

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-MODUL*
MENGUNAKAN APLIKASI *CANVA* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V SDN GUGUS 8
MANDIANGIN KOTO SELAYAN
KOTA BUKITINGGI**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

SONIA MARISKA

NIM : 18129037

DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-MODUL* MENGGUNAKAN
APLIKASI *Canva* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU DI KELAS V SDN GUGUS 8 MANDJANGIN
KOTO SELAYAN KOTA BUKITTINGGI

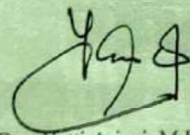
Nama : Sonia Mariska
NIM/BP : 18129037/2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2022

Disetujui Oleh

Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP : 196012021988032001



Dra. Rahmtina, M.Pd
NIP. 196102121986022001

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Menggunakan Aplikasi
Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V
SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi
Nama : Sonia Mariska
NIM : 18129037
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2022

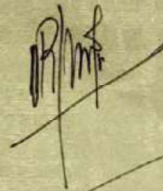
Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Rahmatina, M.Pd

1.



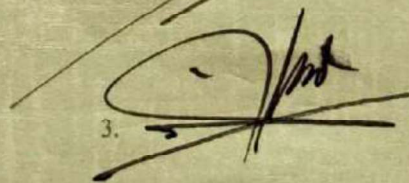
2. Anggota : Mansurdin, S.Sn.,M.Hum

2.



3. Anggota : Drs. Zuardi, M.Si

3.



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sonia Mariska
NIM/BP : 18129037/2018
Program Studi : S1
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat dan penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2022

Saya yang menyatakan



Sonia Mariska

NIM. 18129037

ABSTRAK

Sonia Mariska. 2022. Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiingin Koto Selayan Kota Bukittinggi. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya bahan ajar berbasis IT yang dapat memotivasi dan menarik minat belajar peserta didik. Bahan ajar yang cenderung digunakan guru adalah bahan ajar berbentuk cetak. Sehingga, peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *Canva* pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap dalam pengembangannya, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan lembar angket validasi, angket respon praktikalitas guru dan angket respon praktikalitas peserta didik. Bahan ajar yang dirancang divalidasi oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta dilakukan uji praktikalitas..

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas rata-rata 93,68%, 87,5% untuk materi, 97,72% untuk kebahasaan dan 95,83% untuk media dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas dinyatakan sangat praktis dari hasil respon guru dan peserta didik SDN 11 Campago Guguak Bulek 92,8% dan 91%. Sedangkan hasil angket respon guru dan peserta didik di SDN 17 Manggis Ganting dengan presentase kepraktisan 96,4% dan 95,26% . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-modul* berbasis *Canva* pada pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Bahan Ajar *E-modul*, *Canva*, ADDIE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi**”. Selanjutnya salawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Dra. Yetti Ariani, M.Pd. selaku Kepala dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku koordinator UPP IV Bukittinggi dan penguji 2 yang telah memberikan dukungan dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra.Rahmatina, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Mansurdin S.Sn, M.Hum selaku dosen penguji 1 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Atri Waldi, M.Pd., Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd, dan Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
6. Bang Irzaldi, S.Pd selaku tata usaha UPP IV UNP yang telah banyak memberikan bantuan dan kemudahan dalam mengurus keperluan dari awal kuliah sampai tahap penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Hartati, S.Pd, SD selaku kepala sekolah, Kakak Fauziah Turrahmi, S.Pd selaku guru kelas V SDN 17 Manggis Ganting yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian serta memberikan banyak motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Januardi,S.Pd selaku kepala sekolah dan Kakak Marcellyna, S.Pd selaku guru kelas V SDN 11 Campago Guguak Bulek yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan ujicoba produk dalam penelitian ini.

