

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA
PADA TEMA SEHAT ITU PENTING SUBTEMA PEREDARAN
DARAHKU SEHAT**

Pendekatan Penelitian *Research And Development*
pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pakansari 02
Kabupaten Bogor Semester Ganjil
Tahun Pelajaran 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh :

Mutiara Zahra

037118148

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2023**

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA TEMA SEHAT
ITU PENTING SUBTEMA PEREDARAN DARAHKU SEHAT**

Pendekatan Penelitian *Research And Development*
pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pakansari 02
Kabupaten Bogor Semester Ganjil
Tahun Pelajaran 2022/2023

Mutiara Zahra (037118148)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1. 0410012510



Dr. Lina Novita, M.Pd.
NIK. 1. 1011047562

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1. 0694021205



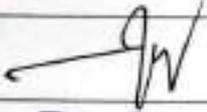
Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1. 0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari: Selasa Tanggal: 20 Juni 2023

Nama : Mutiara Zahra
NPM : 037118148
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd	
2	Rukmini Handayani, M. Pd	
3	Ade Wijaya, M. PSi	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1 .0410012510

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan E-Modul Berbasis *Canva* Pada Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau *plagiat* dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 23 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,

Mutiara Zahra

ABSTRAK

Pengembangan e-modul berbasis canva ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan di SDN Pakansari 02 Cibinong Kabupaten Bogor. Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang ditemukan adalah siswa belum mendapatkan bahan ajar yang inovatif, masih menggunakan buku tema, bupena dalam proses pembelajaran dan juga guru belum mengembangkan bahan ajar yang berbasis elektronik dan aplikasi. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan: (1) mengembangkan e-modul berbasis canva pada kelas V tema 1 subtema 1 pembelajaran 1. (2) mengetahui kelayakan e-modul berbasis canva dengan uji validasi oleh ahli media, materi, bahasa, dan respon siswa. Subjek yang di uji-cobakan merupakan siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan ini berupa presentase dari penskoran uji validasi oleh validator ahli materi dengan skor 87%, termasuk kategori sangat layak, ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat layak dan ahli bahasa memberi skor sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan respon positif dengan presentase skor diperoleh berdasarkan angket respon siswa sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul berbasis canva pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 ini layak untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, E-Modul, Canva

ABSTRACT

The development of this canva-based e-module is based on the problems found at SDN Pakansari 02 Cibinong, Bogor Regency. Based on the results of observations, the problems found were that students had not received innovative teaching materials, were still using theme books, bupenas in the learning process and also teachers had not developed electronic and application-based teaching materials. This research was developed with the objectives of: (1) developing a canva-based e-module in class V theme 1 sub-theme 1 learning 1. (2) knowing the feasibility of a canva-based e-module with validation tests by media, material, language experts, and student responses. The subjects tested were fifth grade elementary school students. This study uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of this development research are in the form of a percentage of the validation test scoring by the material expert validator with a score of 87%, including the very feasible category, media experts at 95% with the very feasible category and linguists giving a score of 100% with the very feasible category. The results showed a positive response with a score percentage obtained based on a student response questionnaire of 89% with a very decent category. It can be concluded that the development of Canva-based e-modules on theme 1, sub-theme 1, learning 1 is appropriate for use by teachers and students in the learning process.

Keywords : *Development, E-Module, Canva*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat yang dilimpahkan-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat" yang dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pakansai 02 Kabupaten Bogor.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin akan selesai apabila tidak ada bantuan dari berbagai pihak, melalui kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir.H.Didik Notosudjono, M. Sc, selaku rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M. Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan
3. Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd, selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan sekaligus Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini

4. Dr. Lina Novita, M. Pd, selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Yudhie Suchyadi, S. SI., M. Pd, selaku dosen pembimbing akademik kelas E yang selalu memberi nasehat dan motivasi
6. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis
7. Kepala Sekolah SDN Pakansari 02 yang telah memberikan izin bagi penulis dalam melakukan penelitian
8. Wali Kelas V dan rekan rekan guru yang telah membantu dan mendukung kegiatan penulis selama melakukan penelitian berlangsung
9. Siswa SDN Pakansari 02 yang telah membantu dan mendukung penulis dalam melaksanakan penelitian
10. Zainal Fahmi, S.Pd, Linda Mariana, Rahma Naila Izza, Alfarizi dan keluarga besar yang senantiasa memberi dukungan, doa, dan kerjasamanya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar
11. Sahabat sekolah menengah Riska dan Zahra yang selalu menyemangati dan doa dari jauh
12. Sahabat seperjuanganku Seruni, Dewi, Aul, Nur, Ita, Anasis, Via, dan Ranty yang telah menemani selama pembuatan skripsi ini
13. Rekan- rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018
14. Semua pihak yang tidak bisa penulisan sebutkan satu per satu

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat-Nya dan membalas semua kebaikan mereka. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, 12 April 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA TEMA SEHAT ITU PENTING SUBTEMA PEREDARAN DARAHKU SEHAT	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. . Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	7
KAJIAN TEORITIK.....	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Elektronik Modul Berbasis Canva.....	7
2. Pembelajaran Tema 4 Sehat itu Penting	20
B. Kerangka Berfikir.....	25
C. Hasil Penelitian Relevan.....	27
BAB III.....	29
METODE PENELITIAN	29
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan	29
1. Metode Penelitian.....	29
2. Prosedur Penelitian	30
3. Tahap Pengembangan	33

B.	Tempat dan Waktu Penelitian	38
C.	Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian	39
D.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	40
1.	Teknik Pengumpulan Data	40
2.	Instrumen Penilaian.....	42
3.	Teknik Analisi Data.....	47
BAB IV	50
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	50
A.	Tahapan Pengembangan.....	50
1.	Tahap Analysis (Analisis)	50
2.	Tahap Design (Perancangan)	53
3.	Tahap Development (Pengembangan).....	56
4.	Tahap Implemetation (Implementasi)	65
5.	Tahap Evaluation (Evaluasi).....	66
B.	Pembahasan.....	68
BAB V	71
SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	71
A.	SIMPULAN	71
B.	Saran	73
C.	Rekomendasi.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel nama validator.....	37
Tabel 3. 2 jadwal penelitian	38
Tabel 3. 3 Tabel Lembar Observasi Analisis Kebutuhan.....	42
Tabel 3. 4 Lembar wawancara analisis kebutuhan	43
Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen validasi media.....	44
Tabel 3. 6 Kisi-kisi instrumen ahli bahasa	44
Tabel 3. 7 Kisi-kisi instrumen ahli materi.....	45
Tabel 3. 8 Angket respon siswa	46
Tabel 4. 1 langkah-langkah rancangan desain	54
Tabel 4. 2 Hasil Validasi bahan ajar E-Modul oleh Ahli Media	57
Tabel 4. 3 Hasil Validasi bahan ajar E-Modul oleh Ahli Bahasa	59
Tabel 4. 4 Hasil Validasi bahan ajar E-Modul oleh Ahli Materi	63
Tabel 4. 5 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kevalidan	65
Tabel 4. 6 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan	65
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Respon Siswa Pada Penggunaan.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap log in di canva	17
Gambar 2. 2 beranda canva	18
Gambar 2. 3 pemilihan template	18
Gambar 2. 4 cover depan e-modul	19
Gambar 2. 5 kata pengantar dan petunjuk penggunaan	19
Gambar 2. 6 kompetensi dan indikator	19
Gambar 2. 7 materi Bahasa Indonesia (kiri) materi IPA (kanan)	20
Gambar 2. 8 rangkuman dan soal evaluasi.....	20
Gambar 2. 9 membagikan link e-modul	20
Gambar 2. 10 Bagan Kerangka	25
Gambar 3. 1 diagram tahapan ADDIE	31
Gambar 4. 1 Revisi Penempatan Tanda Baca	61
Gambar 4. 2 Revisi Mengubah kata Prestasi	61
Gambar 4. 3 Revisi kata Dibagi (kiri), tidak ada awan (kanan)	62
Gambar 4. 4 Revisi Tulisan kode QR.....	62
Gambar 4. 5 Presentase Hasil Validasi dan Respon Siswa	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Bahan Ajar E-modul Berbasis Canva.....	78
Lampiran 2 SK Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Surat Pra Penelitian	86
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 5 Surat Balasan Pra Penelitian	88
Lampiran 6 Surat Balasan Izin Penelitian	89
Lampiran 7 Surat Balasan Izin Penelitian	90
Lampiran 8 Daftar Hadir Kelas V	92
Lampiran 9 Hasil Jawaban Wawancara Guru	93
Lampiran 10 Hasil Observasi.....	94
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media.....	94
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi.....	97
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa	99
Lampiran 14 Angket respon siswa	101
Lampiran 15 Dokumentasi	103
Lampiran 16 Bukti submit jurnal.....	104
Lampiran 17 Daftar riwayat hidup	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di masa digitalisasi saat ini, guru dan siswa dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi. Pemanfaatan teknologi melahirkan ide-ide baru dalam pembelajaran dengan berbasis IT yang memanfaatkan beberapa aplikasi seperti zoom, goole meet, google classroom, google form, quizizz, kinemaster, canva, dan lain-lainnya. Melalui media interaktif siswa dapat meningkatkan minat belajar dalam mempelajari materi dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar mereka secara mandiri.

Canva merupakan salah satu aplikasi *online* yang bisa bersifat berbayar atau gratis. Canva dapat digunakan untuk mendesain media atau bahan ajar dengan beberapa templat yang menarik, sajian berupa bentuk, gambar, warna, huruf yang bervariasi. Dengan memanfaatkan aplikasi canva, pendidik atau guru dapat membuat *e-modul* bahan ajar pembelajaran tematik yang menarik, untuk membantu siswa agar dapat belajar secara mandiri dan menyenangkan.

Aplikasi canva dapat menunjang kegiatan pembelajaran daring atau luring tetap efektif, efisien, dan menyenangkan bagi para guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat

diciptakan jika seorang guru mampu membuat media atau bahan ajar yang menarik seperti halnya penggunaan modul elektronik.

Modul elektronik atau e-modul merupakan bahan ajar berbasis digital atau elektronik yang disusun secara sistematis dan dirancang dengan menarik untuk memudahkan siswa dalam memahami materi secara mandiri dan dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*. Pembuatan *e-modul* dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang telah tersedia, salah satunya adalah *canva*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru dan siswa kelas V di SDN Pakansari 02 didapatkan hasil bahwa guru sudah menggunakan metode yang bervariasi, seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan eksperimen. SDN Pakansari 02 belum sepenuhnya menggunakan media atau bahan ajar yang berbasis elektronik seperti *powerpoint*, atau lainnya. Media atau bahan ajar yang digunakan ketika kegiatan pembelajaran daring ataupun luring yaitu dengan menggunakan buku tema, *bupena*, papan tulis, *spidol*, penghapus, buku tulis, *whatsapp* (daring), video pembelajaran (daring), dan media nyata yang memanfaatkan lingkungan di sekolah ataupun kelas. Dalam membuat video pembelajaran, guru tersebut belum melakukan pengeditan dalam sebuah aplikasi apapun, sehingga saat membuat video menjelaskan materi guru tersebut langsung mengirimkannya melalui *whatsapp group*.

Upaya yang dilakukan guru agar siswa dapat memahami materi salah satu dengan membuat media atau bahan ajar yang menarik seperti membuat powerpoint dalam menjelaskan, adanya kegiatan praktik lapangan. Oleh karena itu, di sekolah tersebut guru baru diberikan pelatihan mengenai pembuatan powerpoint yang menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran lebih efektif. Guru di SDN Pakansari 02 juga belum mengetahui aplikasi canva, yang dimana aplikasi canva ini dapat membantu membuat media atau bahan ajar menjadi lebih menarik dari berbagai template yang sudah disediakan.

Penggunaan *e-modul* diharapkan akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Dengan adanya *e-modul* ini akan mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri, menimbulkan rasa kesenangan yang akan meningkatkan keefektifan dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wilujeng dan Yasa 2021) mengenai pengembangan e-modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan oleh (Putri, 2021) mengenai e-modul interaktif pada muatan IPA subtema 1 tema 8 kelas V sekolah dasar dinyatakan bahwa pengembangan e-modul interaktif pada materi siklus air kelas V memiliki kualifikasi sangat baik yang dapat membantu guru menjelaskan materi serta sebagai alternatif dalam

melaksanakan proses pembelajaran. Pengembangan e-modul interaktif ini dapat membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, menarik minat, meningkatkan kemandirian belajar, sebagai motivasi belajar siswa, dan mendapatkan pengalaman baru dalam belajar menggunakan e-modul interaktif.

Berdasarkan pada hasil observasi dan penelitian telah dilakukan peneliti terdahulu melalui peneliti akan mengembangkan bahan ajar *e-modul* dengan aplikasi canva di era digital yang berjudul “Pengembangan E-Modul berbasis Canva pada Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat”. Penulis berharap dengan dikembangkan *e-modul* dengan aplikasi canva ini dapat membantu siswa lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi diantaranya, yaitu :

1. Siswa kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Siswa belum sepenuhnya mengetahui tentang materi ajar
3. Siswa belum sepenuhnya memahami penggunaan *e-modul*.
4. Guru dan siswa kurang komunikatif dalam proses pembelajaran
5. Guru belum menggunakan *e-modul* sebagai bahan ajar pada kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan *e-modul* menggunakan canva pada Tema 4 Sehat itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 kelas V di SDN Pakansari 02?
2. Bagaimaimana kelayakan *e-modul* terhadap Tema 4 Sehat itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 kelas V di SDN Pakansari 02?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan *e-modul* menggunakan canva pada tema 4 Sehat itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 kelas V di SDN Pakansari 02.
2. Bagaimaimana kelayakan *e-modul* terhadap Tema 4 Sehat itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 kelas V di SDN Pakansari 02.

E. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian yang baik adalah mampu memberikan manfaat bagi lingkungan di sekitarnya. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun praktis. Berikut adalah manfaat dari teoritis dan praktis:

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini yakni dapat dijadikan masukan dalam penggunaan *e-modul* pada pembelajaran tema 4 Sehat itu Penting untuk kelas 5 Sekolah Dasar diharapkan dapat memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Menumbuhkan kemandirian siswa dalam memahami materi pada tema sehat itu penting dengan *e-modul*.

b. Bagi guru

E-modul menggunakan canva dijadikan sebagai salah satu bahan ajar bagi guru untuk memberikan wawasan dan informasi kepada siswa.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya *e-modul* diharapkan menjadi informasi dan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu bahan ajar di sekolah tersebut.

d. Bagi penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan dalam hal pengembangan *e-modul* pada materi Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas V SD.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Elektronik Modul Berbasis Canva

a. Pengertian Modul

Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum untuk membantu siswa belajar secara mandiri, disajikan dengan petunjuk penggunaan, materi, video, rangkuman, latihan soal, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan guru. Sebagaimana dikemukakan oleh Daryanto (2013:9-11) modul merupakan sebagai paket belajar mandiri yang dirancang secara sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar. Berbeda dengan pendapat diatas, menurut Zaharah, Yelianti, dan Asra (2017:26) modul merupakan bahan ajar yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut pendapat Ningsih & Mahyuddin (2021:139) mengatakan, modul merupakan suatu proses pembelajaran mengenai satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaan untuk para pendidik. Hal serupa menurut Mahardika, dkk (2021:13-16) menyatakan bahwa modul merupakan seperangkat bahan ajar yang disusun dalam satu unit atau lebih dan harus dikuasai oleh siswa sebelum berlanjut pada unit berikutnya.

b. Pengertian Elektronik Modul

Di era digitalisasi saat ini penggunaan elektronik modul sangat penting bagi siswa dan guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Elektronik modul merupakan bahan ajar berbasis elektronik atau digital yang disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum bertujuan untuk memudahkan siswa belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja. Penggunaan elektronik modul ini dapat diakses melalui link dengan menggunakan gawai, laptop, komputer, dan menggunakan akses internet untuk membukanya. Menurut Zaharah, dkk (2017:26) modul elektronik atau e-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flash disk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.

Pendapat lain Imanasari & Sunaryantiningsih, (2017:11) menyatakan, e-modul didefinisikan sebagai bahan ajar interaktif yang di dirancang berbagai macam bentuk agar tidak monoton, sehingga dapat mendatangkan ketertarikan siswa dalam belajar. Hal serupa Arsal Muhammad, dkk (2019:345) modul elektronik (e-modul) merupakan inovasi terbaru dari modul cetak, sehingga modul elektronik ini dapat diakses dengan bantuan komputer yang sudah terintegrasi dengan perangkat lunak yang mendukung pengaksesan e-modul.

c. Karakteristik Elektronik Modul

Elektronik Modul agar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, maka harus memiliki karakteristik elektronik modul tertentu. Menurut Kurniawan C, Kuswandi D (2021:14-15) karakteristik yang terdapat dalam e-modul yaitu: 1) Pengaturan penggunaan jenis font, spasi dan tata letak naskah yang konsisten; 2) Penyajian e-modul memenuhi persyaratan penyajian pada media elektronik; 3) Adanya pemanfaatan audio-video atau multimedia dalam proses penyajiannya; 4) Pemanfaatan fitur pada aplikasi perangkat lunak (*software*); 5) Desain khusus berdasarkan prinsip pembelajaran.

Pendapat lain mengenai karakteristik e-modul dijelaskan oleh Daryanto (2013:9-11) yaitu : 1) *Self Instruction* (memungkinkan seseorang belajar secara mandiri); 2) *Self Contained* (materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam e-modul tersebut); 3) *Stand Alone* (Berdiri sendiri); 4) Adaptif (menyesuaikan terhadap perkembangan ilmu dan teknologi); 5) *User Friendly* (bersahabat dengan pemakaiannya).

Pendapat lain Sudarwati N, Qomariyah U.N, Susilowati L. (2015:24) yaitu : 1) Tujuan performatasi; 2) Bahan pembelajaran; 3) Metode evaluasi diri; 4) Perlengkapan untuk verifikasi hasil belajar.

d. Kelebihan dan Kelemahan Elektronik Modul

Terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan elektronik modul, menurut kemendikbud (2017:1-57) Kelebihan dan kelemahan yang terdapat dalam e-modul yaitu :

Kelebihan:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.
- 2) Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- 3) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- 4) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
- 5) Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis.
- 6) Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial.

Kelemahan:

- 1) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.

- 2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.
- 3) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan.

Pendapat lain mengenai kelebihan e-modul dijelaskan oleh Zaharah, dkk (2017:26) yaitu :

- 1) Media pembelajaran yang sangat efektif serta dapat memudahkan belajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran
- 2) Dapat meningkatkan motivasi belajar
- 3) Dapat digunakan sebagai penyampaian langsung dan segera secara efektif kepada siswa
- 4) Sangat mendukung pembelajaran individual
- 5) Melatih siswa untuk terampil memilih bagian-bagian isi pembelajaran yang dikehendaki
- 6) Memungkinkan siswa untuk lebih mengenal dan terbiasa dengan komputer menjadi semakin penting di masyarakat modern
- 7) Menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan fasilitas warna, lagu, gambar, grafik dan animasi sehingga mampu menyajikan pembelajaran secara menarik.

Berbeda dengan pendapat di atas terkait kelebihan dan kelemahan e-modul menurut Kurniawan C, dan Kuswandi D (2021:19) yaitu:

Kelebihan:

- 1) Penyajian e-modul memperhatikan unsur visual dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik memahami materi e-modul
- 2) Penyajian e-modul secara interaktif dan dinamis
- 3) Penyajian e-modul hanya memuat beberapa pembahasan bab sebagai titik fokus pembahasan materi pembelajaran dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 4) Penyajian materi dibatasi berdasarkan kemampuan peserta didik.

Kelemahan:

- 1) Proses pengembangan e-modul membutuhkan biaya yang tinggi
- 2) Proses pengembangan e-modul membutuhkan waktu yang lama karena dikerjakan melalui proses yang kompleks
- 3) Dalam proses pembelajaran membutuhkan kemampuan kemandirian dari peserta didik dan hal tersebut membutuhkan waktu yang tidak instan
- 4) Dalam proses pembelajarannya, pengajar membutuhkan ketekunan yang tinggi untuk memonitoring perkembangan peserta didik berkaitan dengan tingkat kemandirian belajar peserta didik.

e. Pengertian Canva

Aplikasi canva ini dapat digunakan melalui akses internet atau berbasis online. Menurut pendapat Septiningsih (2020:5-6) canva merupakan sebuah tools/akun untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.

Pendapat lain Enterprise, Jubilee. (2021:2) mengatakan, canva merupakan website dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis dan *brand building*.

f. Karakteristik Canva

Canva aplikasi yang memfasilitasi bahan ajar yang dapat diakses secara online oleh peserta didik dan guru. Menurut (Sobandi, dkk (2023:102) canva memiliki tiga karakteristik, yaitu:

- 1) Aplikasi ini merupakan program desain online
- 2) Menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya.
- 3) Mudah digunakan oleh setiap orang, termasuk guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

Berbeda dengan pendapat di atas terkait karakteristik canva menurut Rahmasari, E.A, & Yogananti (2021:169-170) yaitu:

- 1) Canva memberikan pilihan template yang melimpah namun juga memberikan kesempatan pada pengguna untuk mendesain sendiri dengan menggunakan gambar atau desain yang telah dibuat ke dalam canva
- 2) Canva memiliki kelengkapan fitur yang memudahkan seseorang dalam mendesain, misalnya poster, kartu ucapan, brosur, infografis hingga presentasi
- 3) Canva memiliki fitur-fitur teks dan animasi.

g. Kelebihan Canva

Terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh canva, menurut Wilujeng, dkk (2021:263) terdapat beberapa kelebihan canva, yaitu:

- 1) Dapat menyisipkan video, link, teks, audio, gambar, barcode, google drive, dan youtube
- 2) Dalam pengemasannya dapat melalui *link* yang dapat diakses menggunakan internet
- 3) Ataupun berbentuk MP4 yang dapat diperoleh tanpa internet.

Pendapat lain menjelaskan kelebihan canva oleh Tanjung dan Faiza (2019:80-81) yaitu:

- 1) Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag dan drop

- 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis
- 4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru
- 5) Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan
- 6) Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran
- 7) Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel
- 8) Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media canva dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg. Sehingga untuk menerapkan presentasi offline dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti powerpoint.

Pendapat lain mengenai kelebihan canva dijelaskan oleh Rahmasari, E.A, & Yogananti (2021:169-170) yaitu:

Kelebihan dari canva adalah kemudahan membuat desain dengan drag and group template gambar maupun animasi yang telah tersedia tanpa harus mendesain ulang dari awal, sehingga dengan kemudahan ini dapat menarik orang untuk menggunakannya termasuk mahasiswa.

h. Kekurangan Canva

Ada beberapa kekurangan yang dimiliki oleh canva, menurut Resmini, dkk (2021:341-342) kekurangan canva yaitu tidak bisa digunakan secara offline, sehingga pengguna memerlukan paket data untuk menggunakan aplikasi canva. Pendapat lain mengenai kekurangan canva dijelaskan oleh Pelangi (2020:70) yaitu:

- 1) Aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil
- 2) Dalam aplikasi canva ada beberapa template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar
- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain baik itu template, gambar, warna dan sebagainya, namun kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda.

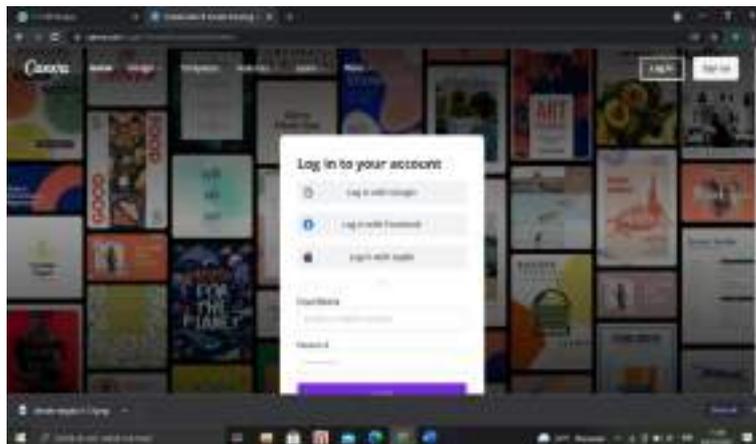
Berdasarkan dari teori-teori di atas menyatakan bahwa elektronik modul merupakan modul yang berbasis elektronik atau digital disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi secara mandiri dengan adanya tampilan gambar, video yang bervariasi dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan canva dapat disintesis sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang diakses menggunakan jaringan internet (*online*), menyediakan berbagai jenis template, teks, gambar, warna yang menarik dari beberapa versi seperti android, iPhone, dan web. Sehingga

berdasarkan teori-teori di atas, dapat disintesis bahwa elektronik modul berbasis canva merupakan modul berbasis elektronik yang menggunakan aplikasi canva dalam mendesain atau membuat produk e-modul tersebut.

i. Cara Membuat E-modul berbasis Canva

Menurut Indika Irkhamni, dkk (2021:130-133) berikut langkah-langkah awal membuat e-modul menggunakan canva :

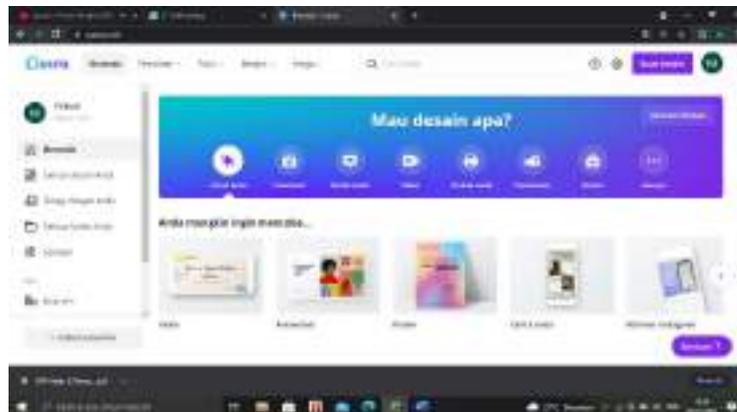
- 1) Tahap awal dalam mengakses aplikasi canva dengan mengunjungi situs www.canva.com melalui web, kemudian pendidik dapat *log in* akun terlebih dahulu agar dapat menggunakan canva untuk membuat *e-modul*. Dalam fitur *log in*, pendidik diharuskan mengisi alamat *email* dan passwordnya atau dapat *log in* menggunakan akun facebook dan google.



Gambar 2. 1 Tahap log in di canva

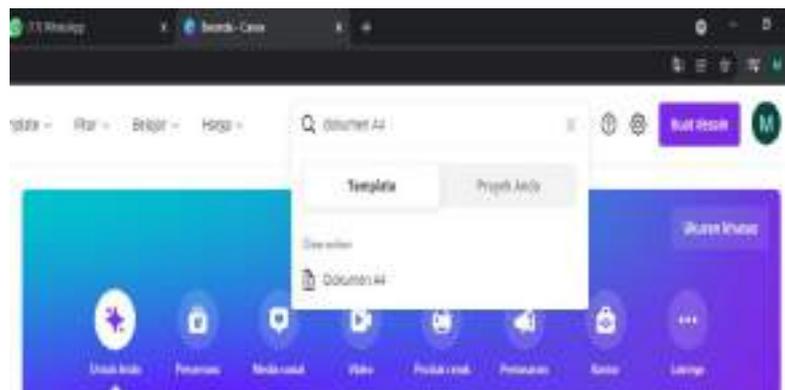
- 2) Setelah berhasil *log in*, maka akan muncul tampilan awal canva. Pada tampilan tersebut terlihat akun pendidik pada sisi

kanan atas dan terdapat beberapa template yang dapat digunakan untuk mendesain.



