



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 3437-3455

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar

Aulia Dwi Novitasari<sup>1✉</sup>, Emy Yunita Rahma Pratiwi<sup>2</sup>

Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

Email: [auliadwinovitasari3@gmail.com](mailto:auliadwinovitasari3@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian adalah sebagai inovasi pengembangan modul ajar pegangan siswa yang dirancang untuk keperluan pembelajaran mandiri peserta didik. Sehingga dari hasil analisis dibutuhkan sebuah pengembangan berupa e-modul berbasis canva untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar berjumlah 18 siswa dengan volume materi IPAS materi pokok IPS bab 8 Topik C "Awat Kita Bisa Dihukum!". Metode penelitian menggunakan R&D dengan type tahapan menggunakan model ADDIE meliputi analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Data yang didapatkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitas, kevalidan dan kelayakan produk dari hasil validasi ahli materi serta ahli media memperoleh presentase rata-rata 95,87% dan hasil dari validasi Modul ajar mendapatkan presentase 93% kategori interpretasi >81% sehingga dapat dikatakan produk "sangat berkualitas, layak dan valid dapat diuji cobakan". Pengimplementasian dibagi menjadi tiga tahapan yaitu pengenalan produk, uji coba produk yang menghasilkan data hasil observasi oleh guru IV mendapatkan presentase 96.66%, dan evaluasi produk berupa validasi lembar angket yang dilakukan oleh kelas IV dengan jumlah 10 siswa di SDN Kaliwungu I dinyatakan valid-reliabel kemudian dilakukan penyebaran lembar angket kepada siswa kelas IV dengan jumlah 18 siswa SDN Godong mendapatkan rata-rata presentase 91,72%. Sehingga masuk kategori interpretasi >81% e-modul interaktif berbasis canva dinyatakan oleh responden bahwa sangat valid, layak dan berkualitas serta dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dengan menyenangkan.

Keywords: *R&D ADDIE; E-modul Interaktif; Kemandirian Belajar; Canva*

## Abstract

The purpose of this research is as an innovation in the development of student handbook teaching modules that are designed for the purposes of independent learning of students. So that from the results of the analysis, a development is needed in the form of a canva-based e-module to increase the learning independence of grade IV elementary school students totaling 18 students with the volume of IPAS material on social studies chapter 8 Topic C "Watch Out We Can Be Punished!". The research method used R&D with the type of stages using the ADDIE model including analysis, planning, development, application and evaluation. The data obtained in the form of qualitative and quantitative data. Analysis of the quality, validity and feasibility of products from the validation results of material experts and media experts obtained an average percentage of 95.87% and the results of the teaching module validation obtained a percentage of 93% in the interpretation category >81% so that it can be said that the product is "highly qualified, feasible and valid can be tested". Implementation is divided into three stages, namely product introduction, product trials that produce observation data by teacher IV getting a percentage of 96.66%, and product evaluation in the form of validation of questionnaire sheets conducted by class IV with a total of 10 students at SDN Kaliwungu I declared valid-reliable then distributed questionnaire sheets to class IV students with a total of 18 students SDN Godong getting an average percentage of 91.72%. So that it is in the interpretation category >81% of interactive e-modules based on canva stated by respondents that it is very valid, feasible and quality and can be used for independent learning with fun.

Keywords: *R&D ADDIE; Interactive E-Module; Learning Independence; Canva*

## PENDAHULUAN

Perubahan sistem kurikulum yang terbilang singkat dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka banyak menimbulkan keraguan di kalangan peneliti dan pemerhati akademik. Keraguan itu timbul dikarenakan perubahan relatif singkat yang dianggap kurang persiapan matang (Bangkara, Manullang, Pratiwi, Husen, & Sabtohadji, 2022). Sehingga ditakutkan menimbulkan problematika yang lama untuk diatasi, terutama di lapangan. Hal itu yang menjadi polemic mengingat sebelumnya pendidik sudah nyaman dengan pembelajaran dengan pendekatan tematik (Nofitasari, Nisfullaili, & Pratiwi, 2022). Pendidik harus mengikuti aturan dan kebijakan baru program dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pendidik yang berinteraksi secara langsung dalam penyaluran informasi ke siswa dituntut segera beradaptasi akan perubahan kurikulum.

Menjawab hal tersebut peneliti melakukan observasi di SDN Godong yang menerapkan kurikulum merdeka untuk kelas I dan IV yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Januari 2023 untuk mengetahui problematika yang sedang dialami pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ada hal menarik perhatian peneliti saat melakukan

observasi yaitu ketika siswa kelas IV melakukan kegiatan pembelajaran IPAS dalam bentuk proyek mengamati lingkungan sekitar dengan arahan pendidik dalam pembelajarannya. Proses pembelajaran terbentuk lingkungan yang aktif melalui menumbuhkan sikap eksplor pengetahuan dan tumbuhnya keterampilan siswa di dalamnya. Hal tersebut membuktikan bahwa kurikulum merdeka yang menginginkan lingkungan aktif belajar sudah bisa dikatakan tercapai. Hal ini dipertegas oleh penelitian (Pratiwi & Dwinata, 2023) bahwa apabila lingkungan tercapai dengan proses pembelajaran yang baik, maka prinsip dari pembelajaran tersebut akan terimplikasi dengan hasil yang bermakna.

