva* pada pembelajaran IPAS layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat membangkitkan kemandirian belajar dan memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam menggunakan e-modul *canva*. Adapun perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian

sebelumnya yaitu terletak pada hasil akhir produk. Penelitian sebelumnya menghasilkan produk berupa *link* yang dibagikan kepada peserta didik. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa dengan membagikan link dapat memudahkan akses bahan ajar yang telah dibuat. Namun, dalam membagikan link ini memiliki keterbatasan yaitu jika *link* tersebut dibagikan tertulis tentu akan sulit untuk mengetik *link* tersebut dan jaringan pun juga kurang stabil maka bahan ajarnya cukup lama untuk diakses. Maka peneliti peneliti memperoleh pembaharuan produk pada hasil akhirnya. Hasil akhir produk yang disediakan yaitu berupa pdf, tautan *link*, kode QR. Kode QR tersebut dapat dipindai untuk memudahkan pengguna mengakses e-modul yang peneliti buat. Bahan ajar ini bisa digunakan kapanpun dan dimanapun menggunakan *link* yang dibagikan sehingga peserta didik mudah untuk mengaksesnya. Oleh karena itu, bahan ajar e-modul menggunakan *canva* terbukti valid, praktis dan efektif digunakan.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, kesimpulannya yaitu bahan ajar e-modul pada pembelajaran IPAS kelas IV materi “Aku dan Kebutuhanku” yang sudah di nyatakan valid oleh ketiga validator terbukti memiliki dapat positif setelah diujicobakan di kelas IV SDN 169/III Mukai Mudik dan SDN 41/III Koto Beringin. Hal ini dapat dibuktikan dari penilaian uji praktikalitas berupa angket respon guru dan angket respon peserta didik yang memperoleh hasil sangat praktis dan dibuktikan uji efektivitas yang mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan soal test pada sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar sehingga memperoleh hasil sangat efektif. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar e-modul dikelas IV materi “Aku dan Kebutuhanku” menghasilkan produk berupa e-modul yang valid, praktis dan efektif digunakan. Implikasi dari penelitian ini yaitu bahan ajar e-modul dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru dan peserta didik sebagai sumber utama atau tambahan dalam pembelajaran IPAS, dapat mendorong guru dalam membuat dan menggunakan bahan ajar yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada Bapak Drs. Arwin, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah menyempatkan waktu beliau untuk membimbing, memotivasi, memberi arahan, dan memberikan nasehat kepada peneliti dalam penyelesaian penelitian ini. Terima kasih kepada Bapak Drs. Zuardi, M.Si, Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd, Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku validator ahli materi, bahasa, dan media yang telah banyak memberikan saran dan masukan pada produk bahan ajar penelitian ini. Terima kasih kepada kepala sekolah SDN 169/III Mukai Mudik, kepala sekolah SDN 41/III Koto Beringin, majelis guru, terutama guru kelas IV Ibu Rika Citra Dewi, S.Pd dan Ibu Merlin Marsela, S.Pd yang telah memberi izin penelitian, informasi dan kemudahan selama proses pengumpulan data selama pelaksanaan penelitian ini dan bersedia menerima pembaharuan dari produk bahan ajar e-modul *canva* yang peneliti kembangkan. Serta terima kasih kepada kedua orang tua beserta keluarga besar yang selalu mendukung, memberikan semangat, memberi dukungan yang tak terhingga kepada peneliti sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ayudia, K., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies (JBES)*, 4(2), 284–296.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, E. S., Elizabeth, Y., & Anjaswuri, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV. 09, 388–396.
- El-Yunusi, M. Y. M., Salsabilla, A., & Arifin, N. (2023). Guru Profesional dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 4204–4212. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11688>
- Hydayat, A., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flip PDF Professional Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 15683–15688.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, ISBN: 978-602-6779-47-2, 127–134. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/issue/view/12>
- Magdalena, I. et al. (2022). *Kombinasi Ragam Desain Pembelajaran SD (Tips and Trick)*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650–3665. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4208>
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1, 111–119. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/973>
- Muruganantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE Model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52–54. [www.allresearchjournal.com](http://www.allresearchjournal.com)
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. *Community Development Jurnal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1432–1437. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7818>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614.
- Putri, L. D., & Erita, Y. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Pembelajaran. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 7175–7185.

- Rafianti, I., Setiani, Y., & Yandari, I. A. V. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tutorial Dalam Pembelajaran Matematika Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(2). <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3759>
- Rahmawati, R., & Farida. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04(Januari), 56–83.
- Saputro, B., & Anam, S. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Lamongan: Academia Publication.
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Syahiddah, D. S., Dwi Aristya Putra, P., & Supriadi, B. (2021). Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) pada Materi Bunyi di SMA/MA. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v2i1.438>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Trisnawati, T. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal di Banten pada Pokok Bahasan Barisan dan Deret untuk Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 282–290. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.739>
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>
- Zakariah, A., Afriani, V., & Zakariah. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research and Development (R&D)*. Sulawesi Tenggara: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

Available online at:

