

E-Modul Tematik Interaktif: Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan dengan Canva di SD

Deli Murni¹, Sahat Siagian², Samsidar Tanjung³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Negeri Medan
Corresponding Author: murnideli1602@gmail.com

Abstract

This research and development aims to produce thematic e-modules using Canva to improve abilities in elementary schools that are feasible, practical and effective. This type of research is research and development using the ADDIE model. The research results show: (1) The material expert validation test is in the very feasible category with an average score of 90%. (2) Instructional Design Expert validation test in very feasible criteria with an average score of 94%. (3) Media Expert validation test in the very feasible category with an average score of 91%. (4) The individual test criteria were very good with an average score of 91%. (5) Small group trials in very good criteria with an average score of 89%. And, (6) Field trials fall into very good criteria with an average score of 92%. The results of the practicality test by the teacher were very good with an average score of 91%, while the practicality test results for students had an average score of 91% which was in the very good category. The learning outcomes in the experiment using the Thematic E-Module for Class VI Elementary School Using Canva in the experimental class had an average score of 91, while students who were taught without using the Thematic E-Module Using Canva got an average score of 75. Hypothesis testing used an Independent t-test of 2.65 with a significance of 0.012. When the significance level is set at alpha 5%.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-Modul Tematik menggunakan Canva untuk meningkatkan kemampuan di Sekolah Dasar yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Uji validasi ahli materi dalam kategori sangat layak dengan skor rata-rata 90%. (2) Uji validasi ahli desain instruksional dalam kriteria sangat layak dengan skor rata-rata 94%. (3) Uji validasi ahli media dalam kategori sangat layak dengan skor rata-rata 91%. (4) Uji coba perorangan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 91%. (5) Uji coba kelompok kecil dalam kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 89%, dan (6) Uji coba lapangan masuk dalam kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 92%. Uji kepraktisan oleh guru hasil sangat baik dengan skor rata-rata 91%, sedangkan hasil uji kepraktisan pada siswa skor rata-rata 91% yang masuk pada kategori sangat baik. Hasil belajar pada percobaan penggunaan E-

Article History:

Received: 2023-12-22

Reviewed: 2024-01-10

Published: 2024-03-31

Keywords:

E-module, thematic,
elementary school,
Canva.

Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-12-22

Direview: 2024-01-10

Disetujui: 2024-03-31

Kata Kunci:

E-modul, tematik,
Canva, sekolah dasar.

Modul Tematik Kelas VI SD menggunakan Canva pada kelas eksperimen rata-rata nilai 91, sedangkan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan E-modul Tematik menggunakan Canva mendapatkan nilai rata-rata 75. Pengujian hipotesis menggunakan Independent t-test sebesar 2,65 dengan signifikansi 0,012. Ketika taraf signifikansi ditetapkan pada alpha 5%.

PENDAHULUAN

Pada pendidikan sekolah dasar, proses pembelajaran dilakukan secara tematis dengan pendekatan holistik. Pembelajaran ini bermaksud untuk memaksimalkan perkembangan otak kiri yang dicapai melalui keterampilan akademik dan teknis, serta otak kanan melalui perkembangan sosial dan keterampilan nilai. Mahmoudi, et.al, (2012:178) Pembelajaran ini menghubungkan pengalaman langsung yang selaras dengan alam. Dalam proses pembelajaran sekolah dasar, pembelajaran holistik sangat tepat karena siswa diarahkan untuk terlibat langsung dengan lingkungan sekitarnya melalui panca inderanya.

Guru dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan bahan ajar yang sesuai dengan materi untuk diberikan kepada siswa yang tidak menutup kemungkinan bahwa bahan ajar tersebut sesuai dengan tuntutan dan perkembangan yang ada. Menurut Aisyah (2020) bahan ajar merupakan sumber materi penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran tematik sekolah dasar, aktivitas pembelajaran dapat diukur dari proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar yang menjadi bahan ajar. Proses pendidikan berkelanjutan antar bahan ajar memiliki peran yang sangat penting sebagai perantara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Suwarni (2015:2) mengatakan Proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien jika bahan ajar tersedia. Bahan ajar dibuat dengan tujuan untuk mentransfer pesan pembelajaran dari guru ke siswa sehingga

dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan kemauan siswa untuk belajar. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran mempengaruhi keluasan ilmu yang diperoleh siswa, serta minat siswa dalam belajar. Bahan ajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar secara garis besar dari bahan ajar tertulis dan bahan ajar tidak tertulis. Bahan ajar tidak tertulis contohnya adalah bahan ajar audio, video dan multimedia sedangkan bahan ajar tertulis atau cetak contohnya adalah buku dan modul.