Proses pembelajaran lingkungan aktif yang diharapkan oleh penerapan kurikulum merdeka menimbulkan problem baru bagi pendidik terutama guru kelas IV yang mengeluhkan bahwa bahan ajar (modul) IPAS pegangan siswa tidak seimbang dengan bahan teori dan ilustrasi pendukung di dalamnya sebagai landasan informasi siswa sangat kurang. Permasalahan modul yang kurang seimbang menyebabkan guru dituntut mempersiapkan kegiatan pembelajaran dua kali lipat yang mana harus mempersiapkan strategi proses pembelajaran bersifat proyek serta harus mempersiapkan materi bersifat teoritis sebagai catatan siswa guna dapat belajar mandiri di rumah sebagai bekal melaksanakan kegiatan penilaian.

Meskipun guru sudah memberikan catatan sebagai bahan belajar siswa kelas IV peneliti melakukan sebuah wawancara tidak terstruktur kebeberapa siswa untuk mengetahui sisi pandang permasalahan yang dialami guru, apakah tidak seimbangnya modul tersebut juga mempengaruhi siswa kelas IV dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Mayoritas peserta didik menjawab bahwa modul pegangan siswa dan catatan materi yang diberikan tidak sepenuhnya membantu dalam proses pembelajaran terutama ketika melakukan kegiatan pembelajaran mandiri. Hal tersebut dikarenakan siswa susah mencerna materi yang diberikan penyebabnya karena modul IPAS sedikit ilustrasi dan materi pendukung serta siswa mengutarakan meskipun pembelajaran sering melakukan proyek dan pengamatan secara langsung itu menyenangkan, tetapi siswa mengalami kesulitan dalam pendalaman materi di rumah. Untuk menyikapi hal tersebut agar waktu melakukan penilaian individu bisa mendapatkan nilai yang diinginkan mayoritas siswa kelas IV SDN Godong mengikuti pembelajaran tambahan berupa LES. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dampak kurang seimbangnya modul juga berperaruh terhadap kemandirian belajar siswa

Meskipun demikian tidak sedikit siswa berspekulasi bahwa mengikuti kegiatan pembelajaran di luar jam sekolah (LES) bahwa guru Bimbel tersebut terkadang masih membuka HP untuk mencari jawaban atau informasi tambahan untuk penjelasan materi dari

persoalan itu yang disebabkan modul pegangan siswa kurang lengkap. Dari peristiwa tersebut membuat kesalah pahaman pola berpikir siswa bahwa mereka dapat mencari semua jawaban secara mandiri melalui HP tanpa harus minta bantuan ke orang lain. Dengan kata lain, siswa belajar hanya bertujuan untuk menjawab persoalan yang diberikan oleh guru secara instan dan mendapatkan nilai yang bagus, dari pada memahami makna materi yang dipelajari. Sehingga tidak heran apabila generasi muda sekarang mengalami penurunan dalam segi pemahaman yang disebabkan oleh modul tidak memenuhi siswa dalam belajar secara mandiri.

Problematika tersebut sangatlah kompleks dikarenakan kurang seimbangnya modul dapat mempengaruhi proses pembelajaran baik secara internal maupun eksternal serta kesalahan dalam pemanfaatan teknologi kearah negatif (Pratiwi, Aslina, Suyuti, Dwinata, & Nadziroh, 2022). Agar pemahaman siswa tertanam dan lama bertahan dipemikiran tidak hanya pembelajaran yang menarik saja yang dibutuhkan, melainkan pembelajaran yang dapat diulang oleh siswa secara mandiri. pemanfaatan teknologi berupa barang elektronik (HP) yang seharusnya memberi dampak positif menjadi negatif dikarenakan kesalah pahaman pola berpikir anak dalam menjawab persoalan dalam modul dengan cara instan.

Peneliti sangat tertarik dengan hal baru yang diangkat sebagai bahan penelitian ini karena bahan yang dikaji berfokus pada modul siswa IPS BAB 8 Topik C dikarenakan 1) materi itu sangat terlihat ketidak seimbangan dalam penyajian teori, evaluasi mandiri melainkan siswa diminta melakukan analisis berkelompok dan pengamatan lingkungan sekitar dengan minimnya penjelasan 2) hasil wawancara terhadap guru sekolah dasar menyatakan bahwa dengan dikembangkan materi itu sangat membantu guru dalam mengkoordinasikan siswa untuk belajar sendiri apabila waktu menuju PAS sangat mepet 3) dengan adanya pengembangan e-modul berbasis canva sebagai alternatif media pembelajaran mandiri dapat mengajarkan kepada siswa memanfaatkan teknologi kearah positif..

Desain bahan ajar sebagai alternatif yang dapat digunakan sebagai sumber belajar individu peserta didik misalnya E-modul atau modul elektronik (Widiana & Rosy, 2021). E-modul merupakan bentuk bahan ajar yang sesuai pada karakteristik bahan ajar yang tersusun sistematis dan mempersilahkan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara individu dengan aktif menggunakan keterampilan, pemahaman dan kecepatan tanpa bimbingan guru yang disusun secara utuh (Sumarsono & sianturi, 2019). Sehingga E-modul sangatlah cocok sebagai tugas rumah bagi siswa. Dengan demikian, waktu dalam proses pembelajaran lebih efisien, siswa dapat belajar sendiri dengan aktif dan tentunya menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan problematika yang ditemukan di

lapangan menjadi sebuah potensi untuk dapat dikembangkan dalam bentuk modul elektronik interaktif berbasis canva sebagai upaya peneliti dalam pembentukan potensi tersebut dalam bentuk media pembelajaran untuk siswa dapat belajar mandiri yang teruji validitasnya oleh para ahli. Dalam meningkatkan kemandirian belajar menggunakan akses internet dapat diakses di mana saja, kapan saja dan menggunakan HP yang dimanfaatkan secara positif. Selain itu, pengembangan modul dalam bentuk e-modul interaktif berbasis canva masih belum ada di SDN godong.