Gambar 2. 2 beranda canva

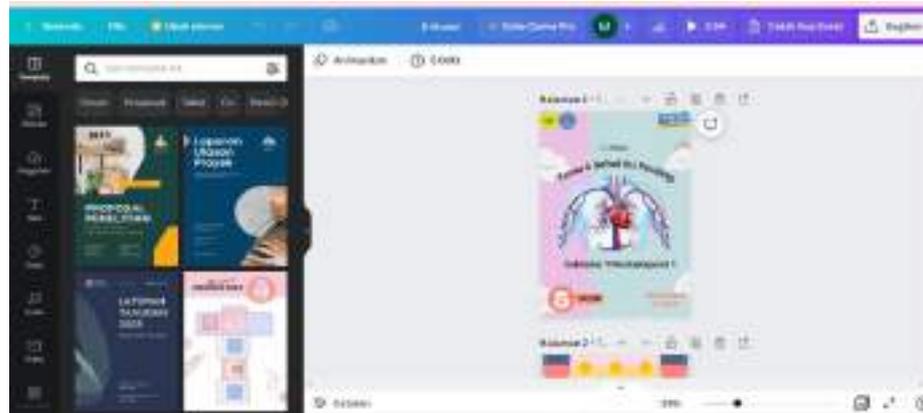
- 3) Pada tampilan template, pendidik dapat mencari fitur template yang akan digunakan untuk mendesain *e-modul*. Template yang digunakan dalam mendesain *e-modul* adalah A4 dokumen yang dapat dicari melalui *icon search*.



Gambar 2. 3 pemilihan template

- 4) Setelah mengetahui template yang akan dipilih, maka kita akan mendesain *e-modul* dimulai dengan cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, materi, dan soal evaluasi dengan memilih gambar, tulisan, animasi, video yang sesuai

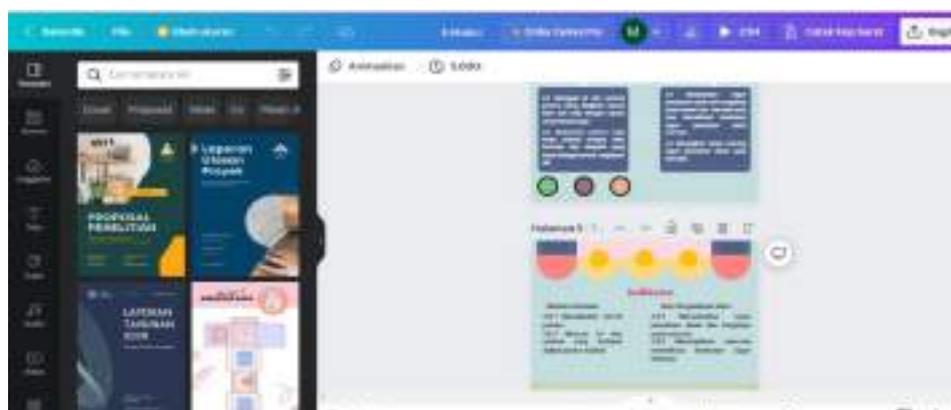
dengan fitur yang telah disediakan oleh canva. Fitur-fitur tersebut berada di sebelah kiri dari desain produk.



Gambar 2. 4 cover depan e-modul



Gambar 2. 5 kata pengantar dan petunjuk penggunaan



Gambar 2. 6 kompetensi dan indikator

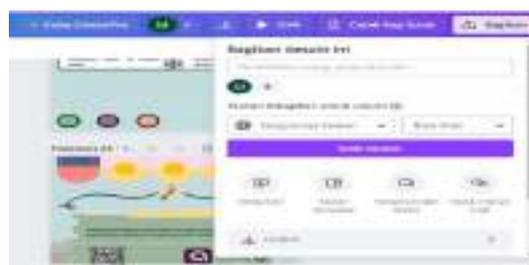


Gambar 2. 7 materi Bahasa Indonesia (kiri) materi IPA (kanan)



Gambar 2. 8 rangkuman dan soal evaluasi

- 5) Setelah desain telah selesai dikerjakan, langkah selanjutnya yaitu dengan membagikan produk e-modul dengan menggunakan *link* atau *scan barcode*.



Gambar 2. 9 membagikan link e-modul

2. Pembelajaran Tema 4 Sehat itu Penting

Pada tema sehat itu penting subtema peredaran darahku sehat mencakup dua muatan pembelajaran. Tim Tunas Karya Guru (2019:3-9) pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 Kelas V muatan pelajaran yang terdapat ada dua yaitu IPA dan Bahasa Indonesia. Materi yang terdapat pada muatan IPA yaitu komponen-komponen darah manusia, golongan darah manusia, dan organ peredaran darah manusia. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia yaitu pengertian pantun, dan ciri-ciri pantun.

Pendapat lain Subekti, Ari. (2017:1-7) pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V terdapat dua muatan pembelajaran yaitu IPA dan Bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari yaitu organ peredaran darah dan fungsinya pada manusia, dan pantun.

Hal serupa menurut Irene,dkk (2016: 3-22) pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas V terdapat dua muatan pembelajaran yaitu IPA dan Bahasa Indonesia. Materi pembelajaran yang akan dipelajari yaitu jantung dan pembuluh darah, darah, pantun. Berikut penjabaran mengenai pantun:

- a. Pengertian pantun, pantun (puisi lama) merupakan salah satu seni merangkai kata. Pantun dapat digunakan untuk mengungkapkan perasaan seseorang mengenai suatu kejadian atau peristiwa yang dialaminya.

- b. Ciri-ciri pantun, pantun memiliki ciri-ciri khas yang membedakan dengan bentuk karya sastra Indonesia lainnya, berikut ciri-ciri pantu: bersajak a-b-a-b, terdiri atas 4 baris dalam satu bait, setiap baris terdiri atas 8-12 suku kata, terdiri atas dua bagian yaitu sampiran (terdapat pada baris pertama dan kedua dalam bait pantun dan isi (terdapat pada baris ketiga dan keempat dalam bait).
- c. Jenis-jenis pantun, pantun dapat digolongkan berdasarkan isi dan usia. Berikut penjelasan pantun berdasarkan golongannya:
- 1) Berdasarkan isinya terdapat beberapa pantun, yaitu; pantun jenaka (berisi tentang candaan yang membuat orang terhibur atau tertawa), pantun teka-teki (berisi tentang teka-teki atau untuk sebuah permainan pantun), pantun nasihat (berisi anjuran atau ajaran), pantun kiasan (berisi kata kiasan atau mengibaratkan sesuatu yang lain).
 - 2) Berdasarkan usia terdapat beberapa pantun yaitu; pantun anak-anak (berisi tentang pengalaman masa anak-anak), pantun orang muda/ remaja (berisi tentang kehidupan masa muda), dan pantun orang tua (berisi tentang nasihat atau pesan dari orang tua).

Menurut Meisawati, Melli (2021: 73-77) pada bukunya yang berjudul *Note Studygram* IPA SD/MI Kelas 4,5,6 membahas tentang materi IPA kelas 5 yaitu peredaran darah pada manusia yang

mencakup komponen darah, organ peredaran darah manusia, dan organ peredaran darah hewan. Materi yang sesuai dengan pembahasan pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 yaitu:

- a. Komponen darah yang terdiri dari, sel darah merah (*eritrosit*), sel darah putih (*leukosit*), keping darah (*trombosit*), dan plasma darah.
- b. Organ peredaran darah manusia yang terdiri dari jantung, pembuluh darah, dan paru-paru. Berikut merupakan penjelasan dari macam-macam organ peredaran darah manusia:

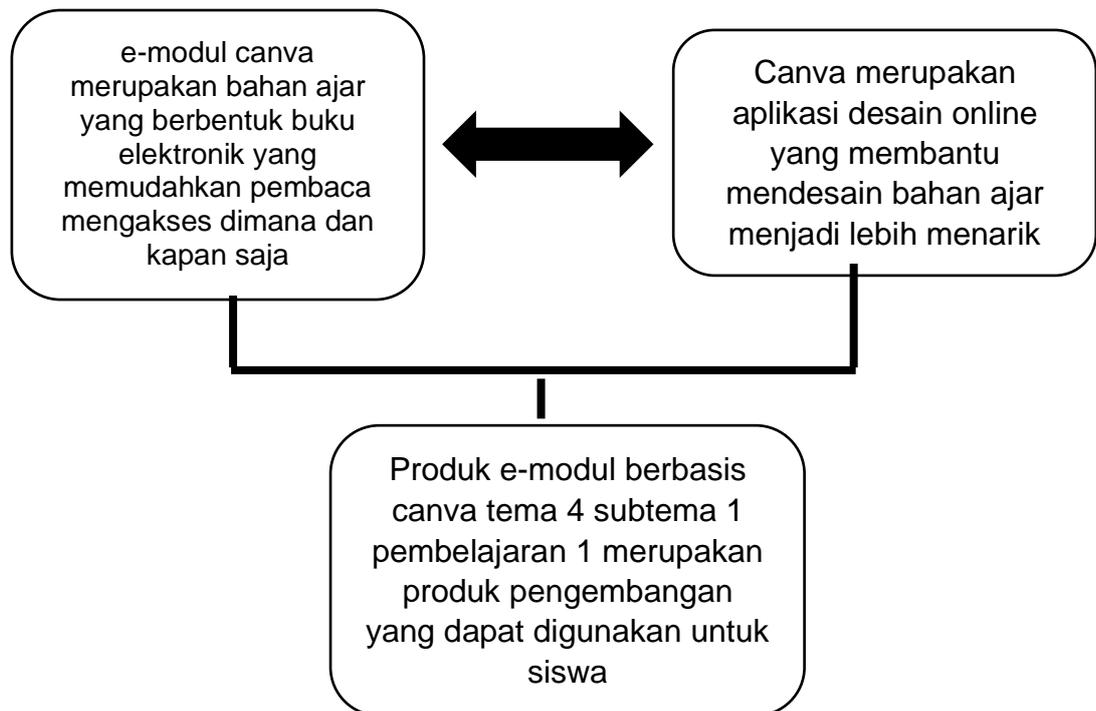
- 1) Jantung, memompa darah dengan cara menguncup (berkontaksi) dan mengembang (berelaksasi). Kontaksi dan relaksasi pada jantung mengakibatkan terjadinya denyut jantung atau denyut nadi. Jantung manusia terdiri atas empat ruang yaitu serambi kiri, serambi kanan, bilik kiri, dan bilik kanan. Bilik kiri bertugas memompa darah ke seluruh tubuh, sedangkan bilik kanan bertugas memompa darah ke paru-paru. Darah beredar di dalam tubuh melalui dua sistem peredaran darah yaitu peredaran darah kecil (peredaran darah dari jantung menuju paru-paru kemudian kembali ke jantung, darah yang menuju paru-paru mengandung karbon dioksida, sedangkan darah yang kembali ke jantung mengandung banyak oksigen), dan peredaran besar (peredaran darah dari jantung menuju ke seluruh tubuh dan kembali lagi ke jantung)

- 2) Pembuluh darah, terbagi menjadi tiga macam yaitu: pembuluh nadi/ arteri (pembuluh yang membawa darah kaya oksigen keluar dari jantung, kecuali *arteri pulmonalis*), pembuluh balik/ vena (pembuluh darah yang membawa darah kaya karbon dioksida dari seluruh tubuh menuju jantung, kecuali *vena pulmonalis*), pembuluh kapiler (pembuluh darah yang sangat halus dengan dinding yang sangat tipis dan berpori).
- 3) Paru-paru, darah dari jantung yang sudah tidak mengandung oksigen diangkut menuju paru-paru. Di dalam paru-paru, darah melepaskan karbon dioksida dan mengikat oksigen.

Menurut Rizal Yose (2009: 71-72) pada buku yang berjudul Pantun dan Syair; Pantun Puisi Asli Anak Negeri membahas tentang sejarah pantun dan jenis-jenis pantun. Salah satu jenis pantunnya yaitu adalah pantun jenaka.

Berdasarkan sumber-sumber di atas dapat disintesis bahwa Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 terdapat dua muatan pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Bahasa Indonesia. Dalam beberapa sumber buku ada beberapa materi yang akan dibahas. Jika digabungkan maka materi yang akan di bahas atau dipelajari yaitu : pengertian pantun, ciri-ciri pantun, bagian-bagian pantun, jenis pantun, organ peredaran darah pada manusia dan fungsinya, manfaat peredaran darah lancar, serta gangguan penyakit yang mengganggu alat peredaran darah pada manusia.

B. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 10 Bagan Kerangka

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dibuat kerangka sebagai berikut. Elektronik modul merupakan modul yang berbasis elektronik atau digital disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi secara mandiri dengan adanya tampilan gambar, video yang bervariasi dan menarik, serta adanya latihan soal yang dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain online yang dapat digunakan untuk pengembangan elektronik modul yang menyediakan berbagai fitur seperti template, animasi, teks, bentuk, dan lain-lainnya serta dapat memasukkan gambar, suara, video dari link youtube, dan membuat *QR code*.

Pengembangan elektronik modul ini dipadukan dengan pembelajaran tematik. Yaitu tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 didalamnya terdapat dua muatan pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Bahasa Indonesia. Pada materi IPA membahas tentang organ peredaran darah pada manusia dan fungsinya, manfaat peredaran darah lancar, serta gangguan penyakit yang mengganggu alat peredaran darah pada manusia. Sedangkan Bahasa Indonesia membahas materi tentang pengertian pantun, ciri-ciri pantun, bagian-bagian pantun, dan jenis-jenis pantun.

Dalam pengembangan elektronik modul langkah pertama yang dilakukan yaitu melakukan analisis mengenai materi berdasarkan KI, KD, dan indikator. Materi yang akan dicantumkan dapat dilihat melalui sumber buku guru, buku siswa, bupena, dan lainnya sebagai panduan isi materi pembelajaran.