Berdasarkan observasi lapangan di SDN 101864 Gunung Rintih, penulis menemukan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yaitu melalui pembelajaran sistem penugasan terkhusus pada pembelajaran Tematik dan sistem pembelajaran dilakukan secara buku cetak tematik terpadu kurikulum 2013. Pada daftar nilai siswa selama tiga tahun terakhir tergolong kurang maksimal karena terdapat nilai di bawah rata-rata KKM yaitu 75, proses pembelajaran tematik SD yang berlangsung sekarang ini masih sangat monoton dan miskin media pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang menyentuh hati siswa dan kurang memperkaya pengalaman belajar karena media atau sarana pembelajaran yang digunakan pada umumnya masih sebatas buku teks.

Pada dasarnya siswa yang ada di SDN 101864 Gunung Rintih kurang diberi arahan, bahan ajar buku yang kurang bervariasi dan menarik serta peranan guru tidak hanya sebagai *transfer of knowledge*

namun guru juga merupakan satu-satunya sumber belajar. Dalam hal ini pentingnya *e-learning* yang dalam bentuk E-Modul bagi siswa agar pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan.

Sumarsono & Sianturi (2019) Modul elektronik adalah bentuk bahan ajar yang cocok pada karakteristik bahan ajar, tersusun secara sistematis, dan memperbolehkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri juga mampu aktif menggunakan kecepatan dan keterampilan tanpa bimbingan guru, dikemas secara utuh.

E-Modul memiliki kemudahan untuk diakses menggunakan teknologi yang sudah canggih seperti saat sekarang ini. Peserta didik dapat belajar dari rumah menggunakan laptop maupun gadget yang mereka miliki. Apalagi mengingat fasilitas sekolah yang sekarang sudah memadai dengan ketersediaan teknologi membuat bahan ajar E-Modul ini sangat perlu dikembangkan agar fasilitas tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik maupun guru.

E-Modul Menggunakan canva

Herawaty (2020) menyatakan dalam jurnalnya bahwa modul elektronik (E-Modul) sendiri hampir sama dengan *e-book*. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. *e-book* adalah file digital yang berisi teks dan gambar yang sesuai untuk didistribusikan secara elektronik dan ditampilkan di layar monitor yang mirip dengan buku cetak. E-Modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Asmiyundaet. al (2018:156) menyatakan bahwa bahan ajar E-Modul memiliki karakteristik antara lain: *self instructional, self contained, stand alone,*

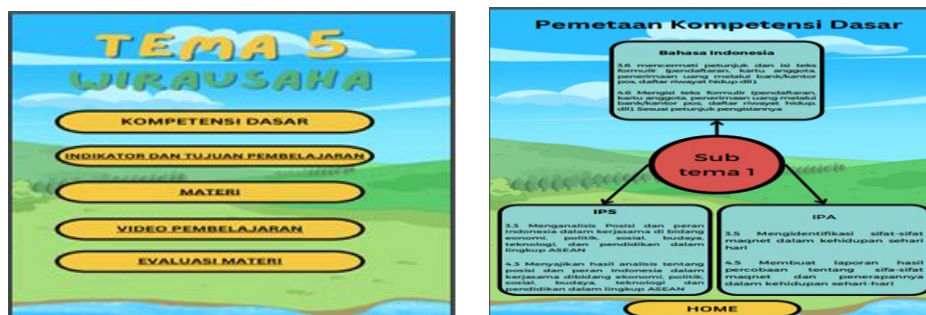
adaptif, user friendly, penggunaan *font*, spasi dan tata letak yang konsisten, disampaikan melalui media elektronik Menggunakan komputer, memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik, memanfaatkan berbagai pilihan aplikasi software, dan di desain dengan memperhatikan prinsip belajar dan pembelajaran.

Sebuah E-Modul dikatakan baik dan juga menarik apabila sudah memiliki karakteristik berikut ini: (1) Belajar mandiri (*Self-instruction*). Melalui E-Modul tersebut peserta didik dapat belajar sendiri tidak bergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakteristik ini, maka modul harus: (a) Terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan umum maupun tujuan khusus; (b) Materi pelajaran dikemas kedalam unit-unit terkecil atau spesifik sehingga memudahkan siswa belajar secara tuntas; (c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran; (d) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan siswa memberikan respon dan mengukur penguasaannya; (e) Kontekstual, yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik; (f) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif; (g) Terdapat rangkuman materi pembelajaran; (h) Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan siswa melakukan “self assesment”; (i) Terdapat instrumen yang digunakan siswa untuk mengukur atau mengevaluasi tingkat penguasaan materi diri sendiri; (j) Tersedia umpan balik atas penilaian, sehingga pengguna mengetahui tingkat penguasaan materi; (k) Tersedia informasi tentang rujukan atau pengayaan atau referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud; (2) Utuh (*self-contained*). Utuh (*self-contained*) yaitu

seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu E-Modul secara utuh. Tujuan dari prinsip ini adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran yang tuntas, karena materi dikemas dalam satu-kesatuan yang utuh; (3) Berdiri sendiri (*stand alone*) berarti E-Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. Jika siswa menghendaki siswa dapat juga menggunakan sumber belajar lain sebagai bahan pengayaan; (4) Dapat disesuaikan (adaptif). E-Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika media

tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam kurun waktu tertentu (*up to date*) serta fleksibel digunakan; dan (5) Akrab dengan pemakainya (*user friendly*). E-Modul hendaknya bersahabat dengan penggunaannya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang ditampilkan hendaknya bisa membantu dan bersahabat dengan penggunaannya (Depdiknas, 2008).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik E-Modul yaitu mampu membuat siswa belajar mandiri, serta tidak bergantung terhadap orang lain, serta dapat menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.



Gambar 1. Tampilan Pemetaan Kompetensi Dasar dan Awal Pembelajaran

Gambar 2. Tampilan Tujuan Pembelajaran dan materi

Masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut: (1) Apakah media pembelajaran E-Modul Buku tematik kls VI

SD pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 layak digunakan; (2) Apakah media Pembelajaran E-Modul Buku tematik kls VI

SD pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 Praktis digunakan untuk meningkatkan hasil belajar; (3) Apakah media Pembelajaran E-Modul Buku tematik kls VI SD pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Lokasi pada penelitian ini yaitu di SD Negeri 101864 Gunung Rintih, Kabupaten Deli sedang. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas VI SD Negeri 101864 Gunung Rintih, sedangkan objek penelitian adalah E-Modul tematik Menggunakan canva berisi materi pembelajaran kompetensi dasar/Capaian Pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan R&D. Menurut Sugiyono (2009) Penelitian dengan prosedur R&D merupakan penelitian cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian pengembangan E-Modul tematik Menggunakan canva ini, peneliti memilih model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE adalah model yang mudah diterapkan dimana proses yang digunakan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas menghasilkan produk yang efektif, kreatif dan efisien (Reiser & Dempsey, 2007).

Desain atau rancangan uji coba efektivitas yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan *Nonequivalent Comparison Group Design*. Menurut Creswell (2017) sebenarnya hal tersebut ini serupa dengan *pretest and posttest Group Design*. desain *Nonequivalent Comparison Group*, tiap-tiap kelompok diberi perlakuan atau *treatment* yang berbeda dan dipilih tanpa randomisasi (Johnson & Christensen, 2019). Adapun desain uji coba efektivitas produk diilustrasikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Desain Uji Coba Efektivitas Produk E-Modul

Kelas	Perlakuan	Tes Akhir (Posttest)
VI-a	X1	P1
VI-b	X2	Q1

Keterangan :

X1 : Pembelajaran dengan media pembelajaran E-Modul berbasi canva

X2 : Pembelajaran dengan metode buku cetak tematik terpadu kurikulum 2013

P1 : Nilai post-tes kelas VI a

Q1 : Nilai post-tes kelas VI b

Tabel 2. Kriteria Validitas Kelayakan Produk

Rata-rata	Kriteria Validitas
4,21 – 5,00	Valid dan tidak perlu revisi
3,41 – 4,20	valid dan perlu revisi
2,61 – 3,40	Cukup valid dan perlu direvisi
1,81 – 2,60	Kurang valid, sebagian isi modul direvisi
1,00 – 1,80	Tidak valid dan perlu revisi total

Maka perhitungan skor validitas V = Persentase (%) Validasi dalam bentuk persentase dari hasil validasi Tse = \sum skor validasi (validator) ahli berdasarkan adaptasi Akbar (dalam Ikbal, Darmono dan Riefani, 2022) adalah Tsh = \sum skor maks (harapan)

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Hasil perhitungan yang telah diperoleh dengan rumus perhitungan maka akan memperoleh kriteria seperti pada Tabel 3.

Keterangan:

Tabel 3. Kriteria Validitas Berdasarkan Nilai

No	Pencapaian Skor	Kategori Validitas	Keterangan
1	25% - 40%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
2	41% - 55%	Kurang Valid	Tidak Boleh digunakan
3	56% - 70%	Cukup Valid	Boleh, Revisi Besar
4	71% - 85%	Valid	Boleh, Revisi Kecil
5	86% - 100%	Sangat Valid	Sangat Baik Digunakan

