

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL
MENGUNAKAN WEB CANVA PADA
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
AZMI RUZANI ULFA FITRI
NIM. 19129010

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

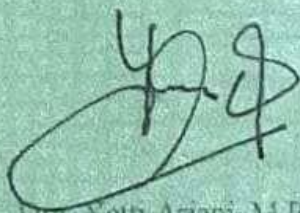
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL MENGGUNAKAN
WEB CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama : Azmi Ruzani Ulfa Fitri
NIM : 19129010
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

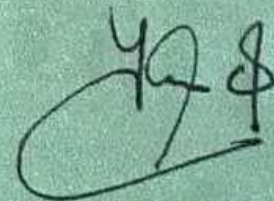
Padang, 12 Mei 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Disetujui,
Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd.
NIP. 19601202 198803 2 001



Dra. Yetti Ariani, M.Pd.
NIP. 19601202 198803 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web *Canva*
Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar
Nama : Azmi Ruzani Ulfa Fitri
NIM : 19129010
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Mei 2023

Tim Penguji,

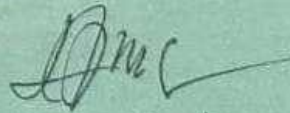
Nama

Tanda Tangan

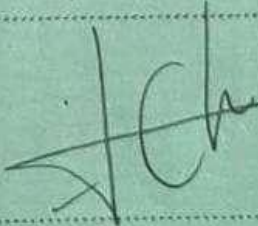
1. Ketua : Dra. Yetti Ariani, M.Pd

1. 

2. Anggota : Dra. Farida S, M.Si

2. 

3. Anggota : Dra. Elfia Sukma, M.Pd,Ph.D

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Azmi Ruzani Ulfa Fitri

Nim/BP : 19129010/2019

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web *Canva*
Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini adalah hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya/pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan yang mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Padang, 05 April 2023

Yang menyatakan



Azmi Ruzani Ulfa Fitri

NIM. 19129010

ABSTRAK

Azmi Ruzani Ulfa Fitri. 2023. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web *Canva* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kenyataan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembuatan bahan ajar di sekolah. Padahal terdapat fasilitas yang memadai untuk pembuatan bahan ajar menggunakan teknologi. Alasan guru tidak memanfaatkan fasilitas yang ada dengan maksimal adalah karena kekurangan waktu dan guru belum memiliki kemampuan untuk merancang bahan ajar menggunakan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (penilaian). Data dari penelitian ini diperoleh dari lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan guru penggerak. Sedangkan angket respon terdiri atas angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba penelitian ini adalah 24 orang yang terdiri atas 11 orang peserta didik laki-laki dan 13 orang peserta didik perempuan di kelas IVB SDN 10 Bandar Buat kota Padang.

Hasil penelitian ini memperoleh bahan ajar berupa e-modul yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari empat validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan guru penggerak memperoleh hasil akhir sebesar 93,25% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil kepraktisan dari angket respon guru dan peserta didik memperoleh hasil akhir sebesar 94,83% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian bahan ajar e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD ini dinyatakan telah valid dan praktis untuk digunakan.

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

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti haturkan atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan berkah dan rahmat-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web *Canva* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”. Selanjutnya sholawat beserta salam peneliti ucapkan kepada baginda rosulullah 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 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan 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. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd. selaku kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sekaligus sebagai pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
2. 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.

3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Farida S, M.Si selaku dosen penguji I yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D selaku dosen penguji II yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga kepada peneliti dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Arwin, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd, Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd dan Ibu Ruslinawati, S.Pd selaku validator ahli media, validator ahli bahasa, validator ahli materi dan validator dari guru penggerak yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan produk bahan ajar dalam penelitian 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 Fitriwati, S.Pd selaku kepala sekolah dan majelis guru SDN 10 Bandar Buat, terutama guru kelas IVB Ibu Winda Widiya, S.Pd yang telah memberikan izin penelitian, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini dan mau menerima pembaharuan dari bahan ajar e-modul *canva* yang peneliti gunakan.
9. Keluarga tercinta, Ayahanda tercinta Ir. Darusmanti dan Ibunda tercinta Linda Fitriani serta Adikku Azmi Shauma Mupa Fitri, beserta keluarga besar

yang selalu mendoakan, memberikan dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi dan memberikan dukungan yang tidak terhingga baik moril maupun materil.

