

PENGEMBANGAN E-MODUL MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS BERBANTU CANVA KELAS V SDN 009 TARUE LUWU UTARA

Fitra Syuhada Haspa¹, Munir Yusuf², Lilis Suryani³

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan^{1,2,3}, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah³

Institut Agama Islam Negeri Palopo^{1,2,3}

Email: fitrasyuhadahaspaaa@gmail.com

Corresponding author:

Fitra Syuhada Haspa

Institut Agama Islam Negeri Palopo

Email : fitrasyuhadahaspaaa@gmail.com

Abstrak: Ragam media pembelajaran semakin bervariasi pada era digital saat ini. Para guru disuguhkan dengan berbagai macam pilihan guna mendukung proses belajar mengajar didalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbantu canva design pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SDN 009 Tarue Kab. Luwu Utara yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu Define, Design, Development, Disseminate. Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas V SDN 009 Tarue Kab. Luwu Utara. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, lembar angket respon peserta didik dan guru, lembar validasi analisis kebutuhan. Proses validasi dilakukan oleh para ahli dengan mengisi lembar validasi untuk menilai aspek materi, media, bahasa dan pengguna/tenaga pendidik dengan memperoleh nilai kevalidan rata-rata sebesar 83% yang memenuhi kriteria "valid". Tingkat kepraktisan dilihat dari uji coba produk E-Modul memperoleh nilai rata-rata 91% sehingga memenuhi kriteria "sangat praktis". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa e-modul berbantu canva design pada materi ekosistem yang harmonis yang telah dikembangkan memenuhi valid dan praktis untuk digunakan. Diharapkan E-Modul dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran baik bagi peserta didik maupun pendidik

Kata kunci: E-Modul, Canva, teknologi.

Abstract: The variety of learning media is increasingly diverse in today's digital age. Teachers are presented with a wide range of options to support the teaching and learning process in the classroom. This study aims to develop an e-module assisted by Canva Design on the harmonious ecosystem material for class V of SDN 009 Tarue, North Luwu Regency which is valid, practical and effective. This type of research is Research and Development (R&D). The development model in this study uses the 4D model which consists of four stages, namely Define, Design, Development, Disseminate. The subjects of this study were students of class V of SDN 009 Tarue, North Luwu Regency. The research instruments include validation sheets, student and teacher response questionnaire sheets, and needs analysis validation sheets. The validation process was carried out by experts by filling out validation sheets to assess aspects of material, media, language and users/educators by obtaining an average validity value of 83% which meets the criteria of "valid". The level of practicality seen from the trial of the E-Module product obtained an average value of 91% so that it meets the criteria of "very practical". Based on the results of the study, it can be concluded that the e-module assisted by Canva Design on the harmonious ecosystem material that has been developed meets the validity and practicality. It is hoped that E-Modules can become an alternative teaching material that can support the learning process for both students and educators.

Keywords: E-Module, Canva, technology.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan antara peserta didik dan pendidik dalam melakukan komunikasi yang bermakna dan dibantu oleh sumber belajar untuk memahami suatu pengetahuan. Proses pembelajaran dibutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan standar kompetensi. Bahan ajar adalah salah satu komponen yang penting dalam melakukan proses pembelajaran,

terutama dalam pembelajaran kurikulum merdeka belajar yang saat ini diterapkan. Bahan ajar yang unik dan menarik akan membuat peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan membuat peserta didik semangat dalam belajar. Contoh dari bahan ajar adalah Modul, buku paket, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan *Handout*.

Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita mengakses, memahami, dan berinteraksi dengan informasi. Anak-anak saat ini tumbuh dalam era digital, dan pendidikan harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan ini. Terdapat salah satu teknologi berupa aplikasi yang berkembang dan mendukung dunia pendidikan yaitu aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi perancang online yang menyediakan bermacam-macam menu desain berupa modul, pamflet, poster, brosur dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, pengembangan E-Modul dengan menggunakan Canva *design* pada materi Ekosistem yang Harmonis di kelas V SD dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran elektronik (e-learning) merupakan bentuk penggunaan teknologi elektronik atau digital dalam proses pembelajaran dan pendidikan. Media pembelajaran elektronik ini memiliki kelebihan pada *user interface* nya yang menarik dan mudah dipahami.