Sumber : Akbar (dalam Ikbal, Darmono dan Riefani, 2022)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Paduan dan Informasi Kinerja Program	Deskripsi tentang produk E-Modul Tematik SD Panduan Penggunaan E-Modul Tematik SD Kemudahan instalasi dan konfigurasi Ketepatan penggunaan simbol navigasi E-Modul Kemudahan penggunaan tombol navigasi (usability) Akurasi penelusuran dan tautan (<i>hyperlink</i>) E-Modul Interaktivitas stimulus respon E-Modul Tematik dengan pengguna (user) dan system Kemudahan E-Modul Tematik untuk diakses Desain E-Modul Tematik memberikan kesan menarik dan positif Kualitas tampilan visual E-Modul Tematik Huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca Kekontrasan warna pada desain E-Modul Tematik Kesesuaian E-Modul Tematik dengan karakter siswa Dapat menambah penguasaan kosakata Kesesuaian dengan tujuan belajar Keterlibatan peserta didik terhadap media Fitur media E-Modul Tematik dapat diakses secara keseluruhan
2	Sistematika	Tata letak display (screen) E-Modul Fasilitas menu dalam E-Modul Akselerasi huruf, angka, dan symbol
3	Estetika	Kualitas visual (resolusi) grafik atau gambar

Komposisi warna dan resolusi
 Kesesuaian warna teks dengan background
 Akselerasi teks dan gambar

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Aspek Desain Pembelajaran	Ketepatan Rumusan Tujuan Pembelajaran Relevansi Tujuan Pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran Kedalaman materi sesuai capaian pembelajaran Kedalaman materi sesuai perkembangan kognitif tahap operasional formal Kontekstualitas materi Kemudahan materi untuk dipahami Ketepatan penggunaan strategi penyajian Konsistensi sitematika uraian materi Kesesuaian antara materi dan contoh soal Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran Ketepatan alat evaluasi Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi Interaktivitas pembelajaran Kelengkapan bahan bantuan belajar (Audio, Gambar, animasi dan video) Kontekstualitas dan aktualitas media dalam pembelajaran
2	Aspek Karakteristik <i>E-Modul</i>	Kerangka E-Modul: Uraian daftar isi Uraian petunjuk penggunaan siswa Uraian tujuan pembelajaran Uraian materi Uraian Rangkuman Uraian Glosarium Penugasan Latihan submateri Kunci jawaban latihan dan evaluasi Pedoman penskoran latihan Daftar pustaka Self instruction (ketepatan struktur E-Modul sehingga ada potensi siswa untuk belajar mandiri) Self Contained (terdiri dari unit-unit yang mencapai keutuhan capaian pembelajaran) Stand Alone (E-Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain) Adaptif, adaftasi E-Modul terhadap perkembangan ilmu dan teknologi User Friendly, mudah diakses dan digunakan Kesesuaian variasi fitur-fitur yang terdapat pada E-Modul sebagai bantuan dalam pembelajaran

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Paduan dan Informasi	Deskripsi tentang produk E-Modul Tematik SD Panduan Penggunaan E-Modul Tematik SD
2	Kinerja Program	Kemudahan instalasi dan konfigurasi Ketepatan penggunaan simbol navigasi E-Modul Kemudahan penggunaan tombol navigasi (usability) Akurasi penelusuran dan tautan (<i>hyperlink</i>) E-Modul

		Interaktivitas stimulus respon E-Modul Tematik dengan pengguna (user) dan sistem
		Kemudahan E-Modul Tematik untuk diakses
		Desain E-Modul Tematik memberikan kesan menarik dan positif
		Kualitas tampilan visual E-Modul Tematik
		Huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca
		Kekontrasan warna pada desain E-Modul Tematik
		Kesesuaian E-Modul Tematik dengan karakter siswa
		Dapat menambah penguasaan kosakata
		Kesesuaian dengan tujuan belajar
		Keterlibatan peserta didik terhadap media
3	Sistematika	Fitur media E-Modul Tematik dapat diakses secara keseluruhan
		Tata letak display (screen) E-Modul
		Fasilitas menu dalam E-Modul
4	Estetika	Akselerasi huruf, angka, dan symbol
		Kualitas visual (resolusi) grafik atau gambar
		Komposisi warna dan resolusi
		Kesesuaian warna teks dengan background
		Akselerasi teks dan gambar

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Untuk siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Panduan dan Informasi	Deskripsi tentang produk, panduan penggunaan produk mudah dipahami, capaian pembelajaran
2	Konten (materi)	Materi media sesuai dengan topik bahasan pembelajaran Materi media mendukung pencapaian tujuan belajar Materi media sesuai kemampuan berpikir peserta didik Materi media sesuai dengan perkembangan saat ini Materi media menjelaskan konsep atau teori bahan ajar Penyajian materi mudah dipahami Ejaan dan tata bahasa mudah dimengerti
3	Evaluasi	Tersedianya tes dan Refleksi
4	Desain dan fasilitas media	Tombol halaman memiliki tautan (hyperlink) yang baik Media pembelajaran multimedia dapat dijalankan dengan baik Media memberikan fasilitas interaktif bagi Pengguna
5	Efek pedagogik	Media ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik Media dapat memotivasi peserta didik untuk belajar Media membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik profil belajar mereka Media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik

Sumber: Sriadi, 2018

Tabel 8. Kisi Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Informatika Untuk Peserta Didik

Elemen	KD/CP	Indikator	Butir Soal					
			C1	C2	C3	C4	C5	C6
Kerja Keras 1.3 berbuah	Mensyukuri keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	- Menerima keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika..	3	1 4	2 8	5 7	7 9	10
		- Mengikuti sikap toleran dalam keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.		12	11 16		14 18	15 17

Sebelum tes hasil belajar tersebut digunakan harus digunakan pengujian terlebih dahulu, yaitu: (1) analisis butir soal agar instrument dapat dikatakan baik, (2) uji validitas tes agar instrument yang dibuat dapat dikatakan valid, dan (3) uji reabilitas agar tes yang dibuat dapat dikatakan reliabel (dapat dipercaya).

Keefektifan Produk

Tabel 9. Desain Perlakuan keefektifan produk

Kelompok (kelas)	Pretest	Perlakuan	Posstest
Kontrol	O ₁	X ₁	O ₂
Eksperimen	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan:

Kelompok kelas kontrol: Kelas yang menggunakan buku teks

Kelompok kelas eksperimen: Kelas yang menggunakan E-Modul

X₁: Perlakuan menggunakan buku teks

X₂: Perlakuan menggunakan E-Modul

O₁ : Pretest

O₂: Posttest

Prosedur dan Pelaksanaan Perlakuan

Prosedur Perlakuan

Adapun prosedur perlakuan dalam penelitian ini, meliputi :

- Menentukan subjek dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*.
- Menentukan guru tematik yang *qualified* yaitu guru kelas VI.

- Menentukan materi yang akan diajarkan. Pada penelitian ini dipilih tematik SD kls 6 tema 5

Pelaksanaan Perlakuan

Adapun pelaksanaan perlakuan pada penelitian ini, dapat dilihat pada Tabel 10 berikut:

Tabel 10. Pelaksanaan Perlakuan

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan E-Modul tematik SD kls 6 tema 5	Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku teks dan metode ceramah
1. Guru menjelaskan terkait materi yang berhubungan dengan tematik tema 5 pembelajaran 1	1. Guru menjelaskan terkait materi yang berhubungan dengan tema 5 pembelajaran 1 dengan buku teks sekolah.
2. Guru dengan siswa melakukan tanya jawab seputar materi	2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab seputar materi
3. Guru memberikan pemamaparan terkait pembelajaran, diikuti dengan pengenalan E-Modul kepada siswa	3. Guru memberikan pemamaparan terkait materi pembelajaran yang dirujuk dari buku teks tema 5 pembelajaran 1
4. Guru meminta siswa memperhatikan materi yang sedang dipelajari melalui E-Modul yang telah dibagikan (Guru bertindak sebagai fasilitator)	4. Guru dan siswa bersama-sama mengulas kembali materi yang dipelajari (guru berceramah di depan kelas untuk menjelaskan materi terkait pembelajaran)
5. Guru memberikan latihan individu kepada siswa melalui E-Modulnya. Jika di dalam E-Modul menuntut kemampuan berbicara, maka guru meminta siswa melakukan praktik sesuai instruksi yang ada di E-Modul yang telah diakses siswa.	5. Guru memberikan latihan terbimbing terkait materi yang telah dipelajari dan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Jika materi memuat kemampuan berbicara, maka guru mengajarkan kepada siswa langkah demi langkah dalam melakukan praktik sesuai tuntutan materi yang dipelajari.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan E-Modul tematik SD kls 6 tema 5	Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku teks dan metode ceramah
6. Siswa dapat mengoreksi secara mandiri kesalahan dalam menjawab latihan pada E-Modul.	6. Guru dan siswa mengoreksi jawaban terkait latihan yang diberikan secara bersama-sama.
7. Guru mengevaluasi hasil pembelajaran	7. Guru mengevaluasi hasil pembelajaran

Teknik Analisis Data dan Uji Keefektifan Produk

Pada penelitian ini teknik analisis data akan didapat melalui data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui saran dan komentar validator, yang berbentuk deskriptif. Σ Data kuantitatif didapatkan melalui hasil penyebaran angket, Serta tes hasil belajar siswa untuk melihat apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan E-Modul tematik SD kls VI Menggunakan canva yang dikembangkan dengan buku teks tematik kls VI tema 5 yang

dipakai sekolah. Selanjutnya pada analisis menggunakan rumus beikut ini (Sriadi, 2018): (1) Mengumpulkan dan merangkum data hasil penilaian; dan (2) Mencari nilai rata-rata skor jawaban pada setiap aspek dengan rumus.