Setelah melakukan analisis KI, KD, Indikator, dan materi pembelajaran, peneliti mulai membuat desain e-modul pada aplikasi canva. Selanjutnya desain tersebut diperlihatkan kepada dosen pembimbing untuk di cek terlebih dahulu sebelum dilakukannya uji validitas, melakukan pengembangan untuk diuji ke validator. Setelah itu adanya uji coba kelayakan dan kepraktisan produk, evaluasi produk sebelum diberikan kepada sekolah, dan terakhir

menyebarkan produk kepada siswa dan guru untuk diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Hasil Penelitian Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan atau terkait dengan bahan ajar *e-modul* sebagai berikut :

1. Pada penelitian tahun 2020 yang dilakukan Rudianti Cahyani dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sigil Software untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19" menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar e-modul di era pandemi covid-19 ini dapat dirancang menggunakan aplikasi sigil software, dan mendapat kategori sangat layak sebagai media pembelajaran dengan nilai 88,54%.
2. Pada penelitian tahun 2021 yang dilakukan Wulandari Meylan Reza, Yulianti, dan Arief Rahma Hakim dengan judul "Pengembangan E-Modul dalam Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 1 di Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar e-modul telah layak dan valid digunakan oleh siswa kelas III SD pada tema 4 subtema 1 tentang Hak dan Kewajibanku di Rumah
3. Pada penelitian tahun 2018 yang dilakukan Kuncahyono dengan judul "Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 82% dengan

kriteria valid, hasil ujicooba respon pengguna e-modul dalam pembelajaran menunjukkan tingkat kepraktisan produk mencapai 86,5% kriteria praktis. E-modul tematik bertujuan untuk mengakomodasi kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau lebih sering kita kenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015:297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2021:396) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

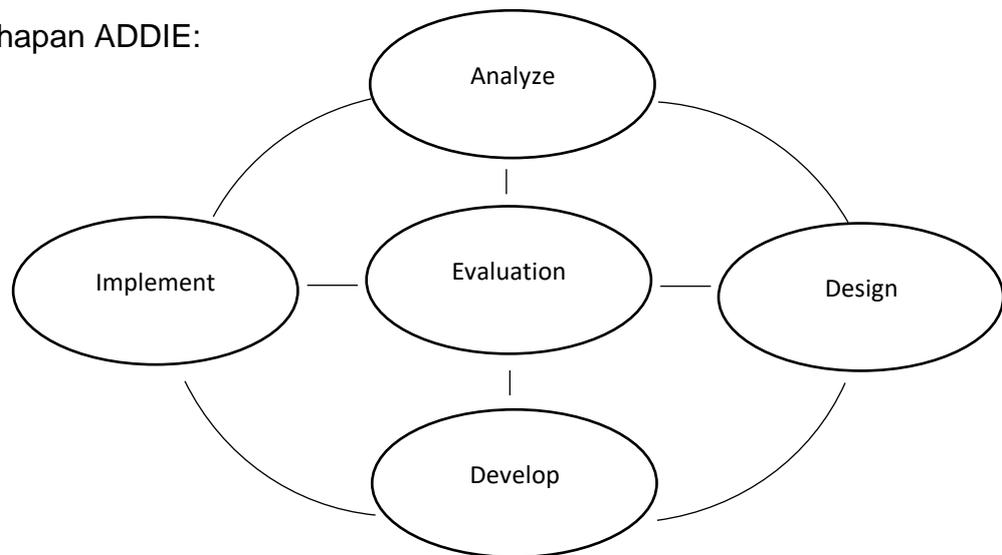
Penelitian ini merupakan penelitian bidang pendidikan menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Pemilihan pengembangan ADDIE didasarkan karena model tersebut memiliki tahapan-tahapan sederhana dan mudah dipelajari sehingga lebih mudah dipraktikkan dalam pengembangan produk pembelajaran. kemudian, model ini memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi dalam setiap tahap, sehingga produk yang dihasilkan valid dan reliabel.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu e-modul berbasis canva Tema 4 Sehat itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan tahapan atau langkah yang harus dilakukan peneliti agar dapat menyelesaikan penelitian pengembangan produk yang sedang dilakukan. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Tegeh dan Kirna (2013) model ADDIE disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Menurut Soesilo (2013) model ADDIE merupakan model desain instruksional yang membangun materi maupun produk berdasarkan kinerja. Menurut Cahyadi (2019) model ADDIE ialah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan. Peneliti memilih model ini karena disusun secara terprogram dengan tahapan-tahapan yang sistematis sehingga dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran

yang berkaitan dengan produk berdasarkan karakteristik siswa. Berikut tahapan ADDIE:



Gambar 3. 1 diagram tahapan ADDIE

Berikut di bawah ini tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE:

a. Tahap Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utamanya menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran untuk mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan diperlukan atau tidak. Menurut Wilujeng,dkk (2021) tahap analisis dilakukan untuk analisis kurikulum, menganalisis karakteristik siswa, dan menganalisis pemanfaatan modul. Menurut pendapat lain Cahyadi (2019) tahap analisis yang bertujuan untuk menganalisis masalah dasar dalam pembelajaran, menganalisis karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan perkembangannya, menganalisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur untuk mengetahui bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara

sistematis, menganalisis tujuan pembelajaran untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa.

b. Tahap Desain

Pada tahap desain ini menentukan sebuah konsep atau rancangan yang akan dibuat berdasarkan analisis sebelumnya. Menurut Purnamasari (2019) dalam tahap ini akan menghasilkan *user interface* dari perancangan produk. Peneliti menentukan elemen media dengan mengumpulkan bahan pendukung seperti gambar, animasi suara, bahkan video dan pengumpulan tersebut bisa dilakukan dengan cara mencari diinternet bisa juga dengan membuat media sendiri bila menguasai. Pendapat lain Rayanto dan Sugianti (2020) mengatakan pada tahap ini peneliti merancang desain sesuai dengan apa yang diteliti, dengan menyiapkan lembar validasi berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan *expert, review* (ahli isi materi, ahli pembelajaran, ahli test/ evaluasi, dan ahli desain buku ajar dan media pembelajaran).

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini rancangan yang sudah dibuat diwujudkan dalam bentuk nyata. Menurut Purpasari dan Suryaningsih (2019) pada tahap pengembangan dilakukan pencarian dan pengumpulan sumber yang relevan untuk memperkaya bahan materi, serta memvalidasi draft produk pengembangan dan revisi sesuai masukan para ahli.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba ke ahli media, materi dan bahasa kepada produk yang telah dikembangkan dari segi tampilan atau fungsionalnya. Apabila para ahli menyatakan bahwa produk yang telah diuji layak, maka produk akan diuji cobakan kepada siswa.

e. Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan model ADDIE dilakukan kegiatan evaluasi untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Menurut Kuncahyono (2018) kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil evaluasi secara kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif didapatkan dari angket validasi ahli, angket hasil uji coba ke siswa, sedangkan kuantitatif didapatkan dari hasil skor uji coba yang telah diperoleh.

3. Tahap Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan bahan ajar e-modul terdiri atas beberapa tahapan yaitu: 1) analisis kebutuhan; 2) desain; 3) pengembangan; 4) implementasi; 5) evaluasi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. peneliti melakukan analisis kebutuhan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pakansari 02 melalui observasi dan wawancara. Dari hasil observasi dan wawancara

ditemukan masalah yang muncul di sekolah tersebut khususnya di kelas VA, guru masih menggunakan buku tema sebagai sumber belajar/ bahan ajar, penggunaan buku tema dalam kegiatan pembelajaran kurang cukup dalam menyampaikan materi kepada siswa, dikarenakan untuk memahami materi siswa memerlukan media, bahan ajar yang menarik sehingga mampu memahami materi dengan cepat dan mudah.

Permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar tersebut, nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan penelitian dan desain produk yang akan dikembangkan. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran maka akan dirumuskan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan bahan ajar yang menarik yaitu e-modul berbasis canva Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 pada kelas VA.

b. Desain

Desain tampilan bahan ajar e-modul ini menyerupai buku digital yang terdapat proses membolak-balik atau menggeser halaman, berisi materi tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 untuk kelas V SD. Materi e-modul ini disisipkan dengan gambar, video yang sesuai dengan isi materi, animasi, teks dengan warna yang bervariasi bertujuan untuk menarik siswa dalam kegiatan proses belajar menggunakan e-modul berbasis canva. Adapun desain e-moduk per halaman sebagai berikut:

- 1) Halaman 1, berisi judul “ E-Modul Tema 4 Sehat itu Penting Subtema 1 Pembelajaran 1” , adanya logo fakultas, universitas, dan kampus merdeka, adanya nama penulis serta gambar-gambar yang menarik dan sesuai dengan materi.
 - 2) Halaman 2, berisi kata pengantar
 - 3) Halaman 3, petunjuk penggunaan
 - 4) Halaman 4, peta konsep, dengan berisikan kompetensi dasar
 - 5) Halaman 5, indikator dan tujuan pembelajaran
 - 6) Halaman 6-12, kegiatan 1 muatan pelajaran bahasa indonesia dengan adanya video, materi, rangkuman, dan soal evaluasi berupa link google form.
 - 7) Halaman 13-23, kegiatan 2 muatan IPA dengan adanya video, materi, rangkuman, gambar sesuai dengan materi, soal evaluasi berupa link quizizz.
 - 8) Halaman 24, daftar pustaka
 - 9) Halaman 25. Profil penulis
- c. Pengembangan

Tahap ini digunakan untuk kegiatan penyusunan bahan ajar, pengumpulan bahan/materi bahan ajar, gambar-gambar ilustrasi yang berkaitan dengan materi sebagai penunjang pengembangan e-modul berbasis canva. Menyusun materi dalam e-modul berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Setelah produk telah

selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi media, bahasa, dan materi. Kegiatan pengembangan ini terdiri dari tampilan e-modul, validasi e-modul, dan revisi e-modul/ produk yang telah dikembangkan menurut saran dari para ahli sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu:

- 1) Ahli materi, untuk menguji kelayakan dari segi materi. Ahli materi dalam pengembangan e-modul berbasis canva ini merupakan seorang guru kelas V. Pemilihan ahli materi ini didasarkan bahwa yang bersangkutan memiliki peran dalam pembelajaran tematik ini, ahli materi memberikan saran, kritik, komentar secara umum terhadap materi pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD.
- 2) Ahli media, untuk menguji aspek visual, audio, kualitas dan isi media berbasis canva. Ahli media dalam pengembangan e-modul berbasis canva ini merupakan seorang yang ahli dibidang ilmu komputer. Ahli media merupakan seorang magister yang memahami ilmu berkaitan dalam teknologi. ahli media memberikan saran, kritik dan komentar secara umum terhadap tampilan dan penggunaan e-modul berbasis canva.
- 3) Ahli bahasa, untuk menguji dari segi bahasa yang sesuai dengan EYD yang tepat. Ahli bahasa dalam pengembangan e-modul berbasis canva ini merupakan seorang magister dari

pendidikan dan sastra bahasa Indonesia. Ahli bahasa ini akan memberikan saran, kritik, dan komentar terkait dengan tata bahasa yang tepat dalam e-modul berbasis canva.

Tabel 3. 1 Tabel nama validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/ Lembaga
1	Resyi A. Gani, M.Pd	Ahli Media	Universitas Pakuan
2	Stella Talitha, M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3	Suratminah, S.Pd. SD	Ahli Materi	SDN Pakansari 02

4. Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahap untuk mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Produk yang telah dibuat selanjutnya diujicobakan, uji coba ini dilakukan pada siswa kelas V sekolah dasar sekitar 31 siswa. Siswa memberikan respon terkait dengan penggunaan e-modul berbasis canva melalui sebuah instrumen yang diberikan kepada siswa untuk mengukur efektivitas produk e-modul berbasis canva.

5. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk memberikan nilai terhadap produk yang telah diimplementasikan kepada siswa kelas V. Tujuan evaluasi ini untuk mengetahui kelayakan dari e-modul berbasis canva untuk menjawab rumusan masalah. Hasil angket

berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan e-modul, apabila respon siswa mengatakan bahwa produk e-modul ini baik dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa e-modul berbasis canva telah selesai dikembangkan dan layak digunakan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan terencana pada tempat dan waktu yang telah ditentukan sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Pengembangan E-Modul berbasis Canva pada Tema 1 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 ini dilakukan di SDN Pakansari 02, yang beralamatkan di Jl. Kp. Curug No 59-7 Pakansari, Kec. Cibinong, Kab. Bogor, Jawa Barat 16915. Peneliti memilih tempat pengembangan ini karena SD tersebut memiliki permasalahan dalam bahan ajar yang belum bervariasi yang hendak dijadikan penelitian dan pengembangan.

2. Waktu Penelitian

Tabel 3. 2 jadwal penelitian

No	Kegiatan	Bulan (2021-2023)								
		Nov	Des	Jan-Feb	Mar-Apr	Mei-Juni	Jan-Maret 23	April 23	Mei 23	Juni 23
1.	Pembuatan proposal									
2.	Seminar proposal									
3.	Observasi sekolah									

No	Kegiatan	Bulan (2021-2023)								
		Nov	Des	Jan-Feb	Mar-Apr	Mei-Juni	Jan-Maret 23	April 23	Mei 23	Juni 23
4.	Penyusunan bahan ajar e-modul									
5.	Validasi ahli									
6.	Uji coba									
7.	Pengolahan data									
8.	Pelaporan hasil penelitian									

C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015:215) populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Pakansari 02.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2021:127) sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini siswa kelas VA SDN Pakansari 02 yang berjumlah 31 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* dengan teknik sampel yang dipilih *purposive*. Menurut Sugiyono (2021) sampling

purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Peneliti memilih teknik sampel purposive dikarenakan dalam melakukan penelitian ditetapkannya pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun kriteria yang dijadikan sebagai sampel yaitu siswa dan guru yang kurang komunikatif dan belum menggunakan e-modul sebagai bahan ajar dalam proses kegiatan pembelajaran.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama ialah validator yang terdiri dari dua dosen ahli media dan ahli bahasa, dan satu orang guru kelas sebagai ahli materi. Subjek kedua ialah siswa kelas VA dengan jumlah 31 sebagai responden untuk mengetahui respon terhadap produk e-modul berbasis canva pada tema 1 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui analisis kebutuhan. Angket digunakan

saat uji coba untuk mengetahui penilaian para ahli dan respon siswa ketika proses pembelajaran menggunakan e-modul.

a. Observasi dan Wawancara

Observasi dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Observasi ini digunakan untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran, materi ajar, sumber ajar, dan bahan ajar yang digunakan siswa kelas V SDN Pakansari 02. Wawancara dilakukan secara terstruktur dan melalui tatap muka dengan guru di sekolah. Wawancara dilakukan berdasarkan pertanyaan yang memuat proses kegiatan pembelajaran, materi ajar, sumber ajar, dan bahan ajar yang digunakan siswa kelas V SDN Pakansari 02. Tujuan dilakukan kegiatan ini untuk mengetahui penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dan memberikan solusi yang tepat melalui perencanaan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan persoalan di lapangan.