10. Orang-orang yang berarti bagi peneliti Aditya, Lindia, Cici, Sari, Zahra, Deko dan keluarga besar 19 BB 03, teman-teman PGSD angkatan 2019, teman-teman satu bimbingan skripsi yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.
11. Kepada AP pemilik NIM 19129085 yang telah membersamai saya pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga sekarang ini. Semoga kedepannya dapat memperbaiki apa-apa yang dirasa kurang dan menambahkan apa-apa yang dirasa diperlukan. Tetap memiliki jalan pemikiran yang jarang dimiliki manusia lain. Tabah sampai akhir.
12. *Last but not least, I wanna thank me for believe in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all time.*

Semoga bimbingan, bantuan, do'a dan dorongan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Aamiin ya rabbal alamiin.

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, Maret 2023

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'ARU' with a flourish at the end.

Azmi Ruzani Ulfa Fitri

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
E. Manfaat Pengembangan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
G. Definisi Istilah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Pengertian Bahan Ajar.....	9
2. Karakteristik Bahan Ajar	10
3. Jenis Bahan Ajar.....	11
4. Komponen-Komponen Bahan Ajar	13
5. Bahan Ajar E-Modul Menggunakan <i>Canva</i>	15
B. Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
A. Metode Pengembangan	52
B. Prosedur Pengembangan	53
C. Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas	64

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	71
A. Penyajian Data Ujicoba	71
B. Analisis Data	87
C. Revisi Produk	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	128
A. Simpulan.....	128
B. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	134

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Tampilan <i>Login</i>	21
Gambar 2.2 Tampilan Pilihan <i>Login Akun Facebook</i> atau <i>Google</i>	21
Gambar 2.3 Tampilan Membuat Desain	22
Gambar 2.4 Tampilan Pilihan Desain	22
Gambar 2.5 Tampilan Pilihan <i>Template</i>	23
Gambar 2.6 Tampilan Unggah <i>File</i>	23
Gambar 2.7 Tampilan Unggah Video <i>Youtube</i>	24
Gambar 2.8 Tampilan Pilihan Bentuk Teks	24
Gambar 2.10 Tampilan Pilihan <i>Font</i>	25
Gambar 2.11 Tampilan Elemen	25
Gambar 2.12 Tampilan Bagan	26
Gambar 2.13 Tampilan Pilihan Unduhan <i>File</i>	26
Gambar 2.14 Tampilan Pilihan Bagikan <i>File</i>	26
Gambar 2.15 Tampilan Awal Bahan Ajar.....	35
Gambar 2.16 Tampilan Untuk Pergi ke Halaman Berikutnya	36
Gambar 2.17 Tampilan Menu	36
Gambar 2.18 Tampilan Petunjuk Penggunaan E-Modul	37
Gambar 2.19 Tampilan Menu Pada Petunjuk Penggunaan E-Modul	37
Gambar 2.20 Tampilan Menu	38
Gambar 2.21 Tampilan Materi A pada E-Modul.....	38
Gambar 2.22 Tampilan Video pada E-Modul.....	39
Gambar 2.23 Tampilan Pemutar Video pada E-Modul	39
Gambar 2.24 Tampilan Tombol Menu pada E-Modul.....	40
Gambar 2.25 Tampilan Menu	40
Gambar 2.26 Tampilan Materi B pada E-Modul	41
Gambar 2.27 Tampilan Materi E-Modul <i>Canva</i>	44
Gambar 2.28 Tampilan Latihan Soal	45
Gambar 2.29 Tampilan Tombol Keluar Menggunakan Komputer atau Laptop	45
Gambar 2.30 Tampilan Tombol Keluar Menggunakan <i>Android</i>	46

