

**PENGEMBANGAN E- MODUL DENGAN APLIKASI CANVA DAN
FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA N 1
GUNUNG TALANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar (S1)
Sarjana Pendidikan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*



SUCIYANA FEBRI ADZKIA

NIM. 18053059

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

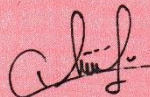
2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**"PENGEMBANGAN E-MODUL DENGAN APLIKASI CANVA DAN
FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA N 1 GUNUNG
TALANG".**

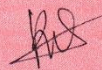
Nama : Suciyana Febri Adzkia
BP/NIM : 2018 /18053059
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Disetujui oleh
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Tri kurniawati, S.Pd, M.Pd
NIP.198203112005012005

Padang, Mei 2023
Pembimbing



Rani Sofva, S.Pd, M.Pd
NIP. 19870917 201404 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

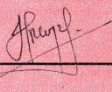
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang*

**“PENGEMBANGAN E-MODUL DENGAN APLIKASI CANVA DAN
FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA N 1
GUNUNG TALANG”.**

Nama : Suciyana Febri Adzkia
BP/NIM : 2018 /18053059
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Padang, Mei 2023

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	Rani Sofya, S.Pd.M.Pd	
2.	Anggota	Efni Cerya, S.Pd, M.Pd E	
3.	Anggota	Sri Arita, S.Pd, M.Pd.E	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suciyana Febri Adzkia
Nim/ Tahun Masuk : 18053059/2018
Tempat/Tanggal Lahir : Padang/06 Februari 2000
Jurusan/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/ Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan *E-modul* Dengan Aplikasi *Canva* dan *Flipbook*
Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA N 1 Gunung Talang

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Mei 2023
Yang menyatakan



Suciyana Febri Adzkia
NIM. 18053059

ABSTRAK

Suciyana Febri Adzkia. 2023. “Pengembangan E- Modul Dengan Aplikasi Canva Dan Flipbook Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA N 1 Gunung Talang”.

Pembimbing : Rani Sofya,S.Pd, M.Pd

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) Mengembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi *canva design* dan *flipbook* pada mata pembelajaran ekonomi sebagai media pembelajaran yang layak. 2) Mengetahui bagaimana kelayakan *e-modul*. 3) Mengetahui bagaimana kepraktisan *e-modul* untuk media pembelajaran ekonomi di SMA N 1 Gunung Talang. Metode penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan istilah 4-D yang terdiri dari 4 Tahapan yaitu (*Define, Desain, Develop dan Disseminate*) namun penelitian dibatasi sampai tahap pengembangan saja (*Develop*). Tahap *Define* untuk mendefinisikan permasalahan dalam pembelajaran, *Desain* adalah tahap perancangan *e-modul* berdasarkan hasil analisis untuk menghasilkan produk awal dan instrumen. Kemudian *Develop* adalah tahap pengembangan *e-modul*. Subjek Penelitian ini adalah SISwa kelas XI IPS di SMA N 1 Gunung Talang. Objek yang diteliti adalah pengembangan *e-modul* dengan Aplikasi Canva dan *flipbook* pada pembelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil Validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 97 % (Sangat Baik), ahli media diperoleh persentase nilai 99 % (Sangat Baik), dan dari ahli bahasa diperoleh persentase nilai sebesar 92 % (sangat Baik). Sehingga diperoleh rata-rata persentase validasi sebesar 96 % (Sangat Baik). Uji Praktikalitas guru diperoleh rata- rata persentase nilai sebesar 86.6 % (Sangat Praktis), dan Uji praktikalitas terhadap siswa diperoleh rata- rata persentase sebesar 86,6 % (Sangat Praktis). Sehingga diperoleh rata- rata persentase praktikalitas sebesar 86.6 % (Sangat Praktis).

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Modul, E-Modul, Canva dan *Flipbook*

ABSTRACT

Suciyana Febri Adzkia. 2023. "Development of E-Modules with Canva and Flipbook Applications in Economic Learning at SMA N 1 Gunung Talang".