10. Teristimewa untuk kedua orangtua, Bapak Rafles, S.AP dan Ibu Delka Novia Yenti, Ibu Fitria, Mami dan Papi, serta segenap keluarga besar yang telah memberikan semangat, bantuan, nasehat dan melengkapi segala kebutuhan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Para sahabat, Sekar, Salmia, Ratih, Riska, Nadya, Kak Rezi teman-teman seperjuangan seksi 18 BKT 13, yang telah mau direpotkan dan memberikan semangat serta bantuannya baik moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Goval Efendi selaku pendamping yang telah bersedia memberikan waktu dan juga juga dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Oktober 2022

Sonia Mariska
Nim.18129037

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Manfaat Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
G. Defenisi Istilah	12
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI.....	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Hakikat Bahan Ajar.....	13
a. Pengertian Bahan Ajar	13
b. Manfaat Bahan Ajar	14
c. Jenis- Jenis Bahan Ajar	15
2. Hakikat Modul Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Modul	16
b. Manfaat Modul.....	17
3. <i>E-modul</i>	18
a. Pengertian <i>E-modul</i>	18

b. Karakteristik <i>E-modul</i>	19
4. Aplikasi <i>Canva</i>	21
a. Hakikat Aplikasi <i>Canva</i>	21
b. Kelebihan Aplikasi <i>Canva</i>	22
c. Cara Membuat <i>E-modul</i> Menggunakan <i>Canva</i>	23
5. Pembelajaran Tematik Terpadu	27
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	27
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu.....	28
c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu	30
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir	33
BAB III.....	35
METODE PENGEMBANGAN.....	35
A. Jenis Pengembangan	35
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur Pengembangan	38
1. Analize (Analisis).....	39
2. Design (Desain).....	40
3. Development (Pengembangan)	41
4. Implementation (Implementasi)	41
5. Evaluation (Evaluasi)	42
D. Uji Coba Produk.....	42
1. Subjek Uji Coba	42
2. Jenis Data	43
3. Instrumen Pengumpulan Data	43
a. Instrumen Validasi Bahan Ajar <i>E-modul</i>	43
4. Teknik Analisis Data	45
a. Analisis Data Studi Pendahuluan	45
b. Analisis Data Validasi Ahli.....	45
c. Analisis Data Uji Coba Produk (Praktikalitas)	47

BAB IV	49
HASIL PENGEMBANGAN.....	49
A. Penyajian Data Ujicoba	49
1. Tahap Analisis (Analysis)	49
2. Tahap Perancangan (Desain).....	51
3. Tahap Pengembangan (Development)	58
4. Tahap Implementasi (Implementation)	71
5. Tahap Evaluasi (Evaluation)	74
B. Analisis Data	74
1. Analisis Data Uji Validitas Modul Digital	74
a. Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi	74
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Modul Digital	77
C. Revisi Produk	80
D. Pembahasan	87
BAB V	90
SIMPULAN DAN SARAN	90
A. Simpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR RUJUKAN	92
LAMPIRAN	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat izin Penelitian.....	96
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	98
Lampiran 3 Surat Validasi	100
Lampiran 4 kegiatan wawancara.....	102
Lampiran 5 Instrumen Hasil Wawancara Tahap Analisis.....	108
Lampiran 6 Kisi-kisi Lembar Validasi (Ahli Materi)	114
Lampiran 7 Lembar Validasi Bahan Ajar <i>E-modul</i> (Ahli Materi).....	115
Lampiran 8 Kisi-kisi Lembar Validasi (Ahli Bahasa)	118
Lampiran 9 Lembar Validasi Bahan Ajar <i>E-modul</i> (Ahli Bahasa).....	119
Lampiran 10 Kisi-kisi Lembar Validasi (Ahli Bahasa)	122
Lampiran 11 Lembar Validasi Bahan Ajar <i>E-modul</i> (Ahli Media) Pertama	124
Lampiran 12 Lembar Validasi Bahan Ajar <i>E-modul</i> (Ahli Media) Kedua	128
Lampiran 13 Kisi-Kisi Lembar Uji Praktikalitas (Respon Pendidik).....	132
Lampiran 14 Lembar Uji Praktikalitas (Respon Pendidik).....	134
Lampiran 15 Lembar Uji Praktikalitas (Respon Peserta didik)	138
Lampiran 16 RPP	146
Lampiran 17 Dokumentasi.....	211