Gambar 2.31	Tampilan Finishing E-Modul	46
Gambar 4.1	Tampilan Awal Pencarian <i>Google</i>	77
Gambar 4.2	Tampilan Membuat Desain	78
Gambar 4.3	Tampilan Pilihan Desain Dokumen A4	78
Gambar 4.4	Tampilan Fitur-Fitur Yang Dibutuhkan Dalam Mendesain Menggunakan <i>Canva</i>	79
Gambar 4.5	Tampilan Pilihan Unduhan <i>File</i>	79
Gambar 4.6	Tampilan Pilihan Bagikan <i>File</i>	80
Gambar 4.7	Kode QR E-Modul <i>Canva</i>	80
Gambar 4.8	Materi Yang Disesuaikan Dengan Lingkungan Peserta Didik.....	94
Gambar 4.9	Penulisan Ejaan Yang Tidak Tepat	95
Gambar 4.10	Penulisan Ejaan Yang Sudah Diperbaiki	96
Gambar 4.11	Petunjuk Penggunaan Sebelum Diperjelas.....	96
Gambar 4.12	Petunjuk Penggunaan Sesudah Direvisi	97
Gambar 4.13	Video dan Gambar Sebelum Ditambahkan Sumber Dibawahnya ...	98
Gambar 4.14	Video dan Gambar Sesudah Ditambahkan Sumber Dibawahnya ..	100
Gambar 4.15	<i>Cover</i> E-Modul Sebelum Direvisi.....	101
Gambar 4.16	<i>Cover</i> E-Modul Sesudah Direvisi.	102
Gambar 4.17	Petunjuk Penggunaan E-Modul Sebelum Direvisi.....	103
Gambar 4.18	Petunjuk Penggunaan E-Modul Sesudah Direvisi.	104
Gambar 4.19	Sumber Video Yang Belum Ditambahkan Pada Daftar Pustaka ...	105
Gambar 4.20	Sumber Video Setelah Ditambahkan Pada Daftar Pustaka	106
Gambar 4.21	<i>Background</i> Latihan Soal Sebelum Diperbaiki	107
Gambar 4.22	<i>Background</i> Latihan Soal Sesudah Diperbaiki.....	108
Gambar 4.23	Tambahan <i>Slide</i> Terima Kasih	109
Gambar 4.24	Video Sebelum Ditambahkan Suara Sendiri	110
Gambar 4.25	Video Sesudah Ditambahkan Suara Sendiri.....	111
Gambar 4.26	Beberapa Materi Yang Belum Dirinci	112
Gambar 4.27	Beberapa Materi Yang Sudah Dirinci	112

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3.1 Daftar Penskoran Validitas Bahan Ajar	67
Tabel 3.2 Kategori Kevalidan Bahan Ajar	68
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	69
Tabel 3.4 Kategori Kepraktisan Bahan Ajar	70
Tabel 4.1 Analisis Karakteristik Peserta Didik Kelas VI B SDN 10 Bandar Buat..	72
Tabel 4.2 Validator Ahli Materi, Ahli Bahasa, Ahli Media Dan Guru Penggerak ..	81
Tabel 4.3 Hasil Kepraktisan Secara Keseluruhan	92
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Validator Terhadap Bahan Ajar	93
Tabel 4.5 Bagian Yang Direvisi Sesuai Saran Validator Materi	94
Tabel 4.6 Bagian Yang Direvisi Sesuai Saran Validator Ahli Bahasa	95
Tabel 4.7 Bagian Yang Direvisi Sesuai Saran Validator Ahli Media.....	100
Tabel 4.8 Bagian Yang Direvisi Sesuai Saran Validator Guru Penggerak	109

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web <i>Canva</i> pada Pembelajaran IPAS.....	51
Bagan 3.1 Desain <i>flowchart</i> dari produk e-modul pembelajaran IPAS tentang “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan”	58
Bagan 3.2 Tahap Pengembangan Model ADDIE	61
Bagan 3.3 Alur Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web <i>Canva</i> pada Pembelajaran IPAS	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	135
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	136
Lampiran 3 Pedoman Observasi dan Wawancara.....	137
Lampiran 4 Hasil Observasi dan Wawancara	141
Lampiran 5 <i>Storyboard</i> Produk.....	147
Lampiran 6 Modul Ajar Pertemuan 1	152
Lampiran 7 Modul Ajar Pertemuan 2	158
Lampiran 8 Produk Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web <i>Canva</i> Pada Pembelajaran IPAS Materi “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan”.....	164
Lampiran 9 Lembar Validasi Oleh Ahli Materi.....	205
Lampiran 10 Lembar Validasi Oleh Ahli Bahasa	217
Lampiran 11 Lembar Validasi Oleh Ahli Media	227
Lampiran 12 Lembar Validasi Oleh Guru Penggerak.....	239
Lampiran 13 Angket Kepraktisan Respon Guru.....	247
Lampiran 14 Angket Kepraktisan Respon Peserta Didik	253
Lampiran 15 Perhitungan Lembar Validitas	259
Lampiran 16 Perhitungan Lembar Praktikalitas	273
Lampiran 17 Tabel Nilai Sebelum dan Sesudah dikembangkan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web <i>Canva</i> Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD 10 Bandar Buat.....	280
Lampiran 18 Dokumentasi.....	2801