Advisor: Rani Sofya, S.Pd, M.Pd.

The objectives of this study were to 1) Develop E-Modules using the Canva Design and Flipbook applications in economic learning subjects as a feasible learning media. 2) Knowing how the feasibility of E-modules. 3) Knowing how the practicality of E-modules for economic learning media at SMA N 1 Gunung Talang. This research method is a research and development method (Research and Development) with the Thiagarajan development model known as 4-D which consists of 4 stages, namely (Define, Design, Develop and Disseminate) but the research is limited to the development stage only (Develop). The Define stage is to define the problems in learning, Design is the stage of designing E-modules based on the results of the analysis to produce initial products and instruments. Then Develop is the stage of E-module development. The subject of this research is XI IPS class students at SMA N 1 Gunung Talang, the object studied is the development of E-modules with Canva and Flipbook applications in economic learning. Based on the results of the material expert validation obtained a percentage of 97% (very good), the media expert obtained a percentage value of 99% (very good), and from the linguist obtained a percentage value of 92% (very good). So that the average percentage of validation is 96% (Very Good). The teacher's Practicality Test obtained an average percentage value of 86.6% (Very Practical), and the Practicality Test on students obtained an average percentage of 86.6% (Very Practical). So that the average percentage of practicality is 86.6% (Very Practical).

Keywords: Learning Media, Module, E-Module, Canva and Flipbook

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan E-modul Dengan Aplikasi Canva dan Flipbook Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA N 1 Gunung Talang”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna menyelesaikan pendidikan program studi S-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Selama penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, saran dan masukan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Rani Sofya, S.Pd.M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta tidak lupa juga penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Departemen Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Rani Sofya, S.Pd. M.Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang yang juga merupakan Dosen Pembimbing Akademik Penulis.
4. Ibu Efni Cerya, S.Pd. M.Pd.E selaku Dosen Penguji 1 dan Ibu Sri Arita, S.Pd. M.Pd. E selaku Dosen Penguji 2, yang telah memberikan masukan dan saran untuk perbaikan skripsi ini agar lebih baik dan lebih layak lagi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Padang yang telah bersedia menjadi ahli validator penelitian penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi serta Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
7. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha dan Perpustakaan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah membantu kelancaran administrasi dan perolehan buku buku dalam penunjang pembuatan skripsi ini.
8. Kepala sekolah dan guru ekonomi SMA N 1 Gunung Talang yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian disekolah.
9. Teristimewa untuk kedua orang tua, Papaku tercinta Netto Harizalman dan mama tersayang Defi Arlis yang senantiasa

merawat, memberi dukungan dalam segala hal serta doa yang tiada putusnya kepada penulis hingga saat ini serta didikan keras mereka. Dan kepada adikku Asyisyifa Nadiah dan Farid Kurnia Hidayah yang turut memberi support dan membantu dalam segala hal.

10. Semua keluarga besarku di Solok, Padang dan persepupuan yang selalu memberikan motivasi, arahan dan dukungan terhadap penulis.
11. Untuk Keluarga Geng Halu Bg Meizi dan dian yang selalu nyinyir dengan saran- saran yang mendukung, membantu dan memberikan semangat motoivasi untuk penulis hingga saat ini.
12. Temanku tersayang yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesah dan tempat berbagi cerita terbaikku.
13. Teman- teman seperjuangan angkatan 2018 Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
14. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan dibalas oleh ALLAH SWT. Penulis berharap agar hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat

memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan teman-teman pada umumnya

Padang, Januari 2023

Suciyana Febri Adzkia

Nim. 18053059

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
BAB II	16
KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Media Pembelajaran	16
2. E- Modul	23
3. Canva	27
4. Flipbook	29
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual	35
BAB III.....	38
METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu pelaksanaan	38
C. Subjek dan objek penelitian.....	39