Keterangan:

X_t : skor normal

ΣX_i : Jumlah ketiga aspek penilaian Skor

N : Data keseluruhan untuk ketiga aspek penilaian

Tabel 11. Kriteria Penilaian

No	Interval Mean Skor	Kriteria
1	81 – 100	Sangat Baik
2	61 – 80	Baik
3	41 - 60	Cukup Baik
4	21 – 40	Kurang Baik
5	0 – 20	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 12. Tabel Hasil Uji Coba Perorangan

No	Indikator Penilaian	Presentase Rata-rata	Kiteria
1.	Aspek Tampilan	89%	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian	91%	Sangat Baik
3.	Aspek Manfaat	93%	Sangat Baik
	Rata-rata	91%	Sangat Baik

Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 13. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator Penilaian	Presentase Rata-rata	Kiteria
1.	Aspek	87%	Sangat

	Tampilan		Baik
2.	Aspek Penyajian	86%	Sangat Baik
3.	Aspek Manfaat	87%	Sangat Baik
	Rata-rata	87%	Sangat Baik

Hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 14. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Indikator Penilaian	Presentase Rata-rata	Kriteria
1.	Aspek Tampilan	92%	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian	91%	Sangat Baik
3.	Aspek Manfaat	93%	Sangat Baik
	Rata-rata	92%	Sangat Baik

Berikut ini adalah data deskriptif Uji Kepraktisan media pembelajaran E-Modul Tematik oleh guru.

Tabel 15. Presentase rata-rata hasil uji kepraktisan media E-Modul pada Guru

No	Indikator Penilaian	Presentase Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Aksesibilitas	93%	Sangat baik
2	Aspek Kebermanfaatan	92%	Sangat baik
3	Aspek Penyajian	93%	Sangat baik
	Rata-rata	93%	Sangat baik

Berikut ini adalah data deskriptif Uji Kepraktisan media pembelajaran E-Modul Tematik oleh siswa.

Tabel 16. Presentase rata-rata hasil uji kepraktisan media E-Modul pada Siswa

No	Indikator Penilaian	Presentase Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Aksesibilitas	91%	Sangat baik
2	Aspek Kebermanfaatan	90%	Sangat baik
3	Aspek Penyajian	91%	Sangat baik
	Rata-rata	91%	Sangat baik

Analisis pencapaian hasil belajar siswa dengan E-modul menggunakan canva dilakukan dengan memperhatikan skor atau nilai maksimum (Xmax), nilai minimum pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol,

(X_{min}), dan ukuran tendensi sentral seperti rata-rata.

Tabel 17. Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	X_{max}	X_{min}
Eksperimen (Post-test)	90	70
Kontrol (Post-test)	85	65

Berdasarkan data dalam Tabel 17 di atas, dapat diamati bahwa di kelas eksperimen, nilai maksimum mencapai 90, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 85. Sebaliknya, nilai minimum pada kelas eksperimen adalah 70, sementara kelas kontrol memperoleh nilai terendah sebesar 65. Analisis post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen

menghasilkan nilai yang lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Informasi mengenai distribusi frekuensi hasil belajar post-test siswa yang tidak menggunakan E-modul Canva dapat ditemukan dalam Tabel 18.

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Post-Test Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

No.	Interval Kelas	Tepi Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	65-68	64.5-68.5	2	10%
2	69-72	68.5-71.5	6	29%
3	73-76	72.5-76.5	7	33%
4	77-80	76.5-81.5	4	19%
5	81-84	80.5-83.5	0	0%
6	85-88	84.5-87.5	2	10%
Jumlah			21	100%

Distribusi frekuensi hasil belajar post-test siswa yang menggunakan E-modul Canva dapat dilihat pada Tabel 19 berikut :

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Post-Test Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

No.	Interval Kelas	Tepi Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	70-73	69.5-73.5	3	14%
2	74-77	73.5-77.5	0	0%
3	78-81	77.5-81.5	5	24%
4	82-85	81.5-85.5	7	33%
5	86-89	85.5-89.5	4	19%
6	90-93	89.5-93.5	2	10%
Jumlah			21	100%

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-Test* telah disajikan pada Tabel 4.15.

Tabel 20. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis

Independent Samples Test	
Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.074	.786	2.647	40	.012	4.762	1.799	1.126	8.398	
	Equal variances not assumed			2.647	39.897	.012	4.762	1.799	1.125	8.398	

Hasil menunjukkan bahwa penggunaan E-modul dengan Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari hasil uji statistik deskriptif Independent Sample T-Test, dimana data menunjukkan homogenitas dengan nilai uji sebesar 0,7 dan signifikansi 0,78, yang jauh lebih besar dari tingkat signifikansi alpha 5%. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi, dan hasil uji menunjukkan nilai t sebesar 2,65 dengan signifikansi 0,01. Ketika taraf signifikansi ditetapkan pada alpha 5%, hasil pengujian menunjukkan bahwa signifikansi (0,012) lebih kecil daripada alpha (0,05). Selain itu, terlihat bahwa peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen (79,29) lebih tinggi daripada pada kelas kontrol (74,52). Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang

menggunakan E-modul Canva cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan buku cetak tematik dalam pembelajaran.