Dari segi bentuk e-modul ini berbantu hyperlink dan materi yang difokuskan dalam pengembangan ini pada mata pembelajaran IPS BAB 8 Topik C yang bertujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Sehingga dapat disimpulkan judul penelitian ini adalah "E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar"

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupa penelitian pengembangan maka metode yang digunakan adalah metode R&D (Research and development) yang bertujuan untuk mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran IPS Bab 8 Topik C Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas IV SDN Godong. Metode penelitian dan pengembangan secara ilmiah dipergunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Setelah itu, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian). (Sugiyono sendiri, 2015: 30).

Penelitian menerapkan jenis pendekatan *Mixed Method Research* atau sering dikenal dengan metode campuran. Dengan memakai model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Model ADDIE). karena model ini memiliki prosedur yang tersusun dengan singkat, jelas dan mudah dipelajari. Model ADDIE adalah model pengembangan yang mempunyai prosedur sistematis dan sederhana.

Peneliti melakukan pencocokan materi dengan sumber pendukung audio, gambar, dan video yang mendukung materi agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Adapun tahapan analisis meliputi, Analisis Masalah dan Kebutuhan Peserta didik, Analisis Sumber Ajar, Analisis Karakter pada anak, Analisis Capaian Pembelajaran.

Proses mendesign dengan e-modul disusun sesuai dari hasil tahapan analisis kemudian produk didesign sesuai dengan kebutuhan. Produk dikembangkan sesuai dengan indikator pembelajaran, menentukan materi pokok dan mendesign lembar validasi, observasi, angket siswa. E-modul dirancang agar dapat diakses melalui *hyperlink* atau *link*

yang dapat disebar luaskan ke siswa untuk diakses pada handphone dengan demikian siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun. Sesuai dengan tujuan e-modul dapat mendorong kemandirian belajar siswa. Adapun struktural e-modul interaktif berbasis canva yang meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, kegiatan pembelajaran, evaluasi.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan produk dari hasil tahap perencanaan. Tahapan ini memiliki tujuan menghasilkan produk e-modul interaktif berbasis canva yang telah disesuaikan dengan tahap analisis dan tahap perencanaan. E-modul interaktif berbasis canva yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi, dan kesesuaian materi dengan media pembelajaran, serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan e-modul interaktif berbasis canva. Validasi ahli media untuk mengetahui kevalidan dan sebagai bukti bahwa ada pengembangan dalam bentuk e-modul interaktif berbasis canva sebagai alternatif media pembelajaran sehingga dapat diuji cobakan di SDN Godong Gudo Jombang. Validasi ahli modul ajar dilaksanakan oleh seseorang yang ahli dalam bidang modul ajar. Validasi modul ajar untuk mengetahui kesesuaian alur tujuan pembelajaran (ATP). Lembar angket sebelum disebarkan ke responden uji coba produk harus diuji cobakan ke responden yang lain tetapi memiliki kriteria yang sama. Pengujian lembar validitas dilakukan di SDN Kaliwungu I dengan kuantitas 10 siswa kelas IV. Validasi-Reliabelitas lembar angket bertujuan untuk mengukur kevalidan, kelayakan dan konsistensi lembar angket dalam jangka waktu lama.

Tahap berikutnya melakukan revisi dari hasil uji kelayakan produk atau validasi. Peneliti melakukan perbaikan dari produk yang dikembangkan agar sesuai dengan saran dari penguji ahli media agar media pembelajar semakin kompleks lagi. Hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk e-modul setotalitas mungkin karena produk akan dijalankan secara mandiri oleh peserta didik tanpa adanya pendampingan. Hasil produk yang telah dikembangkan dilakukan sebuah uji coba pada siswa kelas IV SDN Godong Gudo Jombang dengan melibatkan 18 siswa. setelah tahapan selesai tahap selanjutnya adalah evaluasi produk, tahap ini dilakukan untuk mengetahui dan memastikan kalau produk yang telah dikembangkan sudah mencapai tahap akhir dan sudah dipastikan bahwa produk layak dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini meliputi; (1) Catatan Observasi, observasi dilaksanakan sesuai dengan tahapan model ADDIE data kemudian disatukan dalam bentuk catatan lapangan. (2) Lembar Validasi Ahli sebagai memvalidasi dan mengukur kualitas produk yang telah dikembangkan. (3) Lembar angket ditujukan kepada siswa sebagai alat ukur respon siswa dalam mengetahui kualitas produk

dalam keberhasilan peningkatan kemandirian belajar. (4) Lembar Observasi, prosedur dilakukan oleh guru wali kelas untuk menganalisis keberhasilan penerapan produk.

Teknik pengumpulan data merupakan cara pengumpulan data dalam penelitian yaitu para validator mengisi lembar validasi yang disediakan oleh peneliti agar peneliti dapat mengetahui hasil penilaian validator mengenai produk yang dikembangkan. Hasil data dari validasi ahli dilakukan beberapa kali sesuai dengan saran perbaikan dari validator. Kemudian dari hasil data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui hasil rata-rata yang diperoleh. Adapun validasi yang dibutuhkan yaitu validasi materi, media, modul ajar dan lembar angket. Data observasi baik primer maupun sekunder juga dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan data pendukung dalam proses pengembangan sampai dengan evaluasi akhir dalam pengembangan e-modul interaktif berbasis canva.