D. Model pengembangan	39
E. Prosedur pengembangan.....	40
F. Teknik pengumpulan data	48
G. Instrumen Penelitian.....	48
H. Teknik analisis data.....	54
BAB IV	58
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Deskripsi Penelitian	58
B. Hasil Penelitian	60
C. Pembahasan.....	101
BAB V.....	111
PENUTUP	111
A. KESIMPULAN	111
B. SARAN	113
Daftar Pustaka.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara dan Observasi Awal.....	5
Tabel 2. Perbedaan Modul Cetak dan Modul Elektronik.....	25
Tabel 3. Penelitian Relevan.....	32
Tabel 4. Indikator Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 5. Indikator Validasi Ahli Media	50
Tabel 6. Indikator Validasi Ahli Bahasa	51
Tabel 7. Kisi- Kisi Angket Praktikalitas Guru	52
Tabel 8. Kisi- Kisi Angket Praktikalitas Siswa.....	53
Tabel 9. Kriteria Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	56
Tabel 10. Kriteria Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran.....	57
Tabel 11. Data jumlah siswa	62
Tabel 12. Materi pokok.....	66
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Materi	77
Tabel. 14 Hasil Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Bahasa	81
Tabel 16. Saran dan Masukan Validator Materi	82
Tabel 17. Saran dan Masukan Validator Media.....	84
Tabel 18. Saran dan Masukan Validator Bahasa	91
Tabel 19. Hasil Praktikalitas Guru	99
Tabel 20. Hasil Praktikalitas Siswa.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	37
Gambar 2. Model pengembangan	40
Gambar 3. Desain cover atau tampilan awal e-modul	70
Gambar 4. Tampilan desain kata pengantar	70
Gambar 5. Tampilan desain bagian kompetensi dasar setiap materi	71
Gambar 6. Desain bagian studi kasus	71
Gambar 7. Desain petunjuk penggunaan e- modul	72
Gambar 8. Desain Daftar Isi.....	72
Gambar 9. Desain Daftar Tabel	72
Gambar 10. Desain Daftar Pustaka	73
Gambar 11. Tampilan modul seperti buku.....	74
Gambar 12. Proses perpindahan halaman pada e-modul	74
Gambar 13. Proses perpindahan halaman pada e-modul	75
Gambar 14. Tampilan e-Modul dilengkapi dengan video materi	75
Gambar 15. Media sebelum revisi bagian - Daftar isi	86
Gambar 16. Media sebelum revisi- Petunjuk penggunaan.....	86
Gambar 17. Media sebelum revisi -Identitas modul	87
Gambar 18. Media sebelum revisi- Penulisan.....	87
Gambar 19. Media sebelum revisi- Kerapian	88
Gambar 20. Media Sebelum Revisi- Penomoran.....	88
Gambar 21. Revisi Daftar Isi	89
Gambar 22. Petunjuk penggunaan e- modul.....	89
Gambar 23. Revisi identitas dan rencana kegiatan pembelajaran.....	90
Gambar 24. Revisi Daftar Tabel pada e-modul	90
Gambar 25. Revisi pengaturan jarak isi materi yang sudah dirapikan.....	91
Gambar 26. Revisi Penomoran materi	91
Gambar 27. Penomoran pada Tujuan Pembelajaran	94
Gambar 28. Sistematika Penomoran belum benar	95
Gambar 29. Jarak atau spasi.....	95
Gambar 30. Spasi kalimat	96
Gambar 31. Penulisan Rumus- rumus.....	96
Gambar 32. Revisi Tujuan Pembelajaran.....	97
Gambar 33. Revisi Kerapian Materi	97
Gambar 34. Revisi Bagian Rumus	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Ekonomi SMA Kelas XI	118
Lampiran 2. Langkah- Langkah Mendesain Media dengan Canva.....	136
Lampiran 3. Langkah Pembuatan E- Modul pada Aplikasi Flipbook.....	140
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi 1	143
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi 2	147
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media 1.....	151
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media 2.....	154
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa	158
Lampiran 9. Hasil Praktikalitas Guru	162
Lampiran 10. Data Hasil Praktikalitas Siswa	166
Lampiran 11. Dokumentasi	171
Lampiran 12. Dokumentasi (kelas XI IPS 2).....	172
Lampiran 13 Lembar Rekomendasi Penelitian.....	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu faktor penentu bagi kemajuan bangsa pada masa yang akan datang. Menurut UU. No 20 Tahun 2003, pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan kondisi dan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian dan pengendalian. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia atau peserta didik dengan cara mendorong dan memanifestasikan kegiatan belajar (Putra, 2011: 2-3). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi terkhusus generasi muda dalam kemajuan Ilmu Pendidikan yang baik dan sebagai salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa.