Uji N-Gain (*Gain Score*) adalah suatu teknik statistik yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas yang dipakai untuk mengevaluasi seberapa besar peningkatan pemahaman dan kemampuan penalaran tegas siswa setelah mereka diberi pengajaran menggunakan dua model pembelajaran yang berbeda: kelas uji coba dan model pembelajaran langsung (kelas kontrol). *Gain score* digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan atau penurunan skor. Tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat ditemukan dalam Tabel 21 berikut ini:

Tabel 1. Uji N-Gain Hasil Belajar

Descriptive Statistics						
	N	Mini mum	Maxi mum	Me an	Std. Deviation	
Ngain_Score	21	0,50	0,71	0,57	0,07	
Ngain_persen	21	50	71.43	57.69	7.16	
Valid N (listwise)	21					

Berdasarkan rata-rata N-Gain persen untuk kelas eksperimen dengan E-Modul Canva adalah sebesar 57, Tabel 4.22. Uji N-Gain Score, menunjukkan nilai rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen menggunakan E-Modul Canva adalah sebesar 0,5738 termasuk dalam kategori sedang ($0,3 \leq 0,57 \leq 0,7$). Nilai

rata-rata 7 % dan termasuk dalam kategori cukup efektif.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap kelayakan produk ini. Hasil uji kelayakan ahli media menunjukkan

bahwa media pembelajaran ini dinyatakan sangat baik dengan perolehan rata-rata skor 90%. Ahli desain instruksional juga menganggap media pembelajaran ini sangat baik dengan presentase rata-rata skor sebesar 94%. Demikian juga dengan ahli materi yang memberikan penilaian sangat baik dengan presentase rata-rata sebesar 91%.

Selanjutnya, dilakukan uji coba untuk menilai aspek tampilan, penyajian, dan manfaat media pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat baik oleh peserta uji dengan presentase rata-rata sebesar 91% pada uji perorangan, 87% pada uji coba kelompok kecil, dan 92% pada uji coba lapangan.

Pembelajaran kontekstual tentu saja membutuhkan sumber belajar yang berbasis kontekstual, Salah satu media pembelajaran yang sangat cocok menggunakan pendekatan kontekstual adalah E-Modul Tematik dengan menggunakan Canva dimana E-Modul ini disusun berdasarkan prinsip desain pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pokok pengajaran sehingga akan membawa siswa dalam kehidupan nyata. Disamping itu E-Modul yang dikembangkan berdasarkan masukkan pada kegiatan analisis kebutuhan pada guru dan siswa untuk memperoleh informasi bahwa E-Modul Tematik yang dikembangkan memang dibutuhkan dan dapat memberi kemudahan bagi siswa dan guru sebagai pengguna media pembelajaran. Sehingga pertanyaan di atas dapat diduga bahwa penggunaan E-Modul Tematik yang dikembangkan layak digunakan. pelaksanaan proses pembelajaran.

Pada penelitian ini ditemukan bahwa media E-Modul Tematik ini dinilai sangat baik baik oleh guru maupun siswa. Guru memberikan penilaian dengan kriteria sangat baik dengan rerata presentase skor sebesar 93%, sedangkan siswa juga memberikan

penilaian yang masuk pada kriteria sangat baik dengan presentase rerata skor sebesar 91%. Media ini dikembangkan dengan memperhatikan aspek-aspek aksesibilitas, kebermanfaatan serta penyajian sehingga membuat media ini sangat praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran melalui E-Modul menggunakan Canva dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan buku cetak tematik. Walaupun penggunaan e-modul meningkatkan hasil belajar sebesar 57,7% dan efektifitas penggunaan pada kategori cukup efektif, hal tersebut dapat ditingkatkan lagi dengan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri menggunakan E-modul Canva di luar kelas.

Dari penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang relevan sebelumnya. Dari penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang relevan sebelumnya. Penggunaan modul efektif untuk pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang signifikan (Khasanah *et al.* 2017).

