

PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN CANVA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA DAN FUNGSINYA

Annisa Permata Sari¹, Lina Novita², Nur Hikmah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹annisapermata1612@gmail.com

ABSTRACT

Development of E-Modules Using Canva Material for the Human Digestive Organs and Their Functions. This research uses the type of R&D (research and development) research. The purpose of this research is for e-module developers using Canva material for the human digestive organs and their functions. The subjects of this study were fifth grade students at SDN Margajaya 3 Bogor City with a total of 35 students using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The progress of information and communication technology in the world of education is developing very well. Then do a limited trial to the respondents who have been determined. The validation results from media experts with a percentage of 91.25%, linguists with a percentage of 94.28%, material experts 1 with a percentage of 92%, and material experts 2 with a percentage of 100%. So thus the development of e-modules uses Canva material for the human digestive organs and their functions are "Very Eligible" and "Very Good" for use in the process of teaching and learning activities in schools, easy to understand, interesting, and fun.

Keywords: E-Module, Canva, Human digestive organs and their functions.

ABSTRAK

Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*research And development*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk pengembang e-modul menggunakan canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Margajaya 3 Kota Bogor dengan jumlah peserta didik 35 orang dengan menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan berkembang dengan sangat baik. Kemudian melakukan uji coba terbatas kepada responden yang telah ditentukan. Hasil validasi dari ahli media dengan persentase 91,25%, ahli bahasa dengan persentase 94,28%, ahli materi 1 dengan persentase 92%, dan ahli materi 2 dengan persentase 100%. Maka dengan demikian pengembangan e-modul menggunakan canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya "Sangat Layak" dan "Sangat Baik" untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, mudah dimengerti, menarik, dan menyenangkan.

Kata Kunci: E-Modul, Canva, Organ pencernaan manusia dan fungsinya

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia

pada saat ini semakin berkembang menjadi lebih baik. Terlihat dari

pergantian kurikulum yang berlaku sesuai perkembangan zaman secara dinamis. Oleh sebab itu pendidikan di sekolah dituntut terus untuk berkembang sesuai aturan kurikulum yang berlaku.

Proses perencanaan dan pengembangan kurikulum di sekolah dilakukan agar dapat menghasilkan tujuan yang ingin dicapai. Melalui kurikulum guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam proses pembelajaran. Kreatifitas guru berperan sangat penting untuk penentuan pemilihan bahan ajar yang digunakan dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Kreativitas guru dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi yang saat ini sedang digunakan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalam dunia pendidikan bisa digunakan sebagai sumber belajar tuntutan kemajuan dalam dunia pendidikan terkait dengan berkembangnya teknologi semakin mudah mendapatkan data yang dibutuhkan. Sebagian guru masih banyak yang belum menggunakan aplikasi teknologi. Dalam pemakaian bahan ajar maupun sumber belajar masih banyak menggunakan buku-buku yang ada dan mengakibatkan sedikit referensi yang digunakan.

Banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan bahan ajar, salah satunya canva. Canva dapat digunakan mengembangkan bahan ajar atau modul ajar.

Pengembangan modul ajar menggunakan canva dapat membantu peserta didik dengan mudah dalam menguasai pelajaran. Pada situasi pasca covid-19 sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Tempat dimana peserta didik dapat belajar. Tujuan penggunaan canva disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan canva digital banyak digunakan oleh para mahasiswa untuk memudahkan proses pembelajaran. Oleh karena itu canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan oleh siapapun apalagi oleh guru.

Hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 3 Bogor melalui wawancara dengan guru kelas V menyatakan bahwa pemakaian e-modul menggunakan aplikasi canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya belum digunakan di sekolah. Penggunaan bahan ajar modul berupa buku guru dan buku peserta didik selalu digunakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas

yang menyebabkan peserta didik kurang fokus, kurang aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta banyak peserta didik kurang memahami materi pembelajaran. Dengan demikian pengetahuan yang diperoleh peserta didik masih kurang mencapai harapan dan nilai pengetahuan memperoleh 60% dari 35 peserta didik. Sehingga membutuhkan pengembangan sumber belajar lainnya yang lebih menarik. Oleh karena itu, pengembangan e-modul menggunakan canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya dapat diterapkan di kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sehingga mampu meningkatkan semangat aktifitas dan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.

Pada kenyataannya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mariska dan Rahmatina (2022) dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurkhotimah dan Ririn (2023) sangat valid dan praktis.