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data dan mengetahui respon siswa dan para ahli (ahli materi, media, dan bahasa) terhadap kualitas kegunaan produk e-modul sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

2. Instrumen Penilaian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data dari produk e-moduk yang telah dibuat. Berikut adalah instrumen penilaiannya:

a. Lembar Observasi

Teknik ini digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengetahui persoalan yang terjadi di dalam kelas sehingga dapat memberikan solusi yang tepat.

Tabel 3. 3 Tabel Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Apakah siswa memperhatikan penjelasan dari guru?		
2.	Apakah siswa menggunakan buku tema dalam pembelajaran?		
3.	Apakah siswa memiliki buku pegangan lain selain buku tema?		
4.	Apakah bahan ajar yang digunakan dapat memotivasi siswa?		
5.	Apakah siswa terlihat antusias saat proses pembelajaran?		
6.	Apakah bahan ajar yang digunakan dapat memudahkan siswa untuk belajar?		
7.	Perluakah adanya pengembangan bahan ajar?		

b. Daftar Pertanyaan Wawancara

Wawancara dilakukan untuk pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui informasi-informasi kepada salah satu guru kelas V di SDN Pakansari 02 secara lebih

mendalam mengenai penggunaan sumber dan bahan ajar yang digunakan ketika kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. 4 Lembar wawancara analisis kebutuhan

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1	Apakah ada kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran?	
2	Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kesulitan saat pembelajaran?	
3	Apakah power point digunakan saat pembelajaran?	
4	Apa bahan ajar yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran?	
5	Apakah terdapat kesulitan dalam pengembangan bahan ajar?	
6	Apa bahan ajar yang diperlukan untuk saat ini?	

c. Angket Validasi

Angket digunakan untuk mengukur kualitas produk yang akan diuji oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang nantinya akan menilai dan memberi masukan tentang produk yang dibuat. Penilaian ini digunakan sebagai acuan apakah produk sudah dapat diimplementasikan dan apakah produk tersebut sudah valid atau belum. Berikut kisi-kisi instrumen angket ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen validasi media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Ketepatan jenis huruf dan tampilan	a. Ketepatan jenis huruf b. Ketepatan teks c. Ketepatan penggunaan spasi d. Kemudahan dalam mengklik link soal atau video	1,2,3, 4
2.	Desain gambar	a. Tampilan gambar menarik b. Warna gambar serasi dan tidak menambrak dengan objek lain c. Ketepatan menempatkan gambar dan teks	5,6,7,8
3.	Desain pemakaian bahan ajar e-modul berbasis canva	a. bahan ajar e-modul berbasis canva mudah digunakan b. menampilkan akses navigasi yang mudah dan konsisten c. menunjukkan kesederhanaan dan kejelasan petunjuk	9,10,11,12

Tabel 3. 6 Kisi-kisi instrumen ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	kelugasan	a. bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit b. kalimat yang digunakan sederhana c. kejelasan informasi yang diberikan	1,7,8
2	komunikatif	a. bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa b. dapat membuat siswa termotivasi saat menggunakan bahan ajar c. bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	2,3,9

3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	<ul style="list-style-type: none"> a. ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca b. ketepatan penggunaan ejaan c. penggunaan bahasa yang efektif dan efisien d. konsisten dalam penggunaan istilah 	4,5,6,10
---	---------------------------------	--	----------

Tabel 3. 7 Kisi-kisi instrumen ahli materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi (KD), indikator, dan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Materi yang disajikan relevan dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran c. kelengkapan materi sesuai dengan batasan KD pada subtema 1 pembelajaran 1 	1,2,3
2	Penilaian kelayakan materi	<ul style="list-style-type: none"> a. materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa b. materi pembelajaran berkaitan dengan subtema c. materi pembelajaran memuat aspek kognitif, psikomotor, dan afektif 	4,5,6,7
3	Ketepatan soal evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi pembelajaran b. soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran c. kemudahan petunjuk mengerjakan soal 	8,9,10,11

d. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terkait penggunaan e-modul berbasis canva. Berikut adalah aspek yang ditanyakan dalam angket respon siswa terhadap pengembangan e-modul berbasis canva:

Tabel 3. 8 Angket respon siswa

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
Penggunaan E-Modul						
1	E-modul berbasis canva mudah untuk digunakan					
2	Petunjuk yang ada di dalam e-modul berbasis canva jelas					
3	Petunjuk yang ada di dalam e-modul berbasis canva mudah dimengerti					
Reaksi pemakaian						
4	Tampilan bahan ajar menarik untuk dibaca					
5	Tampilan bahan ajar menyenangkan untuk digunakan/ dibaca					
6	Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan saya untuk memahami isi materi					
7	Kalimat dalam bahan ajar mudah untuk saya pahami					
Fasilitas Pendukung						
8	Soal-soal yang ada dalam bahan ajar mudah dipahami					
9	Bahan ajar berbentuk e-modul ini sangat membantu saya di dalam tema 4 subtema 1 pembelajaran 1					

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam mengelolah data yang diperoleh dari hasil uji coba produk adalah analisa kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi data hasil dari ahli media, bahasa, materi, dan siswa yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada hasil wawancara, observasi, dan lainnya. Menurut Miles dan Huberman (1984) dalam Abdussamad Zuchri (2021:160) langkah-langkah analisis data deskriptif kualitatif melibatkan 3 tahap yaitu :

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Data yang diperoleh tentang penggunaan bahan ajar digital, aktivitas pembelajaran, dan pengembangan bahan ajar digital.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Mendisplaykan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan tahap selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

c. Penarik Kesimpulan (*Verification*)

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan analisis yang lebih dikhususkan pada penafsiran yang telah disajikan.

2. Teknik kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui angket yang menggunakan *skala likert*. Data angket yang akan dianalisis untuk mendapatkan gambar tentang e-modul yang digunakan. Adapun analisis kuantitatif yang digunakan ada dua yaitu:

a. Angket Validasi Ahli

Pada proses pengembangan e-modul, hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert yang diukur, dijabarkan menjadi indikator variabel. Menurut Sugiyono (2016) presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus :

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

Keterangan:

P = perolehan presentase validator

$\sum x$ = jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = jumlah skor total

Kemudian untuk hasil akhir dari validasi akan dimaskukan ke dalam kriteria kelayakan sebagai berikut:

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	<21%	Sangat tidak layak
2	21%-40%	Tidak layak
3	41%-60%	Cukup layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat layak

b. Angket Respon Siswa

Perhitungan angket respon siswa dilakukan dengan menggunakan perhitungan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

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

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Pengembangan

Dalam pengembangan e-modul berbasis canva ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut deskripsi tahapan model ADDIE.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara bersama guru kelas V untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 14 Januari 2023 yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan Materi Ajar

Analisis kebutuhan materi ajar dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Peneliti menganalisis adanya kebutuhan materi ajar dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pakansari 02 untuk melakukan observasi serta wawancara. Pada tahap wawancara dan observasi, ditemukan kebutuhan materi dalam penggunaan bahan ajar di sekolah tersebut khususnya di kelas IV SD.

Guru hanya menggunakan buku tema dan bupena sebagai bahan pembelajaran yang dilakukan di kelas hal tersebut dirasa kurang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran dan akan membuat siswa menjadi cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran, selain itu guru belum menggunakan powerpoint atau aplikasi teknologi digital dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi digital hal tersebut dirasa kurang bervariasi peneliti tertarik mengembangkan e-modul berbasis canva sebagai alternatif bahan ajar yang menarik berbasis teknologi.

b. Analisis Kurikulum

Dalam penggunaan kurikulum 2013 berhubungan dengan pembelajaran tematik. SDN Pakansari 02 menggunakan kurikulum 2013 secara bertahap sejak tahun 2013 dengan sumber belajar menggunakan buku tematik terpadu. Tematik mempunyai kelebihan dan kekurangan, untuk kelebihan siswa dapat menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, tanggap terhadap gagasan orang lain, untuk kekurangannya dalam pengembangan kreatifitas akademik, menuntut kemampuan belajar siswa yang baik dalam aspek intelegensi.

Sumber belajar yang dipakai guru hanya dari buku tematik saja yang dimana siswa cepat merasakan bosan dan tidak fokus

dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan kurikulum 2013 ini guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi ajar yang akan dilakukan pada proses pembelajaran tetapi masih banyak guru hanya menggunakan buku tematik saja. Maka dari itu, guru perlu penggunaan bahan ajar berteknologi seperti e-modul berbasis canva untuk memudahkan guru dalam membuat materi ajar yang bervariasi dan siswa pun akan lebih fokus dalam melakukan pembelajaran.

Pada penelitian ini memilih Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA di dalam proses penelitian.

c. Analisis Siswa

Pada saat melakukan pra-penelitian di kelas V guru hanya memakai bahan ajar dari buku tematik dan bupena. Siswa membutuhkan bahan ajar berbasis aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam penggunaan teknologi saat ini, karena siswa merasa bosan dan tidak konsentrasi dalam belajar, maka proses pembelajarannya pun menjadi tidak efektif dan tidak mencapai tujuan pembelajaran.

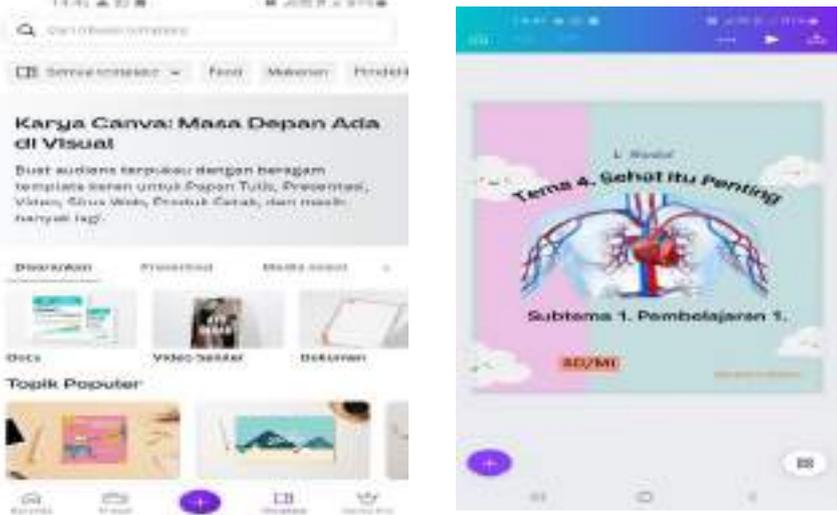
Peneliti melakukan penelitian di kelas V SDN Pakansari 02 dengan jumlah siswa 31 orang proses uji coba dan peneliti respon siswa terhadap e-modul berbasis canva pada kelas V

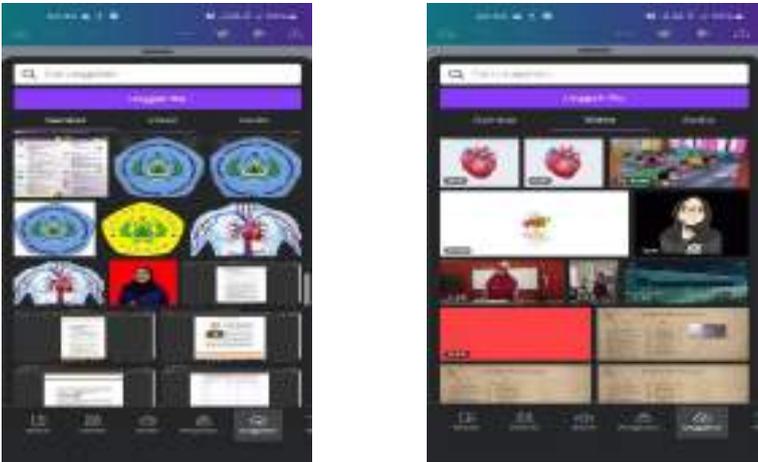
dengan materi tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Pembelajaran 1 sangat layak digunakan. Manfaat dari penggunaan e-modul berbasis canva ini membuat siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi setelah proses pembelajaran menggunakan e-modul berbasis canva. Siswa mengungkapkan bahwa setelah menggunakan e-modul berbasis canva pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menumbuhkan rasa semangat dalam belajar.

2. Tahap Design (Perancangan)

Desain yang akan ditampilkan pada bahan ajar ini berbentuk elektronik modul, dimana pada setiap slidanya terdapat petunjuk penggunaan, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal dalam bentuk *quizizz* dan *google form*, serta adanya rangkuman dalam setiap materi. Rancangan ini terhadap gambar, video, animasi, pilihan template, font sesuai dengan materi pembelajaran untuk memberikan pemahaman yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang ditampilkan. Berikut langkah-langkah rancangan desain e-modul berbasis canva.

Tabel 4. 1 langkah-langkah rancangan desain

No.	Langkah-langkah rancangan desain
1.	<p>Pemilihan template e-modul berbasis canva yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar e-modul. Berikut template yang digunakan seperti gambar di bawah ini.</p> 
2.	<p>Memilih <i>font</i> yang sesuai dengan e-modul.</p> 

3.	<p>Pemilihan animasi disesuaikan dengan materi pembelajaran.</p> 
4.	<p>Mencari berbagai gambar dari berbagai referensi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran</p> 

Selain itu, bahan ajar e-modul berbasis canva ini dirasa menarik dan praktis digunakan sebagai bahan ajar dikarenakan e-modul berbasis canva ini dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan gawai, komputer maupun laptop. Berdasarkan hal tersebut maka diharapkan bahan ajar ini praktis, efektif dan fleksibel untuk digunakan. Setelah perancangan awal

selesai dibuat, selanjutnya alat evaluasi ini dilakukan uji validasi oleh para *expert judgement* yakni ahli materi, media dan bahasa.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan setelah membuat desain produk e-modul sebelumnya. Kemudian akan dilakukan uji validasi produk oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Validasi merupakan suatu tindakan pengujian atau pengesahan untuk membuktikan kebenaran atas suatu produk yang dikembangkan. Tujuan validasi untuk mengetahui kekurangan atau kelayakan pada bahan ajar e-modul berbasis canva dari masukan beberapa para ahli.