Teknik analisis data yang digunakan dalam lembar validasi ahli, angket dan observasi dirancang dalam bentuk lembar kuisioner berupa pernyataan yang harus diisi oleh responden. Data dilakukan penganalisisan data menggunakan skala likert dengan 5 jawaban mulai dari skor yang tertinggi hingga terendah (5,4,3,2,1). Dengan penjelasan 5 (sangat setuju / sangat valid dan sangat layak digunakan), 4 (setuju / valid dan layak digunakan), 3 (cukup / cukup valid dan cukup layak digunakan), 2 (kurang / kurang dan kurang layak digunakan setuju), 1 (tidak setuju / tidak valid dan tidak layak digunakan). Penelitian ini menerapkan rumusan analisis data untuk menghitung perolehan hasil data dalam bentuk presentase. Adapun rumusan yang diterapkan dalam validasi, angket dan observasi yaitu :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Skor rata-rata.

$\sum x$  = Jumlah Skor.

N = Jumlah Skor maksimum

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Observasi

No	Presentase	Kategori
1.	81-100%	Sangat valid dan layak digumakan tanpa ada perbaikan
2.	61-80%	Valid dan layak digunakan perlu adanya perbaikan sedikit
3.	41-60%	Cukup valid dan layak digunakan perlu adanya perbaikan banyak
4.	21-40%	Kurang valid dan kurang layak digunakan perlu adanya perbaikan banyak
5.	0-20%	Tidak layak dan tidak layak

Tabel 2. Kriteria Responden Lembar Angket

No	Presentase Penilaian	Kategori
1.	81-100%	Sangat layak
2.	61-80%	Layak
3.	41-60%	Cukup layak
4.	21-40%	Kurang layak
5.	0-20%	Tidak layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya meningkatkan kemandirian belajar menggunakan akses internet dapat diakses di mana saja, kapan saja dan menggunakan HP yang dimanfaatkan secara positif. Maka peneliti membuat inovasi dalam membuat media pembelajaran untuk mengatasi problematika yang ada. Hal tersebut dapat meningkatkan mutu pembelajaran dari segi internal maupun eksternal dengan bantuan modul yang telah dimodifikasi ke dalam media pembelajaran.

### Media Pembelajaran

Mahnun (2012:27) mengungkapkan bahwa secara literal kata media memiliki artian "penyalur" atau "Perantara". Sedangkan arti Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan bahan ajar atau sumber belajar pada suatu lingkup pembelajaran. Menurut Seels & Richey, sesuai dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran dibedakan menjadi: media yang dihasilkan oleh teknologi cetak, media yang dihasilkan oleh teknologi audio visual, media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dan kombinasi (multimedia).

### Modul Ajar

Modul adalah media pembelajaran yang mengharuskan siswa dapat belajar secara otodidak atau mandiri. Meyer (Lasmiyati,2014) menyatakan bahwa modul merupakan suatu bahan ajar yang dirancang untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sehingga isi modul kebanyakan singkat dan lebih spesifik. Dengan adanya modul siswa dapat menyerap informasi secara mandiri sehingga siswa dapat belajar mandiri terutama belajar di rumah. (Ummah, 2017) menyatakan bahwa modul adalah media pembelajaran yang berisikan tujuan pembelajaran, prosedur penggunaan, intisari materi, evaluasi dan feedback serta cara mengatasinya yang disusun menurut sistem pendidikan yang ditujukan sebagai alat belajar mandiri siswa.

## E-Modul

E-modul merupakan salah satu bahan ajar yang disusun secara teratur menurut sistem kurikulum yang berlaku dan dibentuk dalam satuan waktu, yang disajikan menggunakan fitur-fitur komputer (Aryawan,2018)..E-modul dapat diakses melalui media elektronik atau internet (Ummah, 2017). E-modul tersusun dari teks, grafik, gambar, video dan animasi yang dapat dikunjungi kapan pun dan di mana pun melalui percobaan penerapan yang layak dan mampu digunakan untuk belajar (Violadini & Mustika, 2021).

## Aplikasi Canva

Aplikasi canva merupakan suatu aplikasi yang mengangkat sebuah tema audio visual dan visual. Menurut (Junaedi, 2021) menyatakan bahwa canva merupakan sistem yang menyusun internet yang menyajikan beberapa fitur design, termasuk bookmark, spanduk, bulletin, poster, selebaran, grafik, dll. Menurut (Aprillia & Pratiwi, 2022) media yang populer saat ini diterapkan di lingkungan sekolah dasar adalah media berbasis digital seperti games, canva, dan sejenisnya yang mampu menarik fokus dan perhatian belajar siswa. Pada tahun 2012 aplikasi ini diperkenalkan kekhlayak ramai dan pernah menjadi viral pada tahun 2018 hingga saat ini.

## Kemandirian Belajar

Lowry mengemukakan (dalam Sumarno, 2004) kemandirian belajar merupakan proses individu di dalam inisiatif belajar dengan bantuan maupun tidak dibantu dengan orang lain yang mana telah dianalisis sesuai dengan kebutuhan belajar mandiri. Menurut (Dwinata, Pahru, Astutik, Susilo, & Pratiwi, 2023) dijelaskan bahwa kemandirian belajar menjadi hal yang urgen, khususnya setelah sekolah berada dalam masa yang cukup sulit yaitu pandemic covid-19. Dipertegas oleh penelitian

## Hasil

Tahap *analysis* bertujuan untuk mengetahui keperluan peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran bersifat mandiri dengan cara menyingkronkan hasil analisis dengan produk yang dikembangkan yaitu berupa e-modul interaktif. Adapun hasil analisis dalam bentuk tabel deskriptif sesuai dengan sajian tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Analisis*