Berdasarkan paparan di atas akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul

“Pengembangan E-Modul menggunakan Canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Margajaya 3 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023”. Peserta didik memiliki minat belajar terhadap materi pembelajaran yang menarik dapat memungkinkan peserta didik belajar lebih giat sehingga mencapai hasil belajar yang diinginkan. Menurut Simarmata (2017) modul adalah satuan kegiatan belajar terencana yang didesain membantu peserta didik menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu dengan cara pengorganisasian materi pelajaran yang disesuaikan dengan pribadi individu itu sendiri sehingga dapat memaksimalkan kemampuan intelektualnya.

Sementara itu pengertian modul elektronik atau e-modul menurut Sugiyanti et al (2017) yakni suatu bentuk penyajian bahan ajar dengan menggunakan sebuah aplikasi atau software yang dimasukkan ke dalam buku, majalah atau jurnal digital. Selain itu, menurut Herawati dan Muhtadi (2018) modul elektronik merupakan modul yang efektif mempengaruhi hasil belajar peserta didik. menurut Kurniawan et al. (2021) karakteristik e-modul terdapat

karakteristik dasar seperti self instructional, self contained, stand alone, adaptative, user friendly. Media pembelajaran modul elektronik memiliki kelebihan yang dapat membantu proses pembelajaran, yang dikemukakan oleh Syafitri et al (2019) kelebihan e-modul yaitu dapat dipelajari peserta didik secara mandiri sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena e-modul dapat berisi gambar, video dan animasi. E-Modul memiliki kekurangan sebagaimana dipaparkan oleh *Rahdiyanta (2016)* modul pembelajaran kurang efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran mandiri tanpa pengawasan. Tujuan modul elektronik dibuat secara mudah dan praktis dengan menggunakan aplikasi computer. Menurut Dian et al., (2021) canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva juga memiliki beberapa kelebihan menurut Tanjung dan Faiza (2019) diantaranya: memiliki beragam desain yang menarik serta mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.

Kekurangannya membutuhkan sinyal yang baik dan memakan waktu yang lama untuk di unduh. Pada pembelajaran makanan sehat buku tematik terpadu kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar kelas V alat-alat pencernaan kita terdiri atas mulut, kerongkongan, lambung, usus halus dan usus besar. KEMENDIKBUD (2018). Indonesia. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar e-modul canva yang digunakan sebagai salah satu materi pada kelas V yaitu Organ pencernaan manusia merupakan alat-alat pencernaan kita terdiri atas mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar dan anus yang dapat kita rasakan pada tubuh kita sendiri.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Menurut Sugiyono (2015) menjelaskan penelitian pengembangan (R&D) secara sederhana yakni merupakan metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji efektifitas produk tersebut.

Produk yang akan

dikembangkan dalam penelitian ini berupa E-Modul Menggunakan Canva Materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya Kelas V. Dalam mengembangkan produk memerlukan model pengembangan yang sesuai dengan tujuan pengembangan yang akan dilakukan agar menjadi lebih terarah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini model ADDIE menurut Tegeh dan Kirna (2013) ada 5 yaitu (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

Tahapan diantaranya (1) Analysis (analisis), pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan dalam pembelajaran serta mengidentifikasi permasalahan. Selain itu pada tahap analisis bertujuan untuk menganalisis karakteristik peserta didik, (2) Design (perancangan), setelah melakukan analisis dapat dilakukan perancangan sebuah produk. Hasil dari desain awal yang telah dibuat berupa bahan ajar yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini juga peneliti merancang lembar validasi yang akan digunakan dalam proses pengambilan data, (3) Development (pengembangan), pada tahapan ini peneliti mulai merealisasikan produk yang telah dirancang pada tahap desain. Setelah itu, produk yang telah dibuat divalidasi

oleh para ahli sesuai dengan bidangnya, yakni dosen ahli media, dosen ahli bahasa, serta guru sebagai ahli materi. Hasil dari validasi dapat dijadikan acuan perbaikan produk, (4) Implementation (pelaksanaan), pada tahap implementasi produk sudah dinyatakan valid oleh validator maka dapat dilakukan uji coba, produk dikatakan praktis jika hasil penelitian telah mencapai kategori baik/praktis sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Jika hasil belum praktis maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari responden, (5) Evaluation (evaluasi), tahap evaluasi adalah tahap akhir dimana dilakukan revisi setelah menerima saran dari validator, guru serta peserta didik.