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen Universitas Pakuan dan 1 guru SDN Pakansari 02. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan peneliti kepada validator untuk mengetahui nilai, saran, dan kritik terhadap produk yang akan dikembangkan. Validasi dilakukan sebanyak 2- 3 kali sampai produk dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi. Berikut adalah hasil uji dari tiga validator terhadap produk bahan ajar e-modul.

a. Ahli Media

Validasi oleh ahli media memperoleh penilaian terhadap aspek ketepatan desain, teks, video, dan akses navigasi dalam

menggunakan e-modul ini. Ahli media dalam pengembangan ini yaitu Resyi A. Gani, M.Pd yang merupakan dosen FKIP di Universitas Pakuan. Hasil validasi oleh ahli media terhadap produk e-modul berbasis canva dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi bahan ajar E-Modul oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
1	Ketepatan penggunaan jenis huruf	5
2	Ketepatan dalam menempatkan teks	4
3	Ketepatan dalam penggunaan spasi	5
4	Kemudahan dalam mengklik video atau soal evaluasi	5
5	Kesesuaian gambar dengan teks	5
6	Pengamatan gambar mudah dipahami	5
7	Ketepatan ukuran gambar (proposional)	4
8	Ketepatan tata letak atau penempatan gambar	4
9	Kemudahan penggunaan bahan ajar e-modul	5
10	Menampilkan akses navigasi yang mudah	5
11	Menampilkan akses navigasi yang konsisten	5
12	Menunjukkan kesederhanaan dan kejelasan petunjuk	5
Total Penilaian		57
Skor Maksimal		60
Persentase		100 %
Rata-rata total validitas		95%

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media terhadap pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dilihat dari angket terdapat 12 pernyataan yang dinilai dengan skor antara 1-5 kategori penilaiannya jika 12 butir pernyataan tersebut dikaitkan dengan 5 jumlah skor ideal maka nilai yang diperoleh ialah 60.

$$\text{Presentase} = \frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk e-modul ini berada pada kategori "sangat layak" dengan memiliki nilai 81% - 100%, artinya produk bahan ajar e-modul berbasis canva layak digunakan di sekolah atau lapangan. Ada beberapa komentar dan saran dari dosen ahli media untuk dilakukannya perbaikan yaitu; penulisan yang terlalu kecil dan sesuaikan pigura atau gambar.

b. Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa memperoleh penilaian terhadap aspek bahasa yang sesuai dengan siswa, ketepatan ejaan, kejelasan informasi, konsisten dalam penggunaan istilah dan yang lainnya. Ahli

bahasa dalam pengembangan produk ini yaitu Stella Talitha, M.Pd merupakan salah satu dosen FKIP Universita Pakuan. Hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap e-modul berbasis canva dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi bahan ajar E-Modul oleh Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai
1	Bahasa yang digunakan sederhana	5
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
3	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	5
4	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	5
5	Ketepatan penggunaan ejaan sesuai EYD	5
6	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	5
7	Kalimat yang digunakan sederhana	5
8	Kejelasan informasi yang diberikan	5
9	Siswa termotivasi saat menggunakan e-modul	5
10	Konsisten dalam penggunaan istilah	5
Total Penilaian		50
Skor Maksimal		50
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		100%

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli bahasa terhadap pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dilihat dari angket terdapat 10 pernyataan yang dinilai dengan skor antara 1-5 kategori penilaian, maka jika 10 butir pernyataan tersebut dikaitkan dengan 5 jumlah skor ideal maka nilai yang diperoleh ialah 50.

$$\text{Presentase} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk e-modul ini berada pada kategori “sangat layak” dengan memiliki nilai 81% - 100%, artinya produk bahan ajar e-modul berbasis canva layak digunakan di sekolah atau lapangan. Ada beberapa komentar dan saran dari dosen ahli bahasa sebelum dinyatakan layak yaitu:

- 1) Setiap angka diberi titik, pemakaian tanda koma setelah kata ‘taufik’. Gambar jangan berada disitu membuat tulisannya menjadi berjarak.



Gambar 4. 1 Revisi Penempatan Tanda Baca

- 2) Ganti kata prestasi dengan pengalaman, redaksi poin nomor 5; berdoalan sebelum menggunakan modul ini.



Gambar 4. 2 Revisi Mengubah kata Prestasi

- 3) Pakai koma setelah yaitu, kata “dibagi” digabung. Tidak perlu ada background awan-awan.



Gambar 4. 3 Revisi kata Dibagi (kiri), tidak ada awan (kanan)

- 4) Hapus kata soal, kata dibawah (pakai spasi), QR kode diubah menjadi kode QR.



Gambar 4. 4 Revisi Tulisan kode QR

c. Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi, memperoleh penilaian terhadap aspek kesesuaian materi dengan KD, indikator, tujuan pembelajaran, memberikan soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi, adanya petunjuk dalam pengerjaan soal. Ahli materi dalam

pengembangan ini yaitu Suratminah, S.Pd. SD yang merupakan salah satu guru kelas V di SDN Pakansari 02 yang telah berpengalaman dalam memberikan materi tematik dan memiliki kompetensi di bidang pendidikan guru sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap e-modul berbasis canva dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi bahan ajar E-Modul oleh Ahli

Materi

No	Pernyataan	Nilai
1	Menampilkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indikator	4
2	Memberikan materi relevan dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	5
3	Kelengkapan materi sesuai dengan batasan KD subtema 1 pembelajaran 1	4
4	Menyajikan materi sesuai dengan karakteristik siswa	4
5	Menyajikan materi pembelajaran dari setiap mata pelajaran berkaitan dengan subtema	5
6	Menyajikan materi pembelajaran yang memuat aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif	4
7	Materi yang disajikan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari	3
8	Bahan ajar dilengkapi dengan soal evaluasi yang dapat mendukung pemahaman siswa	5
9	Memberikan soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi	5
10	Memberikan soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
11	Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan soal	4
Total Penilaian		48
Skor Maksimal		55
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		87%

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dilihat dari angket terdapat 11 pernyataan yang dinilai dengan skor antara 1-5 kategori penilaian, maka jika 11 butir pernyataan tersebut dikaitkan dengan 5 jumlah skor ideal maka nilai yang diperoleh ialah 55.

$$\text{Presentase} = \frac{48}{55} \times 100\% = 87\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk e-modul ini berada pada kategori “sangat layak” dengan memiliki nilai 81% - 100%, artinya produk bahan ajar e-modul berbasis canva layak digunakan di sekolah atau lapangan.

Ada beberapa komentar dan saran dari validator ahli materi untuk produk e-modul ini; e-modul sudah bagus dan sudah layak diberikan uji coba kepada siswa, serta lebih ditingkatkan lagi. Setelah data diperoleh dari hasil 3 validator, penilaian rata-rata total validitas (RTV) akan dikonversi untuk mendapatkan kesimpulan mengenai e-modul berbasis canva berdasarkan konversi ideal berdasarkan pada tabel berikut.

Tabel 4. 5 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	RTV
Ahli media	95
Ahli bahasa	100
Ahli materi	87
Rata-rata Total	94

Hasil penilaian kelayakan terhadap e-modul berbasis canva tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD, diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian E-modul berbasis Canva secara keseluruhan
Ahli media	Layak
Ahli bahasa	Layak
Ahli materi	Layak

Berdasarkan kelayakan dari hasil validasi oleh 2 dosen ahli media dan bahasa, serta 1 guru ahli materi. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD yang dikembangkan peneliti dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Implemetation (Implementasi)

Produk yang sudah selesai direvisi berdasarkan saran dari para ahli, selanjutnya akan dilakukan terlebih dahulu uji coba terbatas kepada siswa sebanyak 31 siswa sekolah dasar. Uji kelayakan produk menggunakan alat ukur berupa angket yang

dibagikan oleh peneliti kepada para siswa kelas V. Pembagian angket dilakukan setelah peneliti menjelaskan penggunaan produk e-modul. Uji coba dilakukan sebagai bentuk implementasi untuk mengetahui kelayakan produk e-modul kepada siswa.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap terakhir. Produk telah selesai diperbaiki akan dilakukan uji coba oleh peneliti kepada target sasaran yaitu kelas V sekolah dasar. Uji coba penelitian lapangan di SDN Pakansari 02 Kelurahan Pakansari Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor pada kelas V SD, didasarkan adanya permasalahan mengenai media atau bahan ajar yang belum berbasis elektronik sehingga dijadikan sebagai penelitian dan pengembangan. Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa saat menggunakan bahan ajar e-modul yang dikembangkan menggunakan angket berisi 9 pernyataan, total pengisian angket sebanyak 31 siswa. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa mengenai penggunaan e-modul berbasis canva dilayar proyektor, setelah itu siswa dibentuk menjadi 5 kelompok untuk mempraktikkan penggunaan e-modul dengan menggunakan gadget yang telah disediakan oleh peneliti dan mengisi angket yang telah dibagikan. Berikut akan dipaparkan deskripsi respon siswa yang diperoleh dengan diajukan metode kuesioner angket setelah menggunakan e-modul.

Respon siswa terhadap e-modul ini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

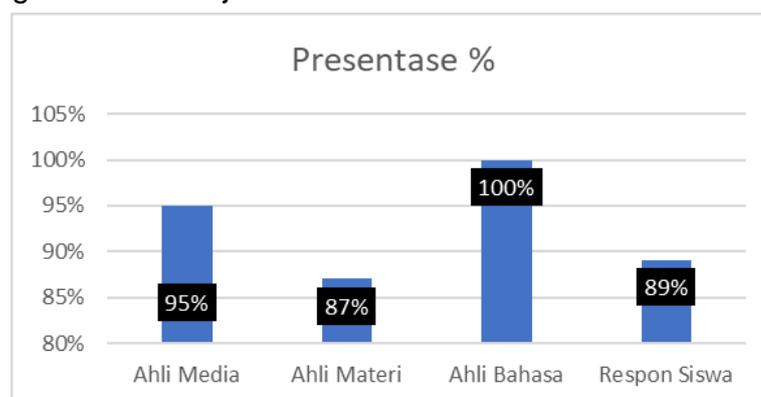
$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Berikut akan ditampilkan rekapitulasi data respon siswa setelah menggunakan e-modul berbasis canva.

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Respon Siswa Pada Penggunaan E-Modul Berbasis Canva

Responden	Total Skor	Jumlah skor maksimal	Persentase (%)	Rata-rata Persentase
1	42	45	93,3	89
2	44	45	97,8	
3	43	45	95,6	
4	41	45	91,1	
5	41	45	91,1	
6	43	45	95,6	
7	45	45	100,0	
8	35	45	77,8	
9	39	45	86,7	
10	40	45	88,9	
11	41	45	91,1	
12	45	45	100,0	
13	29	45	64,4	
14	41	45	91,1	
15	42	45	93,3	
16	41	45	91,1	
17	44	45	97,8	
18	42	45	93,3	
19	34	45	75,6	
20	33	45	73,3	
21	43	45	95,6	
22	42	45	93,3	
23	39	45	86,7	
24	27	45	60,0	
25	41	45	91,1	
26	37	45	82,2	
27	45	45	100,0	
28	41	45	91,1	
29	41	45	91,1	
30	42	45	93,3	
31	40	45	88,9	

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian pada tabel di atas yang dilakukan terhadap 31 siswa, bahan ajar e-modul berbasis canva tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD memperoleh nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata presentase yang diberikan oleh siswa yaitu 89%. Jumlah ini berada diantara 80% - 100%, sehingga penggunaan e-modul berbasis canva dinyatakan sangat layak dan mudah digunakan siswa dalam proses pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 materi peredaran darahku sehat yang memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar.



Gambar 4. 5 Presentase Hasil Validasi dan Respon Siswa

B. Pembahasan

Dalam Pengembangan bahan ajar e-modul tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD. Bahan ajar merupakan alat atau bahan materi pelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Susilawati, Gunarhadi, dan Hartono (2020) keberadaan bahan ajar yang tepat penting untuk

menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada pengimplementasian kurikulum 2013. Meskipun di sekolah telah disediakan buku guru dan buku siswa, namun siswa perlu memiliki bahan ajar yang menarik, efisien, efektif dan memotivasi dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan terdapat bahwa guru atau sekolah tersebut belum menggunakan bahan ajar yang berbasis elektronik seperti power point atau lainnya, dan mereka hanya menggunakan buku cetak atau gambar dalam kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu perlu adanya pengembangan bahan ajar salah satunya e-modul berbasis canva. Menurut Indika Irkhamni, Aini Zulfa Izza, Wilda Tsaniya Salsabila (2021) aplikasi canva sebagai salah satu aplikasi *online* yang bersifat gratis dan berbayar berbasis *online* dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa templat yang tersedia. Dengan adanya bahan ajar e-modul berbasis canva terdapat templat yang menarik sehingga membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Terbukti dari penelitian sebelumnya Wulandari Meylan Reza, Yulianti, dan Arief Rahma Hakim (2021) dengan judul "Pengembangan E-Modul dalam Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 1 di Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar e-modul telah layak dan valid digunakan oleh siswa kelas III SD pada tema 4 subtema 1 tentang Hak dan Kewajibanku di Rumah.

Data hasil validasi diperoleh peneliti dari validator ahli media, materi dan bahasa. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah melakukan revisi, diperoleh presentase skor validitas yang diberikan oleh ahli media 95%, dengan kriteria sangat layak, presentase skor validitas yang diberikan oleh ahli materi sebesar 87%, dengan kriteria sangat layak, dan presentase skor validitas yang diberikan oleh ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria sangat layak.