Pendidikan memiliki peran penting dalam memperbaiki mutu sumber daya manusia dalam kemajuan suatu bangsa dapat diperoleh melalui penataan pendidikan yang baik. Demi tercapainya tujuan pendidikan diperlukan aturan- aturan yang jelas. Dimana aturan ini dibuat oleh Pemerintah sebagai sebuah kebijakan yang harus dipatuhi

oleh semua pihak yang menjalankan pendidikan, sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar Pendidikan Nasional Pasal 13 ayat 1 dan 2. Peraturan Pemerintah dengan jelas menyatakan bahwa Lembaga Pendidikan termasuk SLTA/SMK dapat memasukkan kecakapan hidup dalam kurikulumnya, hal ini berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan. Mutu Pendidikan juga sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajarannya, termasuk peningkatan pembelajaran menjadi hal yang mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional sehingga diharapkan adanya perubahan dan kemajuan ke arah yang lebih baik. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan.

Pada dasarnya proses pembelajaran memiliki keterkaitan erat dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar. Untuk itu dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media dalam melaksanakan pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang kondusif dengan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memanfaatkan ilmu teknologi, seperti yang dijadikan sebagai bahan ajar untuk menunjang pembelajaran berlangsung. Pembelajaran saat ini, diarahkan pada aktivitas

modernisasi dengan memanfaatkan teknologi canggih dengan harapan akan membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran (A.Ramdani, 2020). Dimana sudah hampir dua tahun Indonesia bahkan dunia dilanda pandemi Covid-19 yang berdampak pada seluruh sektor kehidupan salah satunya bidang pendidikan yang mengakibatkan perubahan metode belajar. Pada pertengahan Maret semester genap tahun ajaran 2019/2020 berdasarkan Keputusan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan terkait pelaksanaan belajar mengajar yang berlangsung dalam jaringan (*daring*) di rumah bagi seluruh jenjang pendidikan di Indonesia hingga ke Perguruan Tinggi. Proses pembelajaran secara *daring* ini menuntut para pengajar untuk menyiapkan pembelajaran yang lebih efektif (Kana Puspita, 2021: 5).

Guru sebagai pendidik bertindak sebagai perantara untuk membantu siswa terutama dalam proses pembelajaran. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam dunia pendidikan saat ini menuntut para guru sebagai fasilitator untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran agar dapat mendorong siswa untuk dapat belajar secara optimal baik dalam pembelajaran secara mandiri maupun di dalam kelas. Oleh karena itu, setiap pendidik perlu memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, media memiliki peran penting karena media merupakan sarana yang digunakan pendidik dalam menyampaikan berbagai bahan dan materi kepada siswa agar lebih mudah disampaikan serta dapat menjalin komunikasi antara pendidik dengan peserta didik menjadi lebih optimal. Media Pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar bagi siswa yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, penyajian data yang menarik, dan dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.

SMA N 1 Gunung Talang yang merupakan salah satu sekolah unggul yang berada di Kabupaten Solok yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan lulusan terbaik yang berpengetahuan dan mampu bersaing serta mampu melanjutkannya hingga ke jenjang Perguruan Tinggi. Hingga saat ini sekolah tersebut dikenal sebagai sekolah yang sangat berpotensi dengan adanya peserta didik berprestasi. Disamping itu, tenaga pendidik di SMA N 1 Gunung Talang juga berprestasi dan siap berbagi ilmu kepada peserta didiknya. Saat ini, SMA N 1 Gunung Talang sudah menerapkan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran di sekolah.