No	Proses Analisis	Hasil
1	Masalah dan Kebutuhan Peserta didik	1) Guru mempersiapkan proses pembelajaran secara ekstra 2) Siswa membutuhkan buku pegangan yang lebih kompleks 3) Siswa membutuhkan modul yang sesuai dengan karakternya 4) Siswa memerlukan modul yang interaktif 5) Dibutuhkan inovasi positif baru untuk memperbaiki kesalahpahaman pemanfaatan HP
2	Sumber ajar	Modul IPAS pegangan siswa dapat disimpulkan bahwa persoalan kurang seimbangnya modul yang lebih dominan proyek dan pengamatan secara langsung yang menyebabkan di dalam modul kurang adanya materi, gambar dan ilustrasi pendukung siswa dalam belajar secara mandiri.
3	Karakter pada anak	1) Siswa bersifat aktif dan yidak sedikit yang pasif 2) Siswa kebanyakan tidak menulis secara lengkap materi 3) Siswa sering lupa materi yang telah disampaikan 4) Siswa sering bosan dalam pembelajaran
4	Capaian pembelajaran	Hasil analisis menyatakan bahwa pendidik sering kali belum menuntaskan tujuan pembelajaran yang mengakibatkan siswa mendapatkan tugas atau persoalan yang harus diselesaikan secara mandiri di rumah.

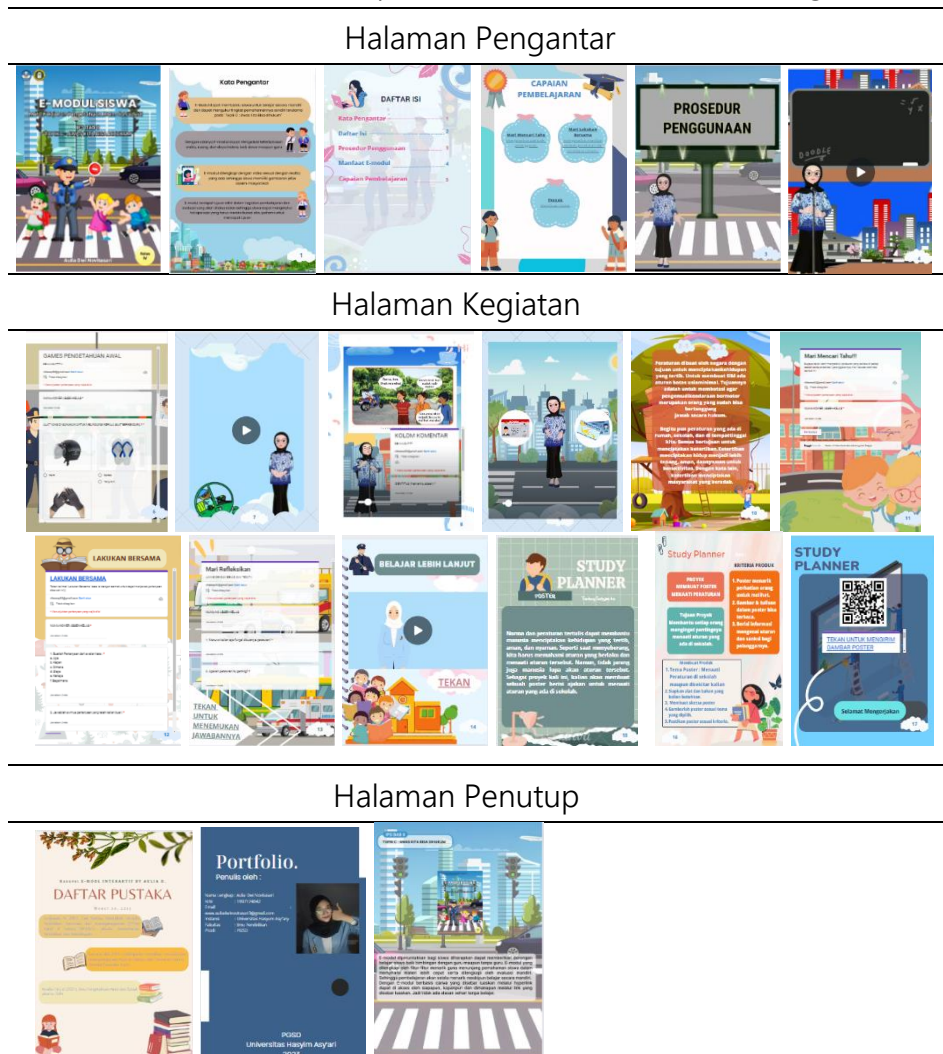
Tahap selanjutnya yaitu Mendesign digunakan untuk menyusun produk yang sudah disesuaikan dengan hasil tahapan analisis sebelumnya. indikator pembelajaran di dalam e-modul Interaktif berbasis canva.

Tabel 4. Indikator Pembelajaran

Capaian Pembelajaran
Siswa mampu menganalisis dampak dari pelanggaran peraturan tertulis dan tidak tertulis
Siswa mampu menganalisis manfaat menaati peraturan
Siswa mampu mengampanyekan pentingnya menaati peraturan dslsm bentuk poster.

Pengembangan produk e-modul interaktif berbasis canva dengan memanfaatkan fitur-fitur utama pada aplikasi canva dan beberapa aplikasi pendukung editing lainnya seperti *figma*, *kinemaster*, *adobe after effect*, *adobe photoshop*, *adobe illustrator*. Berikut ini adalah tampilan produk e-modul interaktif berbasis canva.