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa gambar, foto, buku bacaan, bahan digital, surat kabar, video atau tayangan dan lain sebagainya (Kosasih, 2021). Bahan ajar merupakan segala bahan yang meliputi materi yang disusun secara sistematis serta digunakan acuan oleh para guru dan peserta didik dalam melakukan proses belajar mengajar di kelas (Basri, 2015). Bahan ajar berperan penting bagi guru dalam penyampaian pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik (Ariani, Ahmad, Dasmi, & Zuardi., 2022). Komponen-komponen yang ada dalam bahan ajar meliputi petunjuk belajar, komponen yang harus dicapai peserta didik, informasi pendukung atau materi, latihan-latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja, serta evaluasi (Prastowo, 2015). Suatu bahan ajar yang baik, selain dapat memberikan motivasi bagi peserta didik, bahan ajar juga harus sesuai dengan perkembangan zaman (Magdalena, Sundari, Nurkamilah, S, Nasrullah, & Amalia., 2020).

Seorang guru idealnya memiliki kemampuan untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat diakses melalui perangkat digital (Smaragdina, Nidhom, Soraya, & Fauzi., 2020). Bahan ajar dari suatu perangkat digital disebut bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan kebutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran yang

diramu dalam interaktif multimedia (Sriwahyuni, Risdianto, & Johan., 2019). E-modul merupakan salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan serta dinilai inovatif untuk pembelajaran. E-modul ialah versi elektronik dari sebuah modul cetak yang dapat dibaca melalui komputer atau gadget lainnya dan kemudian dirancang dengan *software*. E-modul dilengkapi dengan komponen bahan ajar sebagaimana mestinya, terdapat pula gambar, *link* video, soal latihan serta tes formatif agar menarik minat untuk mempelajari e-modul tersebut (Elvarita, Iriani, & Handoyo., 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di tiga sekolah yang berbeda, ditemukan informasi terkait penggunaan bahan ajar. Dimulai pada tanggal 12 Oktober 2022 di Kelas IV B SDN 10 Bandar Buat, Peneliti menemukan bahwa di sekolah tersebut sudah terdapat fasilitas *wifi* dan proyektor. Namun guru tidak memanfaatkannya dengan maksimal, guru lebih sering menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik, mereka kurang berminat untuk melakukan pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran IPAS karena kurangnya bahan ajar yang bervariasi.

Hal yang hampir sama juga peneliti temukan saat melakukan observasi di Kelas IV B SDN 09 Bandar Buat pada tanggal 14 Oktober 2022. Peneliti menemukan bahwa di sekolah tersebut juga sudah terdapat fasilitas penunjang seperti proyektor serta jaringan *wifi* sekolah, namun penggunaannya masih belum maksimal. Guru mengajar hanya menggunakan modul ajar yang disediakan kemendikbud berbantuan buku paket dan sesekali menampilkan

gambar menggunakan proyektor dalam pembelajaran. Padahal hasil wawancara dengan peserta didik, peneliti menemukan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran yang menggunakan proyektor tersebut.

Pada tanggal 1 Desember 2022 peneliti melakukan observasi di Kelas IV A SDN 15 Ulu Gadut. Peneliti menemukan bahwa sekolah tersebut juga sudah memiliki fasilitas seperti jaringan *wifi* sekolah dan proyektor, namun jumlahnya terbatas. Sehingga guru mengajar hanya menggunakan buku paket saja serta sesekali menggunakan proyektor. Dari hasil wawancara dengan peserta didik di SD tersebut, peserta didik mengatakan bahwa mereka tidak suka belajar menggunakan proyektor karena hanya ada gambar-gambar saja. Adapun kendala guru tidak dapat membuat bahan ajar yang bervariasi yakni guru tidak memiliki cukup waktu serta guru belum memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar yang dapat diakses melalui perangkat digital dengan baik. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang mudah dibuat dan mudah digunakan, serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun menggunakan perangkat digital yaitu bahan ajar berupa e-modul yang dikembangkan dengan menggunakan web *canva*.

Canva merupakan sebuah platform untuk membuat suatu desain grafis yang dapat digunakan melalui situs *web* maupun menggunakan aplikasi. Pemanfaatan platform *canva* dapat menciptakan e-modul dengan desain yang menarik. *Canva* ialah salah satu aplikasi *online* yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa *template* yang tersedia untuk digunakan dengan mudah (Irkhamni., Izza., Salsabila., & Hidayah,

2021). E-modul menggunakan *canva* dapat dirancang dengan dilengkapi dengan teks, gambar, grafik, animasi, *audio*, video pembelajaran, sematkan *link*, *google drive*, *youtube*, dan kode QR. E-modul *canva* ini diharapkan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Penelitian sebelumnya mengenai bahan ajar yang menggunakan *canva* adalah penelitian yang dilakukan oleh Intan Wahyu Wilujeng, Sudi Dul Aji dan Arnelia Dwi Yasa (2021), Ni Kadek Rossita Cahyani Putri, I Gede Margunayasa dan Kadek Yudiana (2021), Ririn Nopiani, I Made Suarjana dan Made Sumantri (2021), Sonia Mariska dan Rahmatina (2022) dan Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana, & Resyi A. Gani (2023).