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Skor Penilaian Validasi Ahli	45
Tabel 2 Kategori Validitas Pengembangan Produk	46
Tabel 3 Skala Penilaian Angket peserta didik dan Guru	47
Tabel 4 Kriteria Kepraktisan	47
Tabel 5 Daftar Nama Validator Ahli Materi, Ahli Media Dan Ahli Bahasa	58
Tabel 6 Hasil Uji Validitas Aspek Materi	60
Tabel 7 Hasil Uji Validitas Aspek Media (Sebelum Revisi)	62
Tabel 8 Hasil Uji Validitas Aspek Media (Setelah Revisi)	64
Tabel 9 Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa (Sebelum Revisi)	67
Tabel 10 Hasil Analisis Respon Guru (Sekolah Uji Coba)	69
Tabel 11 Hasil Analisis Respon Peserta Didik (Sekolah Uji Coba)	70
Tabel 12 Hasil Analisis Respon Guru (Sekolah Penelitian)	72
Tabel 13 Hasil Analisis Respon Peserta Didik (Sekolah Penelitian)	73
Tabel 14 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	81
Tabel 15 Hasil Revisi Validasi Ahli Media	83
Tabel 16 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa	86

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berfikir	34
Bagan 2 Metode Penelitian Berdasarkan Kerangka ADDIE	38

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Tampilan Membuka Web.....	23
Gambar 2 Tampilan Log In.....	24
Gambar 3 Tampilan Awal.....	24
Gambar 4 Tampilan Template	25
Gambar 5 Tampilan Element	25
Gambar 6 Tampilan Icon insert video.....	26
Gambar 7 Tampilan Insert Fitur 3D.....	27
Gambar 8 Situs <i>Canva</i> Pada Laman Google Chrome.....	52
Gambar 9 Laman Beranda Awal <i>Canva</i>	52
Gambar 10 Membuat Desain Baru Pada <i>Canva</i>	53
Gambar 11 Memilih Template Yang Akan Digunakan	53
Gambar 12 Tampilan Menu Editor Pada <i>Canva</i>	54
Gambar 13 Menambahkan Teks Pada Bahan Ajar	54
Gambar 14 Menambahkan Gambar Yang Ada Pada Elemen.....	55
Gambar 15 Mengunggah Gambar Dan Video Dari Perangkat	55
Gambar 16 Menambahkan animasi.....	56
Gambar 17 Memasukkan Tautan Pada Animasi.....	56
Gambar 18 Memasukkan Link Pada Tautan Animasi	57
Gambar 19 Membagikan Link Ke Peserta Didik.....	57
Gambar 20 Kelengkapan Unsur Abcd Sebelum Revisi	81
Gambar 21 Kelengkapan Unsur Abcd Setelah Revisi	82
Gambar 22 Soal Evaluasi Sebelum Revisi.....	82
Gambar 23 Soal Evaluasi Setelah Revisi	82
Gambar 24 Ucapan Terimakasih Setelah Revisi.....	83
Gambar 25 Judul Cover Sebelum Revisi	84
Gambar 26 Judul Cover Setelah Revisi	84
Gambar 27 Warna Background KD Sebelum Revisi.....	84
Gambar 28 Warna Background KD Setelah Revisi.....	85
Gambar 29 Tabel LKPD Sebelum Revisi	85

Gambar 30 Tabel LKPD Setelah Revisi	85
Gambar 31 Tanda Baca Sebelum Direvisi.....	86
Gambar 32 Tanda Baca Setelah Direvisi	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya perkembangan zaman. Pada abad ke-21 ini teknologi sudah sangat berkembang pesat, salah satu cirinya yaitu meningkatnya interaksi warga dunia secara langsung ataupun tidak langsung yang ditopang oleh kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Sukmana, 2018). Setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi termasuk bidang pendidikan.