Tabel 5. Tampilan Produk Setelah Dikembangkan



Validasi pertama dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk menilai materi dari segi Pendahuluan, yang meliputi kejelasan langkah-langkah persiapan pembelajaran dan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, (2) Isi, yang meliputi keruntutan, keluasan, kesesuaian evaluasi dan kesesuaian materi dan evaluasi dalam penerapan belajar secara mandiri (3) Evaluasi, yang meliputi kesesuaian latihan soal dan kejelasan rangkuman sebagai penguatan materi.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Tanggal	Subjek	Skor		Persen (%)
		Jumlah	Maksimal	
20-3-2023	Validasi pertama	69	80	86,25 %
25-3-2023	Validasi kedua	75	80	93,75 %

Kegunaan validasi ahli media ditujukan pada pemberian skor atau nilai pada kategori produk e-modul interaktif berbasis canva yang mana memiliki 3 indikator yang harus dinilai yaitu dari segi pengenalan media, tampilan media dan design media. Adapun total poin pernyataan yang diajukan yakni 20 serta memiliki poin maksimal berjumlah 100 poin.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

Tanggal	Subjek	Skor		Persen (%)
		Jumlah	Maksimal	
30-3-2023	Validasi pertama	92	100	92 %
31-3-2023	Validasi kedua	98	100	98 %

Tahap selanjutnya data yang didapatkan dianalisis agar dapat mengetahui tingkat kelayakan, kevalidan dan kualitas pada produk yang telah dikembangkan

Tabel 8. Hasil Analisis Validasi Para Ahli

Tanggal	Subjek	Skor		Persen (%)
		Jumlah	Maksimal	
26-3-2023	Validasi Materi	75	80	93,75%
31/3/2023	Validasi Media	98	100	98%
	Total (%)	173	180	191,75 %
	Rata-rata	86.5	90	95,87%

Validasi modul ajar digunakan untuk menilai perencanaan jalannya uji coba produk. Poin penilaian terhadap modul ajar memiliki 15 pernyataan yang harus diisi validator. Berikut ini perolehan hasil validitas modul ajar

Tabel 9. Hasil Validasi Modul Ajar

Tanggal	Subjek	Skor		Persen (%)
		Jumlah	Maksimal	
20-3-2023	Validasi MA	70	75	93%

Implementasi kesuksesan dan kepraktisan e-modul interaktif berbasis canva diambil data melalui hasil lembar observasi yang akan diisi oleh observer memiliki dua kategori yakni kategori materi dan media serta berjumlah 18 poin dengan menggunakan analisis data tipe skala likert. Adapun hasil uji coba media e-modul interaktif berbasis canva dari observer.

Tabel 10. Hasil Observasi

Tanggal	Subjek	Skor		Persen (%)
		Jumlah	Maksimal	
14-4-2023	Observasi	87	90	96,66%

Pada evaluasi akhir produk melibatkan respon siswa di dalamnya. Hal tersebut bertujuan untuk mengukur opini siswa terkait kesesuaian dan terpenuhinya standart modul yang dibutuhkan peserta didik ketika melakukan pembelajaran mandiri di sekolah maupun di rumah. Sebelum dilakukan penyebaran lembar angket siswa, lembar angket harus melakukan uji validitas terlebih dahulu dengan menggunakan responden berbeda tetapi memiliki kriteria yang sama. Hasil validitas lembar angket dinyatakan valid. Kemudian dilakukan uji reliabilitas. Variable dinyatakan reliabel apabila Cronbach'Alpha >0,060. Sehingga dapat dilihat dari hasil tabel menyatakan bahwa  $0,961 > 0,060$ .

Tabel 11. Hasil Uji Coba Reliabilitas Lembar Angket

Cronbach'Alpha	No Of Items
0,961	20

Lembar angket sudah melewati uji validitas dan dinyatakan valid serta sudah diuji reliabelitas dan dinyatakan reliabel. Maka tahap selanjutnya penyebaran lembar angket terhadap responden setelah dilakukannya uji coba produk e-modul interaktif berbasis canva yaitu siswa kelas IV SDN Godong dengan kuantitas 18 siswa.

Tabel 12. Hasil Lembar Angket Siswa Kelas IV SDN Godong

Skor	Jumlah	Maksimal	Persentase (%)
Total Presentase	1651	1800	1651%
Rata-rata	91,72	100	91,72%

## Pembahasan

Pengembangan produk e-modul interaktif berbasis canva menggunakan tahapan ADDIE meliputi tahap *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Dalam proses pengembangan media e-modul interaktif berbasis canva memanfaatkan 6 aplikasi dan 1 website dalam pembuatan e-modul interaktif berbasis canva yaitu *figma*, *kinemaster*, *Adope Photoshop*, *Adope After Effect*, *Adope illustrator*, dan Google Fromulir.

Tahapan yang berupa penganalisisan permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas atau

ketika belajar mandiri. Permasalahan yang harus diatasi adalah kurang seimbang atau kurang kompleksnya buku pegangan siswa yang mana lebih banyak akan latihan soal, pengamatan langsung dan proyek dengan minim teori atau materi yang menyebabkan guru harus mempersiapkan pembelajaran secara ekstra mulai dari mempersiapkan modul ajar, bahan proyek siswa dan materi sebagai catatan siswa untuk bahan bacaan di rumah. Bukan hanya itu saja, dari sudut pandang siswa juga mengalami kendala karena buku siswa tersebut di dalam proses belajar terutama ketika belajar secara mandiri siswa merasa kualahan dan kesulitan dalam menjawab latihan soal dikarenakan kurangnya sumber bacaan dan teori yang menyebabkan siswa menjawab soal secara langsung dengan memanfaatkan browser di HP.