Setelah melewati tahap validasi ahli, produk siap untuk diuji coba. Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba terbatas kepada siswa sebanyak 31 siswa kelas V SD. Respon siswa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh nilai presentase 89%, sehingga penggunaan bahan ajar e-modul berbasis canva ini dinyatakan sangat layak dan baik digunakan siswa dalam pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 Sehat itu Penting dan secara umum bahan ajar e-modul berbasis canva tidak diperkukan adanya revisi.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penelitian produk oleh peneliti, maka kesimpulan penelitian ini adalah berdasarkan hasil penelitian pengembangan e-modul berbasis canva dalam pembelajaran tema 4 subtema 1 peredaran darahku sehat, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pengembangan bahan ajar e-moduk berbasis canva menggunakan modul ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahap pertama melakukan analisis kebutuhan di kelas V SDN Pakansari 02 dengan cara observasi dan wawancara diperoleh bahwa penggunaan bahan ajar di kelas tersebut belum berbasis digital, salah satunya powerpoint sehingga peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berbentuk e-modul. Tahap kedua peneliti menyiapkan desain yang menarik dan menyusun materi serta katihan soal, setelah itu pada tahap ketiga peneliti mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk e-modul berbasis canva yang berisi materi tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 dengan disertai gambar, animasi, video, background, latihan soal dalam bentuk google form dan quizizz sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, setelah produk selesai dibuat peneliti melakukan validasi ahli

media, bahasa dan materi untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan produk untuk memperoleh produk akhir. Selanjutnya tahap keempat implementasi, tahap uji coba produk oleh 31 siswa kelas V untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan produk. Tahap kelima evaluasi, evaluasi yang peneliti dapat dari ahli materi yaitu e-modul sudah bagus dan layak diberikan uji coba kepada peserta didik, serta lebih ditingkatkan lagi, menurut ahli media perbaikan yang diberikan adalah teks tulisan diperbesar dan disesuaikan pigura atau gambar, menurut ahli bahasa menggunakan tanda baca setelah angka, penulisan yang harus dipisah/ digabung, gambar yang teralu mencolok. Kekurangan tersebut sudah peneliti perbaiki. Pada penelitian siswa mereka senang saat menggunakan e-modul ini karena dinilai menarik, praktis, dan mudah.

2. Kelayakan bahan ajar e-modul berbasis canva dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi uji ahli bahan ajar ini dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli media memperoleh hasil presentase sebesar 95%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli materi memperoleh hasil presentase 87% yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli bahasa memperoleh presentase 100% serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada siswa kelas V sebanyak 31 siswa memperoleh respon yang

sangat baik dengan presentase 89% yang artinya produk ini sangat layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dikemukakan adalah:

1. Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan e-modul berbasis canva secara optimal dan diimplementasikan di sekolah dasar.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan e-modul berbasis canva dengan menambahkan fitur animasi yang lebih menarik, menambahkan audio saat menjelaskan isi materi dan saat pengujian produk hendaknya dilakukan dengan sarana dan prasarana yang mendukung seperti gadget, laptop, dan internet yang stabil agar video atau gambar dalam e-modul dapat diakses.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diajukan mengenai pemanfaatan dan pengembangan e-modul berbasis canva yaitu:

1. E-modul dapat dikembangkan sebagai bahan ajar yang praktis, menyenangkan, mudah, dan efektif untuk menambah variasi siswa dalam belajar.

2. Hal ini dimungkinkn dengan menggunakan e-modul berbasis canva dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sulawesi: Syakir Media Press.
- Arsal, Muhammad, Muhammad Danial, dan Yusminah Hala. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Sistem Peredaran Darah Pada Kelas XI MIPA SMAN 6 Barru The Development of E-Module Learning Media of Blood Circulatory System In Grade XI MIPA at SMAN 6 Barru." 434–42.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1):35–42. doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan guru dalam mengajar*. Yogyakarta: Gava Media
- Enterprise, Jubilee. 2021. *Desain Grafis dengan Canva untuk pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
<https://books.google.co.id/books?id=P9NEEAAAQBAJ&hl=id>
- Imanasari, Nurulita, dan Ina Sunaryantiningsih. 2017. "Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja."
- Indika Irkhamni, Aini Zulfa Izza, Wilda Tsaniya Salsabila, Nurina Hidayah. 2021. "Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul." *Pendidikan matematika* 127–34.
- Irene, Kristianti W, Adhalia D. 2016. *Bupena Buku Penelian Tema Sehat itu Penting dan Ekosistem Jilid 5B untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Kuncahyono. 2018. "Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *journal of madrasah ibtidaiyah education* 2(2):220–31.
- Kurniawan Citra, dan Kuswandi Dedi. 2021. *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Academia Publication.
https://books.google.co.id/books/about/Pengembangan_E_Modul_Sebagai_Media_Literasi_Digital_Pada_Pembelajaran_Abad_21.html?id=RfgvEAAAQBAJ&printsec=frontcover&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_entity&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Mahardika, Bagus Nanda, I. Nyoman Sudana Degeng, dan Nurmida Catherine Sitompul. 2021. "Aplikasi E-Modul Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar." *Akademika* 10(01):13–24. doi: 10.34005/akademika.v10i01.1322.
- Ningsih, Sri Yunimar, dan Nenny Mahyuddin. 2021. "Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1):137–49. doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1217.
- Pelangi, Garris. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *jurnal sasindo unpam* 8.
- Rahmasari, E.A, & Yogananti, A. F. 2021. "Kajian usability aplikasi canva." *jurnal desain komunikasi visual dan multimedia* 07(01):165–78.
- Rayanto, Y.H dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Rizal Yose. 2009. *Pantun dan Syair; Pantun Puisi Asli Anak Negeri*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, dan M. Rafi. 2021. "Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 4(2):335–43.
- Subekti, Ari. 2017. *Sehat itu Penting: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2017/ buku guru*. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sobandi, A., Tjutju Yuniarsih, Rini Intansari Meilani, dan Resti Indriarti. 2023. "Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning." 8(1):98–109.
- Susilawati, Fitriah, Gunarhadi Gunarhadi, dan Hartono Hartono. 2020. "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Peningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa." *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 12(1):62–68. doi: 10.17509/eh.v12i1.15068.
- Tanjung, Rahma Elvira, dan Delsina Faiza. 2019. "CANVA SEBAGAI

MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1.” 7(2).

Tim Tunas Karya Guru. 2019. *Kreatif Tematik Sehat Itu Penting Kelas V untuk SD/MI*. Bandung: Penerbit Duta.

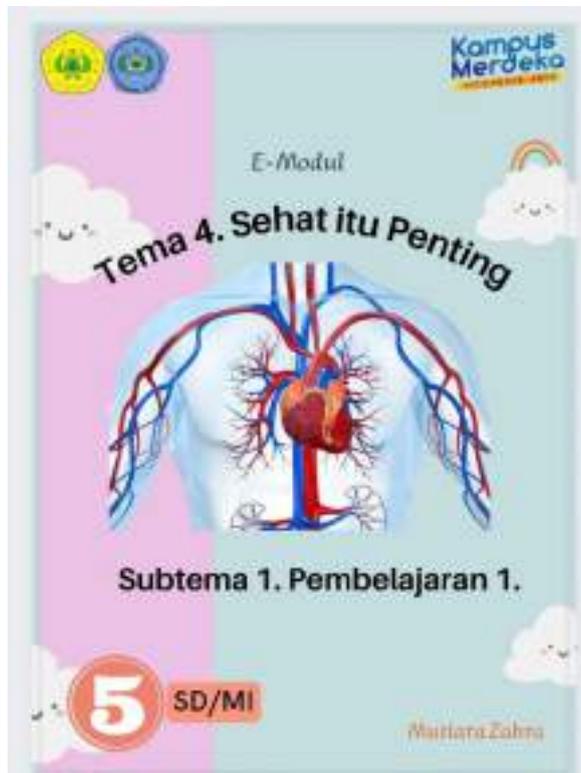
https://books.google.co.id/books/about/Kreatif_Tematik_Tema_4_Sehat_Itu_Penting.html?id=3ptNEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gb_mobile_entity&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Tegeh, I. Made, dan I. Made Kirna. 2013. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model.” *Jurnal IKA* 11(1):16.

Wilujeng, Intan Wahyu, dan Arnelia Dwi Yasa. 2021. “Pengembangan E Modul berbasis Canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar.” 5(November):261–70.

Zaharah, Upik Yelianti, dan Revis Asra. 2017. “Pengembangan Modul Elektronik Dengan Pendekatan Saintifik Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Untuk Siswa Kelas VIII.” 6(1):89–92.

Lampiran 1 Tampilan Bahan Ajar E-modul Berbasis Canva



Indikator

<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.6.1 Menyatakan ciri-ciri pantun.</p> <p>3.6.2 Mencari isi dan amanat yang terdapat dalam pantun melalui.</p>	<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p> <p>3.4.1 Menyebutkan organ peredaran darah dan fungsinya pada manusia.</p> <p>3.4.2 Menunjukkan cara-cara memelihara kesehatan organ manusia.</p>
--	---

Tujuan Pembelajaran

1. Setelah kegiatan mengamati gambar, peredaran darah manusia, siswa dapat menyebutkan organ peredaran darah dan fungsinya pada manusia secara lisan.
2. Setelah kegiatan berkreasi menggambar, siswa dapat menggambar cara kerja organ peredaran darah manusia secara lisan.
3. Setelah kegiatan bermain tahu lentang pantun, siswa dapat menyebutkan bagian-bagian dan ciri-ciri pantun dengan lisan.
4. Setelah kegiatan bermain tahu lentang pantun, siswa dapat membuat pantun dengan tema tertentu, lalu memperdengarkan unsur-unsur pantun yang dibuat dengan benar.

● ● ●

Kegiatan Belajar 1
Bahasa Indonesia

Ayo mengamati!
Amatilah potongan video berikut ini!



Sumber: Duta-Nerita, 2021

A. Pengertian Pantun

Pantun merupakan salah satu bentuk puisi lama yang sangat luas dan dikenal dalam bahasa-bahasa Nusantara yang terdiri dari empat baris atau "Yamun" berasal dari bahasa Jawa Kuno, yaitu "Yamun" yang artinya merupakan dua kegiatan.

● ● ●

Mencari video tentang deskripsi Bahasa Indonesia, yaitu bentuk pantun terdiri atas dua bagian, yaitu baitan dengan aliter dan rima yang terdapat di bagian-bagian seperti berikut. Dua baitan tersebut merupakan hal yang merupakan bagian dari pantun tersebut.

B. Ciri-Ciri Pantun

Berikut ini ciri-ciri pantun, berikut ini contohnya:

<p>1. Pantun 2- aliter, rima, dan rima sebagai pantun berima, ciri-ciri sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terdiri dari dua bait • Setiap bait terdiri atas 4 baris • Jumlah suku kata setiap satu baris dari 8-12 suku kata • Pola rima a-b • Bait pertama adalah sampiran • Bait kedua adalah isi 	<p>2. Pantun 4 bait atau pantun biasa, ciri-cirinya sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satu baris terdiri dari 4 bait • Setiap bait terdiri dari 4 baris • Jumlah suku kata setiap satu baris dari 8-12 suku kata • Berapaka b-a-b • Baris 1 dan 2 adalah sampiran • Baris 3 dan 4 adalah isi
--	--

C. Bagian-Bagian Pantun

Recat ombak di Tanjung Cina
Menghempas pecah di tepian
Barah makan di bagidua
Awi Adi jangan ditinggalkan

Sampiran
Isi

● ● ●

D. Jenis Pantun

1. Jenis Pantun berdasarkan kelompok bait

- Pantun Arab-Arab

Pantun Arab Arab adalah jenis pantun yang mempunyai hubungan dengan jenis puisi Arab.

<p>Contoh 1</p> <p>Jalan jalan ke kota tua Tidak lupa membeli gula Hati-hati buah-buahan Harap-harap: Hal-hal di situ.</p>	<p>Contoh 2</p> <p>Diujung jalan di tepi pantai Pantun yang indah banyak terdapatnya Jalan-jalan yang indah Sudah pasti banyak terdapatnya</p>
---	---

- Pantun Himpitan

Pantun himpitan adalah jenis pantun yang mempunyai hubungan dengan keefektifan pada masa muda. Pantun yang sudah mempunyai makna melalui himpitan, hubungan antara, salah satu, perantara, serta nada.

<p>Contoh 1</p> <p>Carah carah, berawa berawa Maka makan-makan, maka Maka makan-makan, maka Maka makan-makan, maka</p>	<p>Contoh 2</p> <p>Maka makan-makan, maka Maka makan-makan, maka Maka makan-makan, maka Maka makan-makan, maka</p>
---	---

● ● ●

Kegiatan Belajar 2
Ilmu Pengetahuan Alam

Pedaran Darah Manusia

Apa yang akan!
Tontonlah video berikut sebelum menjawab soal berikut!

Klik video tersebut

Sumber: Gemara Jaya, 2019

Darah beredar di dalam tubuh melalui dua aliran peredaran darah, yaitu:

- Peredaran darah kecil, peredaran darah yang mengalir dari jantung ke paru-paru, lalu kembali ke jantung. Darah yang menuju paru-paru mengandung banyak oksigen, sedangkan darah yang kembali ke jantung mengandung banyak oksigen.

```

    graph TD
      A[Jantung] --> B[Paru-paru]
      B --> C[Jantung]
      D[Paru-paru] --> E[Sel-sel tubuh]
      E --> F[Jantung]
  
```

- Peredaran darah besar, peredaran darah yang mengalir dari jantung ke seluruh tubuh, lalu kembali ke jantung.

```

    graph TD
      G[Jantung] --> H[Sel-sel tubuh]
      H --> I[Jantung]
      J[Sel-sel tubuh] --> K[Paru-paru]
      K --> L[Jantung]
  
```

Scan QR

Peredaran darah besar dan kecil

Perhatikan gambar berikut!

Darah dapat dirasakan yang mengalir dalam pembuluh darah yang mengalir di seluruh tubuh.

Apakah kamu bisa merasakan darah mengalir di seluruh tubuh?

Apakah ada pembuluh darah yang mengalir di seluruh tubuh?

Terdapat pembuluh darah yang mengalir di seluruh tubuh dan menghubungkan seluruh bagian tubuh.

Darah merupakan cairan yang berfungsi mengangkut zat-zat makanan ke seluruh tubuh. Darah tersusun dari sel-sel darah dan plasma darah. Sel-sel darah terdiri dari sel-sel darah merah, sel-sel darah putih, dan leucocytes (leucocytes). Sedangkan plasma darah tersusun dari cairan yang bening.