Penelitian ini dilakukan pada salah satu SDN Margajaya 3 Kota Bogor, dengan subjek penelitian yaitu kelas V yang berjumlah 35 peserta didik. Peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data pada penelitian ini, diantaranya adalah (1) Angket, Instrumen angket ini dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen angket ini digunakan untuk penilaian validasi ahli dan respon peserta untuk memperoleh data dan ahli bahasa,

media, materi dan juga hasil respon peserta didik, (2) observasi digunakan untuk mengamati suatu objek secara langsung dan dekat untuk memperoleh informasi penggunaan e-modul menggunakan canva yang digunakan oleh peserta didik kelas V di SDN Margajaya 3 kota Bogor, (3) Wawancara kegiatan tanya jawab secara lisan dengan melibatkan wali kelas V secara langsung untuk memperoleh berbagai informasi.

Data dalam penelitian ini semuanya menggunakan Microsoft Excel. Instrumen penelitian divalidasi oleh tiga orang dosen Universitas Pakuan sebagai ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta satu orang guru kelas V sebagai ahli materi, dilakukan melalui kegiatan penyebaran angket sebanyak dua kali, kemudian hasil dari hasil validasi dihitung menggunakan skala likert bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan mengenai pengembangan E-MODUL menggunakan Canva.

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

Σx : Jawaban skor validator (nilai nyata)

Σx_i : Jawaban tertinggi (nilai harapan)

Tabel 1. Hasil Analisis Data

No	Tingkat Pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90-100%	Sangat Baik	Sangat valid/layak/tidak revisi
2	75-89%	Baik	Valid/layak/revisi seperlunya
3	65-74%	Cukup	Cukup valid/revisi cukup banyak
4	55-64%	Kurang	Kurang valid/banyak yang harus direvisi
5	0-54%	Sangat Kurang	Tidak valid/harus revisi total

Sumber : Armansyah, Sulton, dan Suthoni (2019)

Berdasarkan angket validitas, E-Modul dapat dianggap sangat valid apabila memenuhi syarat kualifikasi tingkat kelayakan, jika penilaian belum mencapai valid maka akan terus dilakukan revisi.

Selanjutnya, analisis produk yang didasarkan pada angket respon peserta didik dan akan dihitung rata – rata skornya dengan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan E-Modul Menggunakan Canva

Persentase	Kriteria
80%-100%	Sangat Baik
66%-79%	Baik
56%-65%	Cukup Baik
41-55%	Kurang Baik
<40%	Tidak Baik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan E-modul Menggunakan canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya serta tingkat kelayakannya yang

dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Margajaya 3 Kota Bogor. Pada tahap pertama, peneliti melakukan pra penelitian dengan observasi dan jugawawancara, observasi dilakukan kepada kelas V SDN Margajaya 3, wawancara untuk mengetahui analisis kebutuhan materi ajar, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik, wawancara ini dilakukan kepada guru kelas V dengan tujuan menggali masalah yang akan diteliti.

Pada tahap kedua, tahap perancangan yaitu peneliti membuat produk, sebelum itu peneliti menentukan materi yang ingin dibuat dengan mengoperasikan menggunakan canva, setelah perancangan produk dibuat maka produk divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media dosen ilmu komputer Universitas Pakuan, ahli bahasa dosen Sastra Indonesia Universitas Pakuan, ahli materi dosen PGSD dan ahli materi yaitu guru kelas V SDN Margajaya 3.

Tahap ketiga, merealisasikan rancangan desain untuk melakukan uji validasi terhadap produk yang dibuat peneliti oleh para ahli atau validator. Validitas yaitu tindakan pengumpulan data yang dilakukan oleh validator yang sesuai dengan keahliannya dengan tujuan untuk mengetahui hasil

terhadap media yang telah dikembangkan. Dengan dilakukan validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan E-MODUL menggunakan canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya.

Setelah membuat desain produk e-modul menggunakan canva selanjutnya tahap pengembangan. Tahap ini dibuat untuk merealisasikan rancangan desain e-modul menggunakan canva yang telah dibuat dengan desain sebelumnya. Produk yang telah dibuat akan dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Setiap ahli media, bahasa, materi memiliki tugas untuk menilai produk dan juga memberikan masukan terkait produk sebagai revisi, Validasi dilakukan sebanyak 2 kali sampai produk dinyatakan layak digunakan atau diuji coba untuk melakukan penelitian. Berikut hasil uji coba validasi produk setelah revisi yaitu Pengembangan E-MODUL menggunakan canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya.