Selain itu motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik akan meningkat dikarenakan pengembangan E-Modul ini menggunakan design yang dapat menambahkan fitur-fitur yang menarik yang akan membuat peserta didik ikut berperan aktif karena adanya proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penyajian materi pembelajaran melalui media yang unik dan baru akan memunculkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. E-modul, dengan kelebihan fleksibilitas, interaktivitas, dan multimedia, menawarkan pendekatan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan memberikan pemahaman yang mendalam.

Penggunaan e-modul tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa tetapi juga memungkinkan guru untuk lebih efektif dalam memberikan materi, memantau kemajuan, dan memberikan umpan balik secara cepat. Hal ini akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan kolaboratif. Penggunaan e-modul dapat memberikan sejumlah manfaat bagi tenaga pendidik, memperkaya metode pengajaran mereka, dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. E-modul memungkinkan tenaga pendidik untuk menyusun materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Melalui e-modul, guru dapat memantau kemajuan siswa secara *real-time*. Ini memberikan wawasan langsung tentang pemahaman siswa terhadap materi, memungkinkan guru untuk memberikan bantuan lebih cepat jika diperlukan. Penggabungan teknologi seperti e-modul dengan pendekatan pengajaran tradisional dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Melalui judul Pengembangan E-Modul Pada materi Ekosistem yang Harmonis Berbantu Canva *Design*, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami tentang manusia dan lingkungan, perubahan lingkungan serta kegiatan berbasis proyek dan literasi. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Memberikan



pembaharuan proses pembelajaran didesain menggunakan aplikasi canva sehingga memberikan tampilan yang berbeda dari pembelajaran biasanya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Secara garis besar, penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D yaitu terdiri dari *Define, Design, Development, and Disseminate* seperti yang telah dikemukakan oleh Agustina dan Vahlia "Pemilihan model pengembangan 4D ini mempunyai kelebihan yaitu dalam menentukan tujuan pembelajaran khusus akan melibatkan analisis materi dan analisis tugas, sehingga dapat mempermudah dalam menjabarkan tujuan pembelajaran umum ke khusus. Pengembangan E-modul dengan materi Ekosistem yang Harmonis berbantu canva design dengan menggunakan model 4D dapat membantu dalam merencanakan, mengorganisir, dan melaksanakan pembuatan E-modul dengan lebih efisien, terutama dalam hal waktu, biaya, sumber daya, dan kualitas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket lembar validasi, angket respon peserta didik dan guru, lembar validasi analisis kebutuhan dan dokumentasi. Angket lembar validasi untuk menilai aspek materi, media, bahasa dan tenaga pendidik terhadap produk e-modul yang dikembangkan dinilai oleh keempat validator yaitu tiga dosen dan satu guru dengan tujuan untuk menilai kevalidan produk. Angket respon peserta didik digunakan untuk menilai kepraktisan produk yang dilakukan peneliti dengan uji coba dengan skala kecil sebanyak 20 orang siswa. Sementara, dokumentasi digunakan sebagai bukti fisik yang berkaitan dengan penelitian.

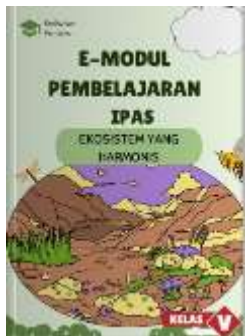
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 009 Tarue Kab. Luwu Utara yang dilakukan secara langsung atau tatap muka yang melibatkan kelas V pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika masih kurang khususnya materi Ekosistem yang Harmonis. Selain itu, dibutuhkan juga bahan ajar selain buku untuk menunjang proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik. Maka peneliti melakukan dan mengembangkan produk e-modul ini dengan menggunakan model 4D yang terdapat empat tahapan yaitu, *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Disseminate* (penyebaran).

Pada tahap pendefinisian ada beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu: analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Pertama analisis awal, pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan potensi apa yang bisa dikembangkan melalui wawancara dengan guru wali kelas V SDN 009 Tarue. Kedua, Analisis peserta didik, pada tahap ini analisis peserta didik dapat diperoleh dari angket peserta didik yang telah diberikan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik. Ketiga, Analisis

konsep, tahap ini peneliti menggunakan alat berupa instrumen dokumentasi yang telah divalidasi oleh ahli. Kemudian diberikan kepada tenaga pendidik (guru), didalamnya banyak hal yang akan dikumpulkan peneliti mulai dari CP, ATP, hingga TP. Keempat, Analisis tujuan pembelajaran, pada tahap ini analisis tujuan pembelajaran, disusun sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum merdeka belajar berdasarkan topik yang dipilih.