Adapun perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh lima penelitian sebelumnya dengan penelitian yang telah peneliti lakukan ini ialah terletak pada materi yang dibahas, kurikulum dan tingkat kelas yang digunakan, bentuk latihan soal yang dibuat, serta hasil akhir produk. Dimana pada penelitian sebelumnya hasil produk akhirnya hanya berupa *link* yang dibagikan kepada peserta didik. Sedangkan pada penelitian yang sudah peneliti laksanakan, peneliti menghasilkan produk akhir berupa link, pdf dan kode QR. Kode QR tersebut dapat dipindai untuk mempermudah mengakses e-modul yang peneliti buat tersebut. Serta bentuk pdf peneliti siapkan jika peneliti terkendala jaringan dalam penerapan bahan ajar e-modul *canva* ini. Pada penelitian sebelumnya bentuk soal latihan yang digunakan berbantuan aplikasi lain, sedangkan pada penelitian ini bentuk soal yang digunakan langsung dibuat menggunakan *canva* sendiri tanpa berbantuan aplikasi lainnya.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti paparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul :
“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL MENGGUNAKAN WEB *CANVA* PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar berupa e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar berupa e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang praktis ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan dari dilakukannya pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah :

- a) Bahan ajar elektronik berupa e-modul menggunakan aplikasi *canva* yang dapat dibuka dengan pdf secara *offline* serta dapat juga diakses

menggunakan *link* dan kode QR secara *online* melalui komputer, laptop maupun *Smartphone*.

- b) Bahan ajar berupa e-modul ini memuat materi, petunjuk penggunaan, latihan, dan rangkuman materi pembelajaran IPAS kelas IV.
- c) E-modul ini dilengkapi dengan gambar, video, teks dan animasi yang menarik.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan bahan ajar ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, sebagai suatu motivasi dalam memunculkan ide baru untuk mengembangkan bahan ajar elektronik menggunakan *canva* di SD serta menambah pengetahuan dan pengalaman baru.
2. Bagi sekolah, agar nantinya dapat dijadikan pertimbangan untuk menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini.
3. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD, agar nantinya bisa menambah ketersediaan bahan ajar pendukung saat proses pembelajaran berlangsung sehingga bahan ajar lebih bervariasi.
4. Bagi peserta didik, yaitu sebagai tambahan bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga nantinya dapat memudahkan dalam memahami pembelajaran yang dipelajarinya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini yang dapat peneliti asumsikan ialah bahan ajar berupa e-modul yang dapat diuji validitas dan praktikalitasnya. Peneliti meyakini bahwa bahan ajar berupa e-modul ini dapat menjadi bahan ajar yang valid dan praktis digunakan saat proses pembelajaran. Pada uji validitas, dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya bahan ajar yang peneliti kembangkan, sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidaknya bahan ajar yang peneliti kembangkan tersebut.

Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model ADDIE. Dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada langkah penerapan, karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal baik dari segi tenaga, biaya, dan waktu, maka langkah penerapan (*implementation*) peneliti lakukan dalam skala terbatas yaitu pada satu kelas saja yaitu kelas IV B SDN 10 Bandar Buat, selain itu bahan ajar ini hanya terbatas pada salah satu materi pada pembelajaran IPAS.

G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar menggunakan *canva* adalah bahan ajar yang berbentuk e-modul yang disusun agar proses pembelajaran terlaksana menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan efisien.

2. Bahan ajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik.
3. E-modul ialah versi elektronik dari sebuah modul cetak yang dapat dibaca melalui komputer atau gadget lainnya dan kemudian dirancang dengan *software*.
4. *Canva* merupakan sebuah platform desain yang dapat digunakan untuk membuat suatu bahan ajar yang kreatif dan menarik.
5. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan bahan ajar yang telah dirancang sedemikian rupa beserta lembar validasinya kepada para ahli. Validasi bahan ajar meliputi validasi dan konstruksi sehingga diperoleh bahan ajar yang layak atau valid digunakan untuk kelas IV SD.
6. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang sudah dikembangkan.