Hasil Validasi Ahli Media

$$Presentase = \frac{73}{80} \times 100\% = 91,25\%$$

Hasil Validasi Ahli Bahasa

$$\text{Presentase} = \frac{66}{70} \times 100\% = 94,28\%$$

Hasil Validasi Ahli Materi

$$\text{Presentase} = \frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$$

Hasil Validasi Ahli Materi

$$\text{Presentase} = \frac{75}{75} \times 100\% = 100\%$$

Tahap keempat implementasi, produk yang sudah di validasi oleh validator tanpa revisi, selanjutnya akan dilakukan uji coba produk kepada peserta didik sebanyak 35 peserta didik kelas V SDN Margajaya 3 kota Bogor untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan instrumen berupa angket sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan produk tersebut kepada peserta didik. Hasil angket respon peserta didik sebagai berikut :

Hasil Respon Peserta Didik

$$\text{Nilai} = \frac{3330}{50} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi penelitian dari 35 peserta didik maka memberikan hasil 95% dengan keterangan sangat baik dengan begitu maka produk dapat digunakan dalam pembelajaran.

E-modul menggunakan canva

merupakan bahan ajar elektronik yang mempermudah peserta didik dalam menguasai pelajaran dan mandiri. Modul elektronik menggunakan canva merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dalam membuat media pembelajaran. Menurut Syafitri et al., (2019) kelebihan e-modul yaitu dapat dipelajari peserta didik secara mandiri sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena e-modul dapat berisi gambar, video, dan animasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba dan penelitian e-modul menggunakan canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan e-modul menggunakan canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya di SDN Margajaya 3 Kota Bogor menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Hasil validitas pada pengembangan e-modul menggunakan canva materi organ pencernaan manusia dan fungsinya ini yaitu (1) menurut ahli media berada

pada kualifikasi sangat layak yaitu 91,25%, (2) menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 94,28%, (3) menurut ahli materi 1 berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 92%, (4) menurut ahli materi 2 berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 100% (5) berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 95%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa e-modul menggunakan canva ini dinyatakan valid atau layak diterapkan pada organ pencernaan manusia dan fungsinya di SDN Margajaya 3 Kota Bogor.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dikemukakan yaitu yang pertama bagi peneliti lain, e-modul menggunakan canva perlu diperbanyak dalam mata pelajaran yang lainnya. Dengan menggunakan fitur-fitur dalam e-modul menggunakan canva melalui audio, video, dan animasi bergerak sangat menarik dan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Selanjutnya bagi guru, diharapkan dapat menggunakan e-modul berbasis canva secara maksimal dapat mempermudah dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Serta meningkatkan hasil evaluasi belajar peserta didik di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Armansyah, Firdausy, Sulton, and Sulthoni. 2019. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-dasar Animasi." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(3):224-29. <https://doi:10.17977/um038v2i32019p224>.
- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh. Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa*, 1, 143–151. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867>.
- Herawati, N.S., dan Mutadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik(e-modul) interaktif pada mata pelajaran kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180-191. <https://doi.org/10.31929/jee.v4i1.3344>.
- Kurniawan, Citra, Dedi Kuswandi. (2021). Pengembangan E-modul sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21. Lamongan: Academia Publication.19-20.
- Nurkhotimah, Ririn. (2023). Pengembangan E-Modul

- menggunakan Canva Apps pada Pembelajaran IPA Materi Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V Sekolah Dasar: Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.
- Rahdiyanta. (2016). Teknik Penyusunan Modul. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Simarmata, A.A., dkk. (2017). Pengembangan E-modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Desktop Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal KARMAPATI*, 6(1): 93-102.
- Sugiyanti, M.H., Agustini, K. & Santyadiputra, G.S. (2017). Penerapan E-Modul Komunikasi Data Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *KARMAPATI*, 6(3), 366. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/12072>.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syafitri, Yunita, Festiyed, Letmi Dwiridal, and Renol Afrizon. (2019). Pembuatan E-Modul Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) Untuk Pembelajaran Fisika Pada Materi Kalor dan Teori Kinetik Gas di Kelas XI SMA/MA. 12(4): 777-84.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7 No 2.
- Tegeh, I.M. & Kirna, I.M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, Universitas Pendidikan Ganesha, 11(1), 12-26.