Penggunaan modul pengajaran meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konseptual peserta didik (Wardani *et al.* 2017) serta keterampilan berpikir tingkat tinggi di antara peserta didik yang memungkinkan peserta didik dapat untuk mencapai kinerja yang lebih baik dalam ujian, selain itu penggunaan modul ini juga dapat mengatasi masalah belajar seperti kurangnya minat, konsentrasi, keterampilan dalam pemikiran kritis dan kreatif (Matanluk *et al.* 2013), penggunaan modul juga efektif untuk pembelajar visual, pembelajar aktif

dan pembelajar yang reflektif (Alias dan Siraj, 2012). Peran guru sebagai pendorong semangat dan pemberi fasilitas memegang peranan sentral dalam pembelajaran menggunakan E-Modul Canva, dimana siswa perlu didorong untuk mengambil tanggung jawab penuh terhadap tugas pembelajaran mereka. Sebagai fasilitator, guru harus secara konsisten memberikan tanggapan dalam waktu yang tepat.

SIMPULAN

Setelah menyelesaikan serangkaian proses dan tahapan dalam pembuatan E-modul menggunakan Canva dengan tujuan meningkatkan hasil belajar tematik pada kelas VI SD Negeri 101864 Deli Serdang, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran E-Modul menggunakan Canva yang dikembangkan layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Tematik; (2) Media pembelajaran E-Modul menggunakan Canva yang dikembangkan praktis digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Tematik; dan (3) Media pembelajaran E-Modul menggunakan Canva yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Tematik.

DAFTAR RUJUKAN

Adim, M., Herawati, E. S. B., & Nuraya, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.52188/Jpfs.V3i1.76>

Afriani, Ema Dian, Siti Masfiah, and Mila Roysa. (2021). 'Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Daring', *Jurnal Prasasti*

Ilmu, 1(3) 21–27
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/jpi/article/view/6648>

Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Sakala: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1). <https://journal.unpak.ac.id/index.php/salaka/article/download/1838/1497>

Alias, N. dan S. Siraj. (2012). Effectiveness of Isman instructional design model in developing physics module based on learning style and appropriate technology. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 64: 12-17. https://www.researchgate.net/publication/257717605_Effectiveness_of_Isman_Instructional_Design_Model_in_Developing_Physics_Module_based_on_Learning_Style_and_Appropriate_Technology

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Creswell, John W. (2017). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogya: Pustaka Pelajar

Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Festiawan, R. (2020). *Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.

Gagne, R. M., Briggs, L.J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design*. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers. Fourth Edition.

Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Harefa, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo Tahun

- Pembelajaran (Pada Materi Energi Dan Daya Listrik). *Jurnal Education And Development* 8 (1), 231-231
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1540>
- Johnson, R. B., & Christensen, L. (2019). *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches*. SAGE Publications, Incorporated.
- Khasanah, A. N., S. Widoretno, dan S. Sajidan. (2017). Effectiveness of Critical Thinking Indicator-Based Module in Empowering Student's Learning Outcome in Respiratory System Study Material. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 6(1): 187-195.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/jpii/article/view/8490/0>
- Laia dkk (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Lahusa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8 (20), 314-321
DOI:
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7242959>
- Mahmoudi, Sirous, et. al.,. (2012). *Holistic Education: An Approach for 21 Century*.
- Matanluk, O., B. Mohammad, D. N. A. Kiflee, dan M. Imbug. (2013). The Effectiveness of Using Teaching Module Based On Radical Constructivism Toward Students Learning Process. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 90: 607-615.
https://www.researchgate.net/publication/275542534_The_Effectiveness_of_Using_Teaching_Module_based_on_Radical_Constructivism_toward_Students_Learning_Process
- Muhammad, Iqbal, et al. (2020). "Peramalan Jumlah Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Double Exponential Smoothing (Studi Kasus: Mahasiswa Baru Universitas Pattimura Ambon Tahun 2017)". *Journal of Statistics and Its Applications*, 2(1).
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1540>
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1).
<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/13646>
- Nugraha, Sobron Adi, dkk. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1, no. 3(Agustus): 265-276. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/74>
- Nurrita, Teni, (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat*, 3(1).
- Reiser, R.A., & Dempsey, J.V. (2007). *Trends and issues in instructional design and technology (2nd ed)*. Upper Saddle River: Pearson Merrill Prentice-Hall, Inc.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional technology and media for learning*. (Terjemahan Arif Rahman) San Fransisco: Preffier
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran V 2.0. Instrumen*. Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Research and Development /R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101.
<https://doi.org/10.30734/jpe.v6i2.353>
- Suwarni. Erna. 2015. Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lokal Materi Keanekaragaman Laba-Laba Di Kota Metro Sebagai Sumber Belajar Alternatif Biologi Untuk Siswa Sma Kelas X. *Bioedukasi*, 6.
<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/biologi/article/view/336>

- Wardani, dkk. (2011). *Teknik Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wirda, Yendri, Ikhya Ulumudin, Ferdi Widiputera, Nur Listiawati, and Sisca Fujianita. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Wulandari, Putri. (2018). “*Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas V Di MIN 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.*” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.