Fungsi darah, sebagai berikut:

1. Mengangkut oksigen ke seluruh tubuh dan dari paru-paru.
2. Mengangkut nutrisi yang masuk ke dalam tubuh ke seluruh tubuh.
3. Pembekuan darah dari penyembuhan luka (gigitan darah).
4. Mengangkut zat buangan ke seluruh tubuh (sistem darah).

Organ Peredaran Darah pada Manusia dan Fungsinya

Apakah kamu pernah mengalami gejala jantungmu sendir? Jika kamu ingin mengeceknya, cobalah lakukan tes jantungmu pada diri kamu. Ingat! Lakukan tes jantungmu dengan cara yang benar.

Arteri membawa darah dengan cara mengangkut oksigen ke seluruh tubuh dan mengangkut oksigen ke seluruh tubuh dan melepaskan pada jantung mengangkut oksigen ke seluruh tubuh. Arteri membawa darah ke seluruh tubuh dan melepaskan pada jantung mengangkut oksigen ke seluruh tubuh.



Lampiran 2 SK Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANOI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermitu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Earth Pos. 412, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telpax (0251) 8115608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
Nomor : 278/SA/DFK/PP/2023

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Merasiakan : 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya timbangan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terlaksana dengan baik.
- Meringkat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/01/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Sakti 2021-2025.
- Memperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan : Mengangkat Saudara
Dr. Ely Sulmanasa, M.Pd : Pembimbing Utama
Dr. Lina Nisita, M.Pd : Pembimbing Pendamping
- Nama : Mutiara Zahra
NPM : 037119146
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA TEMA SEHAT ITU PENTING SISTEM PEREDARAN DARAH KU SEHAT
- Kelua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Dibuatkan di Bogor
pada tanggal 12 Mei 2023
Dekan
Dr. Ely Sulmanasa, M.Pd
NPK. 1.0064.021.295

- Tambahan :
1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 3 Surat Pra Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Ketuk Pes. 452, E-mail: fkip@ungpak.ac.id, Telpen (0251) 8175408 Bogor

Nomor : 4187/WADEK I/FKIP/III/2023

14 Januari 2023

Perihal : Prapenelitian

Yth. SDN Pakansari 02

di

Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Mutiara Zahra
NPM : 037118148
PENDIDIKAN GURU
Program Studi : SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kota No. 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon: (0251) 8379608 Bogor

Nomor : 5741/WADEK /FKIP/IV/2023 03 Februari 2023
Perihal : Izin Penelitian

Yth. SDN Pakansari 02
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Mutiara Zahra
NPM : 037118148
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 4 Februari 2023 mengenai:
PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA TEMA SEHAT ITU PENTING SUBTEMA PEREDARAN DARAHKU SEHAT

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Santi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 5 Surat Balasan Pra Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PAKANSARI 02

Alamat : Kp. Curug Rt. 07/12 Kel. Pakansari Kec. Cibinong Kab. Bogor. 16915
NSS : 101020201056 NPSN : 20209213 email: 054.sdn.pakansari02@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/027/SDN-054/II/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Pakansari 02 dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Muliara Zahra
NIM : 037118148
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Akhir

Telah melaksanakan kegiatan pra penelitian pada tanggal 14 Januari 2023 di kelas 5 mengenai Pengembangan E-Modul dengan judul 'Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat'.

Demikian surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cibinong, 14 Januari 2023

Kepala Sekolah



Wida Koesningsih, S.Pd
NIP. 197308041999032002

Lampiran 6 Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PAKANSARI 02

Alamat : Kp. Curug Rt. 07/12 Kel. Pakansari Kec. Cibinong Kab. Bogor. 16915
NSS : 101020201056 NPSN : 20200213 email: 024.sdn.pakansari02@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/026/SDN-054/III/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Pakansari 02 dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Mutiara Zahra
NIM : 037118148
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Akhir

Telah melaksanakan kegiatan penelitian pada tanggal 4 Februari 2023 di kelas 5 mengenai Pengembangan E-Modul dengan judul **"Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cibinong, 4 Februari 2023

Kepala Sekolah



Wida Koesningsih, S.Pd
NIP. 197308041999032002

Lampiran 7 Surat Balasan Izin Penelitian**PROFIL SEKOLAH****Identitas Sekolah**

Nama Sekolah	: SDN Pakansari 02
NPSN	: 20200213
Jenjang Pendidikan	: SD/ Sekolah Dasar
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Kp. Curug Rt. 07/ 12
Desa/ Kelurahan	: Pakansari
Kecamatan	: Cibinong
Kabupaten	: Bogor
Provinsi	: Jawa Barat
Kode Pos	: 16915

Izin dan Pendirian

SK Pendirian Sekolah	: 3391/VII/FK/84
Tanggal SK Pendirian	: 19-12-1981
Status Kepemilikan	: Negeri
SK Izin Operasional	:3391/VIIA/PK/84
Tgl SK Izin Operasional	: 19-12-1984
Posisi Geografis	: Lintang -6 Bujur 106

Informasi Sekolah

Akreditasi	: A
Kurikulum	: 2013
Kepala Sekolah	: Wida Koesningsih, S.Pd
Operator Data Akademik	: R. Mugiono
Nomor Telepon	: 02187911566
Nomor Fax	: -
E-mail	: 054.sdn.pakansari02@gmail.com
Website	: -

Lampiran 8 Daftar Hadir Kelas V**DAFTAR HADIR**

No	Nama Responden	Hadir
1	Responden 1	✓
2	Responden 2	✓
3	Responden 3	✓
4	Responden 4	✓
5	Responden 5	✓
6	Responden 6	✓
7	Responden 7	✓
8	Responden 8	✓
9	Responden 9	✓
10	Responden 10	✓
11	Responden 11	✓
12	Responden 12	✓
13	Responden 13	✓
14	Responden 14	✓
15	Responden 15	✓
16	Responden 16	✓
17	Responden 17	✓
18	Responden 18	✓
19	Responden 19	✓
20	Responden 20	✓
21	Responden 21	✓
22	Responden 22	✓
23	Responden 23	✓
24	Responden 24	✓
25	Responden 25	✓
26	Responden 26	✓
27	Responden 27	✓
28	Responden 28	✓
29	Responden 29	✓
30	Responden 30	✓
31	Responden 31	✓

Lampiran 9 Hasil Jawaban Wawancara Guru

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1	Apakah ada kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran?	Ada, kesulitannya yaitu saat kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan saja guru menjelaskan tanpa adanya media digital yang menarik. Sehingga siswa kurang fokus dalam memahami pembelajaran.
2	Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kesulitan saat pembelajaran?	Bahan ajar yang kurang menarik
3	Apakah power point digunakan saat pembelajaran?	Kami tidak pernah menggunakan powerpoint saat kegiatan pembelajaran, dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah ini.
4	Apa bahan ajar yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran?	Bahan ajar yang kami gunakan ialah dalam bentuk gambar cetak, buku tema, dan memanfaatkan lingkungan sekitar di sekolah.
5	Apakah terdapat kesulitan dalam pengembangan bahan ajar?	Kesulitannya yaitu keterbatasan sarana dan prasarana yang disediakan di sekolah, serta tidak semua anak memiliki gadget atau teknologi untuk mengakses bahan ajar yang berbasis digital.
6	Apa bahan ajar yang diperlukan untuk saat ini?	Bahan ajar yang diperlukan saat ini adalah bahan ajar yang mampu menarik minat belajar siswa salah satunya dengan memanfaatkan teknologi digital saat ini.

Lampiran 10 Hasil Observasi

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Apakah siswa memperhatikan penjelasan dari guru?	✓	
2.	Apakah siswa menggunakan buku tema dalam pembelajaran?	✓	
3.	Apakah siswa memiliki buku pegangan lain selain buku tema?	✓	
4.	Apakah bahan ajar yang digunakan dapat memotivasi siswa?		✓
5.	Apakah siswa terlihat antusias saat proses pembelajaran?		✓
6.	Apakah bahan ajar yang digunakan dapat memudahkan siswa untuk belajar?		✓
7.	Perluakah adanya pengembangan bahan ajar?	✓	

Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 1 angket penilaian ahli

Lembar Penilaian Para Ahli

Nama Validator : Pesi A. Gani, M. Pd.

Hari/ tanggal : 6 Maret 2023

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu mengisi nama terlebih dahulu
2. Jika Bapak/ Ibu berkenan berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Point yang disediakan terdiri dari skala 1 s.d 5 dengan rincian: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik).
4. Jika Bapak/ Ibu berkenan dengan adanya perbaikan/ revisi, mohon dapat mengisi kolom saran.

Aspek Media

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan penggunaan jenis huruf					✓
2	Ketepatan dalam menempatkan teks				✓	-
3	Ketepatan dalam penggunaan spasi					✓
4	Kemudahan dalam mengklik video atau soal evaluasi					✓
5	Kesesuaian gambar dengan teks					✓
6	Pengamatan gambar mudah dipahami					✓
7	Ketepatan ukuran gambar (proposional)				✓	
8	Ketepatan tata letak atau penempatan gambar				✓	
9	Kemudahan penggunaan bahan ajar e-modul					✓
10	Menampilkan akses navigasi yang mudah					✓

11	Menampilkan akses navigasi yang konsisten					✓
12	Menunjukkan kesederhanaan dan kejelasan petunjuk					✓

Komentar atau saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai e-modul berbasis canva.

Teks tambahan dan semesta gambar

Validator

(Prof. A. Gani, M.Pd.)

Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar Penilaian Para Ahli

Nama Validator : Suratminah.Spd.SD

Hari/ tanggal : Sabtu 28-01-2023

Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu mengisi nama terlebih dahulu
2. Jika Bapak/ Ibu berkenan berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Point yang disediakan terdiri dari skala 1 s.d 5 dengan rincian: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik).
4. Jika Bapak/ Ibu berkenan dengan adanya perbaikan/ revisi, mohon dapat mengisi kolom saran.

Aspek Materi

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Menampilkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indikator				✓	
2	Memberikan materi relevan dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran					✓
3	Kelengkapan materi sesuai dengan batasan KD subtema 1 pembelajaran 1				✓	
4	Menyajikan materi sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
5	Menyajikan materi pembelajaran dari setiap mata pelajaran berkaitan dengan subtema					✓

6	Menyajikan materi pembelajaran yang memuat aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif				✓	
7	Materi yang disajikan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari			✓		
8	Bahan ajar dilengkapi dengan soal evaluasi yang dapat mendukung pemahaman siswa					✓
9	Memberikan soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi					✓
10	Memberikan soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
11	Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan soal				✓	

Komentar atau saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai modul berbasis canva.

EModul sudah bagus, dan sudah banyak di berikan mji esbn kepada peserta didik.
Sudah bagus dan lebih di tingkatkan lagi.

Validator

(Shrataminah.S.Pd.SD...)

Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar Penilaian Para Ahli

Nama Validator : Stella Talitha
 Hari/ tanggal : Senin, 13 Februari 2023
 Petunjuk :

1. Mohon Bapak/Ibu mengisi nama terlebih dahulu
2. Jika Bapak/ Ibu berkenan berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Point yang disediakan terdiri dari skala 1 s.d 5 dengan rincian: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik).
4. Jika Bapak/ Ibu berkenan dengan adanya perbaikan/ revisi, mohon dapat mengisi kolom saran.

Aspek Bahasa

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sederhana					✓
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
3	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa					✓
4	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien					✓
5	Ketepatan penggunaan ejaan sesuai EYD					✓
6	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca					✓
7	Kalimat yang digunakan sederhana					✓
8	Kejelasan informasi yang diberikan					✓

9	Siswa termotivasi saat menggunakan e-modul					✓
10	Konsisten dalam penggunaan istilah					✓

Komentar atau saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai e-modul berbasis canva.

Modul bisa digunakan.

Validator



(Stella Talifha)
.....

Lampiran 14 Angket respon siswa

ANGKET RESPON SISWA (Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat)

Nama Siswa : *Miftah Senja Teristiyanti*
 Kelas : *9A*
 Hari/ tanggal : *Sabtu 4/2-2023*

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon siswa/ i untuk mengisi identitas terlebih dahulu.
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut: 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik).
3. Isilah pertanyaan uraian dengan memberikan alasan yang sejujurnya.

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	E-modul berbasis canva mudah untuk digunakan				✓	
2	Petunjuk yang ada di dalam e-modul berbasis canva jelas			✓		
3	Petunjuk yang ada di dalam e-modul berbasi canva mudah dimengerti			✓		
4	Tampilan bahan ajar menarik untuk dibaca				✓	
5	Tampilan bahan ajar menyenangkan untuk digunakan/ dibaca			✓		
6	Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan saya untuk memahami isi materi				✓	
7	Kalimat dalam bahan ajar mudah untuk saya pahami				✓	
8	Soal-soal yang ada dalam bahan ajar mudah dipahami				✓	

9	Bahan ajar berbentuk e-modul ini sangat membantu saya di dalam tema 4 subtema 1 pembelajaran 1				✓	
---	--	--	--	--	---	--

Pertanyaan Uraian

Apakah e-modul berbasis canva pada tema sehat itu penting sangat menarik dalam kegiatan pembelajaran di kelas? Berikan alasanmu!

Jawab:

.....
 e-modul ini sangat menarik untuk saya

Bogor,.....2023

Siswa,

(*Siswa*)

Lampiran 15 Dokumentasi



Lampiran 16 Bukti submit jurnal



Lampiran 17 Daftar riwayat hidup



Mutiara Zahra, lahir di Cibinong Bogor 12 November 1999. Agama Islam, anak pertama pasangan dari Bapak Zainal Fahmi, S. Pd dan Ibu Linda Mariana tinggal di Kp. Curug rt 02/01 Kelurahan Pakansari Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor Kode Pos 16915.

Pendidikan formal yang ditempuh di Sekolah Dasar Negeri Cibinong 04. Sekolah Menengah Pertama Citra Nusa tahun 2012-2015. Sekolah Menengah Atas Negeri 04 tahun 2015-2018, kemudian setelah lulus SMA tahun 2018 melanjutkan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