Ciri-ciri pembelajaran pada abad 21 diantaranya, 1)Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar dari banyak sumber belajar. Pada abad sebelum 21, peserta didik dikatakan belum belajar jika belum menggunakan buku. Sedangkan pada abad 21 setiap sesuatu yang bisa digunakan belajar , itulah sumber belajar diantaranya berupa buku, audio, visual, internet dan sebagainya. 2)Belajar tidak harus di kelas. Abad 21 dikenal dengan era disrupsi. Sebuah masa yang menggilas manual dengan digital. Sesuatu yang rumit menjadi lebih sederhana dan mudah. Bentuk fisik digantikan dengan digital. Sehingga belajarnya tidak harus di dalam kelas melainkan ruang tak terbatas waktu. 3)Peserta didik belajar aktif. Peserta didik dapat belajar terlebih dahulu sebelum diajar oleh guru.

4) Proses belajar mengajar berubah dari *teaching and learning* menjadi *learning and tutoring*. Sebelum abad 21 guru bertindak sebagai pengajar kepada peserta didik secara kelompok besar, sedangkan abad 21 guru bertindak sebagai pengajar kepada kelompok kecil dan individual. 5) Guru berperan sebagai fasilitator. Artinya guru mendampingi, memfasilitasi dan menguatkan pembelajaran kepada peserta didik.

Oleh karena itu guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam bidang teknologi dan komunikasi. Karena peranan guru sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, dimana peranan guru tidak hanya sebagai *transfer of knowlegde* atau guru merupakan satu-satunya sumber belajar yang dapat melakukan apa saja, melainkan guru juga sebagai mediator dan fasilitator untuk mengembangkan potensi aktif yang terdapat dalam diri peserta didik agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yang dikemas dalam pembelajaran tematik terpadu. (Noor & Wangid, 2019).

Dalam pembelajaran tematik terpadu, guru harus menggunakan sumber belajar bervariasi rangka mengembangkan potensi peserta didik salah satunya menggunakan bahan ajar. Keberadaan bahan ajar yang tepat sangat penting untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pengimplementasian kurikulum 2013. Menurut Siti Aisyah (2020) bahan ajar merupakan sumber materi penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar, tampaknya guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada prinsipnya, guru

harus selalu menyiapkan bahan ajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Bahan ajar merupakan sarana yang digunakan pendidik dan peserta didik untuk memudahkan belajar. Bahan ajar dapat dibedakan antara bahan ajar untuk pembelajaran (buku teks komersial) dan bahan ajar sumber (bahan ajar mentah yang berfungsi sebagai pemancing interaksi di kelas (Emzir, 2011). Menurut Pannen dan Purwanto dalam (Panggabean & Amir 2020) bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar secara garis besar terdiri atas bahan ajar tertulis dan 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.

Menurut Arum (2016) modul merupakan bahan ajar yang disusun dan disajikan secara sistematis untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai. Modul dapat dipelajari dengan meminimalisir bimbingan oleh guru. Modul dibuat dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam dunia pendidikan saat ini, modul yang dikembangkan ada dua jenis yaitu modul cetak dan modul elektronik (*e-modul*). Link modul: https://www.canva.com/design/DAE9LuX0WFE/JRY5miCK8qXqiaq7MHGdIQ/view?utm_content=DAE9LuX0WFE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Sugianto (2013) *e-modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif. Pada situasi pandemi seperti sekarang ini, pembelajaran tatap muka belum dapat sepenuhnya dilakukan sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif karena guru tidak dapat membimbing peserta didik belajar secara langsung. Hal inilah yang menyebabkan bahan ajar e-modul penting dikembangkan di sekolah dasar. Kesempatan dan peluang yang bisa kita peroleh dari pengembangan e-modul ini adalah peserta didik dapat belajar sesuai dengan perkembangan abad 21 yang menuntut untuk pembelajaran berpusat pada siswa serta pembelajaran yang bersifat learning and tutoring, bukan pembelajaran yang berpusat pada guru lagi.

Menurut Wulandari (2021) *e-modul* merupakan salah satu bahan ajar yang dapat dipilih dikarenakan *e-modul* interaktif dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga dapat mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Selain itu, fitur-fitur yang terdapat di dalamnya dirancang secara interaktif sehingga dapat mendukung interaksi dan komunikasi antara guru dengan peserta didik. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar *e-modul* diperlukan untuk menyempurnakan peran guru supaya peserta didik dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah.