Tahap kedua yaitu *design*, peneliti merancang sebuah produk bahan ajar yang berupa E-Modul menggunakan Canva *Design* yang digunakan untuk membuat desain e-modul dan juga menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbooks* untuk membuat tampilan e-modul dalam bentuk *flipbooks*. Materi ekosistem yang harmonis bahan ajar E-Modul yang dipersiapkan diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran materi ekosistem yang harmonis. Berikut tampilan E-Modul yang dikembangkan peneliti.



Gambar 1. Tampilan cover



Gambar 2. Tampilan bagian isi



Gambar 3. Tampilan penutup

Tahap ketiga yaitu *development*, pada tahap ini dilakukan uji validasi dengan melibatkan empat orang ahli sebagai pakar validator. Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi E-Modul yang dikembangkan serta pengecekan kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, tata letak gambar atau ilustrasi, dan pemilihan contoh soal yang sesuai. E-Modul ini telah memenuhi kriteria valid yang layak di uji cobakan. Berikut hasil validasi oleh setiap validator.

Tabel 1. Hasil uji validasi oleh pakar validator

No.	Aspek penilaian	Rata-rata	Kriteria
1.	Bahasa	75%	valid
2.	Materi	83%	sangat valid
3.	Desain	75%	valid
4.	Pembelajaran/pengguna	80%	valid

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil akhir penilaian validasi dari ketiga validator pada aspek bahasa mendapatkan rata-rata sebesar 75%, aspek materi mendapatkan rata-rata sebesar 83% dan aspek design mendapatkan rata-rata sebesar 75% dan aspek pengguna mendapatkan rata-rata 80%. Maka sesuai dengan kriteria interpretasi skor validitas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar e-modul berbantuan canva *design* materi ekosistem yang harmonis untuk mengoptimalkan minat belajar ipas peserta didik kelas V dapat dinyatakan valid atau layak digunakan.

Pada tahap disseminate atau penyebaran, peneliti menyebarkan produk skala kecil ke SDN 009 Tarue. Penyebaran ini bertujuan untuk digunakan sebagaimana mestinya oleh guru dalam



proses pembelajaran pada materi ekosistem yang harmonis di SDN 009 Tarue. Dengan digunakannya E-Modul ini diharapkan semakin mempermudah guru dalam proses belajar mengajar dikelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Pengembangan E-Modul pada Materi Ekosistem yang Harmonis Berbantu Canva *Design* kelas V SDN 009 Tarue Kab. Luwu Utara diperoleh beberapa kesimpulan yaitu e-modul dinyatakan “valid” oleh keempat validator yaitu tiga dosen dan satu guru dengan mengisi lembar validasi penilaian aspek materi, design, bahasa dan pengguna dapat dinyatakan valid. Praktikalitas e-modul dinyatakan “sangat praktis” dari respon peserta didik secara one to one dan small group dengan mengisi lembar angket setelah penggunaan produk memperoleh nilai praktikalitas sebesar 91%. Maka dapat disimpulkan e-modul berbantu canva *design* materi ekosistem yang harmonis yang dikembangkan peneliti dinyatakan valid dan praktis. Peneliti juga berharap e-modul ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran baik bagi peserta didik maupun pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti T., Hidayat S., & Rusdiyani I., 2021. Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sd Negeri Karundang 2, *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran : Edutech And Intructional Research Journal*, vol. 8, No.2.
- Firman, 2022., *Pengembangan E-Modul Aljabar Berbasis Icare Bercirikan Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi Flipbook Maker Tipe HTML5 Di UPT SMP Negeri 1 Baebunta*, skripsi program studi tadaris matematika, palopo, fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan,.
- Rahayu S., 2023., *Pengembangan E-modul Pembelajaran Pada Tema 6 Materi Masalah Sosial Berbantuan Canva Design pada Kelas v Di SDN 41 Batu Putih Kota Palopo.*, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Palopo, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, 2023, hal. 1.
- Purnama S., 2016. Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab), *Literasi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, no. 1, hal. 19–32.
- Zulfahmi Muassar M. 2022., *Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika Ftik lain Palopo.*