Analisis sumber belajar siswa menggunakan buku siswa yang sering melakukan proyek dengan pengamatan langsung. Sehingga sumber ajar siswa juga didapat dari lingkungan sekitar. Analisis karakter siswa kelas IV bervariasi dalam mengikuti proses pembelajaran ada yang aktif ketika proses pembelajaran berbasis proyek dan pasif ketika pembelajaran bersifat teori begitupun sebaliknya. Analisis capaian pembelajaran yakni sesekali guru tidak menuntaskan CP pada hari itu yang mengakibatkan siswa harus mengerjakan tugas di rumah. Sehingga siswa harus dituntut melakukan pembelajaran secara mandiri di rumah. Tahap selanjutnya peneliti melaksanakan tahap merancang produk. Icon dalam tampilan e-modul berbentuk *hyperlink* yang disebarkan ke semua HP pribadi siswa untuk diakses. Sehingga e-modul interaktif berbasis canva tidak memakan banyak tempat di HP.

Kevalidan, kualitas dan kelayakan produk e-modul interaktif berbasis canva dilihat dari perolehan hasil dari validator ahli materi, ahli media bahkan sebelum diuji cobakan harus melewati validasi modul ajar. Adapun validator ahli materi dan ahli modul ajar dilakukan oleh Ibu Zuli Hidayatul Fitria, S.Pd. selaku guru kelas IV dan validator ahli media yaitu Bapak Anggara Dwinata, M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Hasym Asy'ari. Lembar validasi didesign menggunakan lembar angket atau kuisisioner menggunakan skala likert. Menurut (Sugiyono, 2013) Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk menilai potensi dan masalah suatu objek, design sampai dengan terbentuknya produk dengan 5 jawaban di dalamnya (5,4,3,2,1).

Tahap validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali dengan tahap pertama pada hari Senin, 20 Maret 2023 memperoleh presentase 86.25% dan peneliti melakukan perbaikan terhadap produk sesuai dengan saran dan komentar validator ahli. Selanjutnya, pada hari Sabtu, 25 Maret 2023 dilakukan penilaian tahap kedua yang mana produk sudah diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan memperoleh peningkatan 93,75 %. Validasi ahli media

juga dilaksanakan sebanyak 2 kali dengan penilaian pertama pada hari Kamis, 30 Maret 2023 memperoleh presentase 96% namun masih ada perbaikan produk. Hal tersebut dilakukan untuk mengembangkan produk secara totalitas karena produk nantinya digunakan oleh peserta didik secara pribadi. Validasi tahap dua pada hari Jumat, 31 Maret 2023 dengan mendapatkan kenaikan hasil sebesar 98%. Setelah mendapatkan perolehan data nilai dari validator ahli materi dan ahli media dilakukan analisis dan dijumlah sesuai dengan rumusan yang telah ditentukan sejak awal yang mana mendapatkan hasil mean presentase 95,87% .

Validasi Modul Ajar diperlukan untuk menyesuaikan alur pengujian cobaan produk di kelas IV SDN Godong. Indikator lembar validasi modul ajar meliputi 3 aspek yaitu alur, kesesuaian dan keruntutan di dalam penerapan produk dengan jumlah pernyataan 15 poin dengan penyesuaian tabel 3.3 kisi-kisi lembar validasi modul ajar. Validasi modul ajar hanya dilakukan sekali tanpa adanya perbaikan pada hari Senin, 20 Maret 2023 yang mendapatkan perolehan 93% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak dan valid untuk dapat digunakan di dalam uji coba. Hal ini dilakukan untuk memperlancar proses di dalam implementasi sehingga dapat meminimalisir kendala pada saat uji coba produk. Dari ulasan hasil validasi para ahli sesuai Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Observasi dengan e-modul interaktif berbasis canva dinyatakan sangat valid, berkualitas dan sangat layak untuk diuji cobakan baik dari segi materi, media dan modul ajarnya sudah terbukti sangat valid dan layak untuk digunakan atau diuji cobakan di kelas IV SDN Godong..

Implementasi atau uji coba produk e-modul interaktif berbasis canva diklasifikasikan menjadi 3 tahapan yang meliputi, tahapan pengenalan produk yang dilakukan pada hari Senin, 3 April 2023 tahapan ini bertujuan untuk meminimalisir adanya kendala teknis pada saat uji coba. Tahapan ini sangat penting di dalam pelaksanaan uji coba produk karena pada saat uji coba produk terbukti hampir tidak ada kendala dan berjalan sangat lancar. Tahapan uji coba produk yang dilakukan di SDN Godong dengan kuantitas 18 siswa dilaksanakan pada tanggal 8-12 April 2023. Tahapan ini bertujuan agar mengetahui interpretasi produk dalam segi penggunaan. Hasil dari lembar observasi yang dilakukan oleh guru kelas IV selaku observer diperoleh data jumlah skor 87 dan skor maksimum 90 serta presentase data yang diperoleh sebesar 96.66%. Mengetahui respon guru yang sangat antusias dalam penerapan e-modul interaktif berbasis canva menandakan bahwa produk e-modul interaktif berbasis canva berhasil dalam segi pengembangannya baik secara kualitas, kevalidan, kelayakan dan kemudahan di dalam penerapannya.