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.

Menurut Laili (2019) kelebihan *e-modul* sehingga penting kita kembangkan yaitunya : (1) Mampu menumbuhkan motivasi bagi peserta didik. (2) Adanya evaluasi memungkinkan guru dan peserta didik mengetahui dibagian mana yang belum tuntas atau sudah tuntas. (3) Bahan pelajaran dapat dipecah agar lebih merata dalam satu semester. (4) Bahan belajar disusun sesuai dengan tingkatan akademik. (5) Dapat membuat modul lebih interaktif dan dinamis dibanding modul cetak yang lebih statis. (6) Dapat menggunakan video, audio, dan animasi untuk mengurangi unsure verbal modul cetak yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya bahan ajar dalam bentuk ini telah berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik, diantaranya yaitu penelitian Indika Irkhamni yang berjudul “Pemanfaatan *Canva* Sebagai *E-modul* Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik”, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai upaya menguatkan minat belajar peserta didik terhadap

pembelajaran matematika. Hasil dari penelitian ini adalah *e-modul* dapat menguatkan minat belajar peserta didik.

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang bersifat gratis dan berbayar yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa template yang tersedia (Irkhamni dkk, 2021). Salah satu kelebihan dari aplikasi ini yaitu dapat kita gunakan secara online tanpa harus mendownload aplikasinya terlebih dahulu sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar pada komputer. Selain itu hasil akhirnya bisa berbentuk link yang dapat kita bagikan dan diakses oleh peserta didik untuk belajar di sekolah maupun belajar daring di rumah.

Menurut Irkhamni (2021) , *canva* dapat digunakan untuk mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi di sekolah dasar, yaitunya : (1) *canva* menghasilkan produk berupa *e-modul* yang bisa diakses kapanpun dan dapat dibawa kemanapun melalui smartphone ataupun laptop, (2) biaya produksi lebih murah karena kita hanya membutuhkan kuota internet untuk mengakses situs, tidak perlu biaya percetakan untuk memperbanyak modul, (3) penyajiannya lebih menarik karena *canva* telah menyediakan berbagai template dan fitur yang membuat *e-modul* lebih variatif seperti fitur gambar, video, 3d ataupun link youtube, (4) dengan tampilan yang menarik dan lengkap siswa akan jauh lebih tertarik menggunakan *e-modul* berbasis *canva* daripada modul biasa.

Selain itu untuk membuat *e-modul* ini lebih kompleks dapat kita tambahkan evaluasi terhadap hasil belajar dalam bentuk kuis online sehingga penugasan bagi peserta didik menjadi lebih menarik bagi siswa. Kuis online ini bisa kita buat menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Berdasarkan observasi di SDN 17 Manggis Ganting, SDN 09 Manggis Ganting dan SDN 11 Campago Guguak Bulek diperoleh informasi bahwa pembelajaran di sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan bahan ajar elektromik sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Pembelajaran masih menggunakan bahan ajar cetak karena guru belum memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan bahan ajar *e-modul*. Sebenarnya guru memiliki potensi untuk mengembangkan bahan ajar *e-modul* didukung lagi dengan peserta didik yang sudah lihai dalam menggunakan teknologi dan senang dengan hal-hal yang berbau teknologi. Namun bahan ajar *e-modul* belum dikembangkan di sekolah ini.

Sedangkan pada masa pandemi ini tidak semua peserta didik bisa datang ke sekolah untuk belajar sekaligus. Peserta didik dibagi menjadi dua shift dan datang ke sekolah secara bergantian. Ketika shift A datang ke sekolah untuk belajar, shift B belajar di rumah dengan cara pemberian tugas oleh guru melalui google classroom. Dalam hal ini pembelajaran juga kurang efektif bagi siswa yang belajar di rumah karena kurangnya bahan ajar yang ada. Guru juga belum melakukan pengembangan bahan ajar untuk membantu siswa belajar karena ada kesibukan yang lain.

Sehingga permasalahan yang dapat penulis temukan diantaranya :

- (1) Peserta didik belum memiliki bahan ajar yang cukup untuk belajar
- (2) Belum pernah dikembangkan bahan ajar berbentuk *e-modul* di sekolah
- (3) Bahan ajar cetak masih menjadi sumber pembelajaran utama yang digunakan dalam proses pembelajaran
- (4) Peserta didik yang belajar di rumah terbiasa menyalin jawaban dari internet untuk menyelesaikan tugasnya karena kurangnya bahan ajar. Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbentuk modul yang sesuai dengan materi pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam belajar di sekolah maupun di rumah.

Pengembangan *e-modul* menggunakan aplikasi *canva* tersebut akan tercapai jika didukung dengan fasilitas yang memadai. Untungnya di SDN 17 Manggis Ganting telah tersedia fasilitas berupa LCD/proyektor dan juga laptop yang dapat kita gunakan untuk pembelajaran di sekolah. Dengan fasilitas ini kita dapat menerapkan pembelajaran menggunakan *e-modul* yang telah dibuat dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga pembelajaran akan lebih menarik dari biasanya. Selain itu, umumnya siswa kelas 5 telah memiliki android yang dapat mereka gunakan untuk belajar di rumah. Jadi *e-modul* ini akan sangat bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran di era sekarang ini. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan yang akan menghasilkan produk berupa *e-modul*, dengan judul penelitian yaitu

**“Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* Menggunakan Aplikasi *Canva*
Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN Gugus 8
Mandiingin Koto Selayan Kota Bukittinggi.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *e-modul* menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang valid?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar *e-modul* menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan dari pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan bahan ajar *e-modul* menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang valid.
2. Untuk menghasilkan bahan ajar *e-modul* menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini nantinya adalah sebagai berikut :

1. Produk berupa bahan ajar *e-modul* menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang sesuai.
2. Menghasilkan bahan ajar *e-modul* menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang dilengkapi dengan kuis.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, sebagai bahan motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan bahan ajar di SD.
2. Bagi guru dapat digunakan sebagai bahan ajar sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, guru akan lebih mudah dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna, serta dapat menghasilkan produk bagi peserta didik.
3. Bagi peserta didik, membantu memudahkan dan memahami pembelajaran yang dipelajari.
4. Bagi PGSD FIP UNP, sebagai acuan bagi mahasiswa lain untuk membuat dan mengembangkan bahan ajar dengan aplikasi *Canva* maupun aplikasi- aplikasi komputer atau android lainnya untuk membuat bahan ajar yang baik dan benar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Bahan ajar yang digunakan guru biasanya adalah buku tema dan buku cetak ataupun modul. Namun guru belum pernah mengembangkan modul berbentuk elektronik untuk dijadikan sebagai bahan ajar. Pengembangan bahan ajar e- modul ini nantinya diharapkan dapat menambah ketertarikan dan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva* dan dapat diuji validitas dan praktikalitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan yaitu dengan cara memvalidasi *e-modul* kepada para ahli. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisannya serta mudahnya *e-modul* yang digunakan yaitu dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Berhubung karena keterbatasan waktu dan biaya, sehingga penelitian ini hanya dikembangkan pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 “Benda Tunggal dan Campuran” yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS di kelas V.

G. Defenisi Istilah

1. Bahan Ajar adalah segala bentuk bahan atau perangkat yang berisi informasi untuk membantu guru dalam proses belajar dan mengajar.
2. Modul adalah bahan ajar yang disusun dan disajikan secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai.
3. *E-modul* adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan *e-modul* yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* yang sudah dikembangkan.
5. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan *e-modul* menggunakan aplikasi *canva* kepada para ahli beserta lembar validasinya sehingga diperoleh *e-modul* yang valid.
6. ADDIE merupakan model pengembangan yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ADDIE dianggap sebagai model yang lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan model yang lain karena memiliki langkah yang sistematis.