Tahap evaluasi akhir dibagi menjadi beberapa langkah yaitu., tahapan validasi lembar angket yang dilakukan di SDN Kaliwungu I dengan kuantitas 10 responden dilaksanakan pada

hari Selasa, 4 April di SDN Kaliwungu I dengan kuantitas 10. Tahapan validitas dan reliabilitas bertujuan untuk lembar angket dapat dinyatakan valid dan layak serta dapat ditanggung jawabkan dari segi konsistensinya. Perhitungan uji validitas lembar angket peserta didik memanfaatkan aplikasi SPSS V16 dengan R-hitung > R-tabel dan nilai signifikan 0,05 dengan keterangan <0,05 valid. Untuk lembar angket dinyatakan reliabel maka Cronbach'Alpha >0,060 lembar angket menghasilkan 0,961 > 0,060 yang telah terbukti bahwa lembar angket siswa reliabel. Tahapan penyebaran lembar angket terhadap responden uji coba produk dilakukan di SDN Godong dengan jumlah 18 siswa dilaksanakan pada hari Kamis, 13 April 2023 dengan tujuan lembar angket sebagai barang bukti bahwa produk e-modul interaktif berbasis canva sangat dikatakan layak, berkualitas dan valid, untuk digunakan serta melalui kebutuhan dan kesesuaian yang diinginkan siswa produk dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Hasil lembar angket siswa kemudian dapat disebarkan ke responden uji coba produk yang mana memperoleh data analisis dengan jumlah total 1.651 dan maksimum 1800 maka presentase yang didapatkan sebesar 1651%. Oleh karena itu, mean yang didapat berjumlah 91,72 dan mean maksimal 100 serta memperoleh mean presentase 91,72%. Dengan memperoleh interpretasi >81% produk e-modul interaktif berbasis canva dinyatakan sangat setuju oleh responden uji coba produk yaitu siswa kelas IV SDN Godong. Dengan kata lain respon siswa terhadap e-modul sangatlah positif dari segi pengoperasian e-modul di HP siswa dan e-modul interaktif berbasis canva juga dapat digunakan belajar secara mandiri

Menyikapi hasil dan pembahasan penelitian di atas juga didukung oleh beberapa hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Salsabila & Syaban, 2022) yang menyatakan rancangan produk e-modul interaktif berbasis canva dibentuk dengan sedemikian rupa memanfaatkan aplikasi canva dan dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik lebih minat untuk melakukan pembelajaran di kelas. Selanjutnya, data penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Analia & Yogica, 2021) yang menyatakan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva juga valid atau layak dan bisa digunakan diproses pembelajaran. Kemudian bukti kesesuaian media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi canva dalam penerapannya dipaparkan oleh (Puspita, 2021) bahwa praktikum menggunakan e-modul berbasis canva cocok diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung meskipun jarak jauh sekalipun. Penelitian yang senada menurut (Asmarani, Pratiwi, Dwinata, Nuruddin, & Mariati, 2023) yang menjelaskan bahwa e-modul yang menarik harus inovasi-inovasi dan terobosan yang dikategorikan secara valid, layak, dan efektif digunakan oleh peserta didik.

## SIMPULAN

Proses pengembangan produk e-modul interaktif berbasis canva menggunakan pendekatan R&D dan model pengembangan ADDIE. Kualitas produk e-modul interaktif berbasis canva untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sudah ke dalam kriteria sangat valid, layak dan berkualitas sehingga sudah layak untuk digunakan di dalam kelas. Keberhasilan dalam mengukur produk dalam penerapan produk secara mandiri dan kepraktisan penggunaan diperoleh melalui lembar observasi yang dilakukan oleh wali kelas IV dan lembar angket respon siswa yang telah menghasilkan produk e-modul interaktif berbasis canva dapat digunakan dalam kondisi belajar mandiri oleh siswa sehingga menyebabkan kondisi kenaikan minat belajar mandiri meningkat

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, P., & Pratiwi, E. Y. R. (2022). Media Development Apedu Educational Applications Based On Android In Force Material. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(1), 1–7.
- Asmarani, R., Pratiwi, E. Y. R., Dwinata, A., Nuruddin, M., & Mariati, P. (2023). Card Dance Inovasi Media Pembelajaran Seni Tari Sebagai Wujud Pengenalan Budaya Pada Mahasiswa Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 289–302.
- Analicia, & Yogica. (2021). Media Pembelajaran visual menggunakan canva pada materi sistem gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9 Vol 2.
- Bangkara, B. A., Manullang, S. O., Pratiwi, E. Y. R., Husen, N., & Sabtohadji, J. (2022). Rethinking the " Kurikulum Merdeka for Learning". *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 6(2), 201–216.
- Dwinata, A., Pahru, S., Astutik, L. S., Susilo, C. Z., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). Motivasi Dan Interaksi Sosial sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pasca Pandemic Covid-19. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 126–133.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.
- Lasmiyati, Harta, I. 2014. Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 9 (2): 161-174
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27.

- Nofitasari, P., Nisfullaili, A., & Pratiwi, E. Y. R. (2022). Analisis Perhatian Orang Tua Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Siswa SDN Sembung Perak Jombang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1145–1149.
- Pratiwi, E. Y. R., Aslina, Y., Suyuti, Dwinata, A., & Nadziroh, F. (2022). Dampak Penerapan K-13 dan Teknologi Pembelajaran pada Masa Covid-19 terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9936–9946.
- Pratiwi, E. Y. R., & Dwinata, A. (2023). Prinsip Dasar Penyelenggaraan Pendidikan dan Pohon Keilmuan Pendidikan Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 297–306. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.224>
- Puspita, K. d. (2021). Pengembangan E-Modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 5(2).
- Salsabila, S. P., & Syaban, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7902 Vol 6.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: ALVABETA, cv.
- Sumarmo, U. (2004). Kemandirian Belajar: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana Dikembangkan Pada Peserta Didik. *academia.edu*, Vol. 8.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.30734/jpe.v6i2.353>
- Ummah, R., Suarsini, E., & Lestari, S. R. (2017). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Berbasis Penelitian Uji Antimikroba pada Matakuliah Mikrobiologi. 2, 555–562
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/899>
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Wilujeng, I. W., Aj, S. i., & Yasa, A. D. (2022). Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, Vol. 5.