Begitupun dengan perkembangan lainnya dalam berbagai bidang, termasuk dalam sarana dan prasarana belajar lainnya dalam IT. Peran teknologi sangat bermanfaat bagi siswa maupun guru dalam proses belajar mengajar terlebih pada saat kondisi sekarang ini, teknologi

android salah satunya, berperan penting sebagai sarana penyampaian informasi antara guru dan murid yang dapat menunjang pembelajaran dengan memperoleh referensi lainnya dari internet yang dapat diakses oleh siapapun. Dalam hal kesiapan terhadap teknologi canggih saat ini bagi siswa di SMA N 1 Gunung Talang selalu mengikuti perkembangan teknologi dari masa ke masa, dimana dapat dilihat rata-rata siswa saat ini sudah memiliki teknologi seperti *android* pada setiap individunya yang dapat dimanfaatkan oleh mereka dalam mencari berbagai sumber referensi belajar, bahkan tidak hanya itu sekolah pun sudah memiliki fasilitas ruangan khusus multimedia. Akan tetapi fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan oleh pendidik dan tenaga pendidik dalam hal pengembangan media belajar. Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti pada bulan september 2021 dengan guru ekonomi serta siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Gunung Talang, ada beberapa pertanyaan yang peneliti ajukan untuk memperoleh informasi diantaranya :

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara dan Observasi Awal

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana penerapan proses pembelajaran ekonomi selama ini?
2.	Bagaimana metode belajar yang diterapkan oleh guru?
3.	Apakah selama proses belajar guru memanfaatkan media pembelajaran?

4.	Media apa yang digunakan oleh guru selama proses belajar mengajar?
5.	Menurut saudara bagaimana penerapan atau penggunaan media belajar tersebut selama proses belajar berlangsung?
6.	Apa kendala atau hambatan yang dirasakan selama proses belajar?

Berdasarkan wawancara tersebut peneliti memperoleh informasi bahwa ditemukan beberapa masalah dan hambatan dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung selama proses belajar mengajar. Sejauh ini, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Gunung Talang terkait pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan selama ini.

Semenjak Covid-19 melanda yang juga berdampak kepada sistem Pendidikan di Indonesia. Berdasarkan kebijakan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan bahwa pelaksanaan Pembelajaran yang awalnya dilaksanakan 100% secara *daring* (dalam jaringan) yang dilaksanakan di rumah. Kemudian setelah hampir dua tahun kembali ada kebijakan baru tentang kelonggaran pelaksanaan pembelajaran, yang mana telah ditetapkan oleh Pemerintah bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar saat ini dapat dilakukan dalam dua metode dengan ketetapan pelaksanaan 50% belajar secara *daring* dan 50% secara

luring. Dengan ketentuan tersebut, sekolah menerapkan sistem belajar dengan membagi siswa pada setiap kelas dalam dua *shift*, dimana setiap siswa dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka di sekolah dengan dibatasi 3 kali dalam seminggu untuk setiap siswa dan tetap mematuhi protokol kesehatan yang ketat dengan melakukan pembatasan kapasitas isi ruangan sebagian dari jumlah biasanya.

Kemudian proses belajar mengajar juga dilaksanakan dalam metode *daring* di rumah (bagi siswa yang tidak tatap muka atau *shift* kedua). Menurut hasil wawancara peneliti dengan siswa, mereka menyatakan bahwa selama pembelajaran berlangsung tidak ada pembaharuan terutama dalam penggunaan media pembelajaran, dimana hingga saat ini metode belajar pun masih menerapkan metode belajar yang terdahulu atau lama. Pelaksanaan pembelajaran secara *luring* berlangsung dalam diskusi dengan membentuk kelompok diskusi antar siswa dan guru dikelas dengan menggunakan *power point* sebagai media presentasi di depan kelas untuk membahas materi pelajaran ekonomi dengan sumber pegangan siswa hanya dari buku referensi perpustakaan saja.

Dalam proses pembelajaran seperti ini diharapkan adanya umpan balik antara siswa dengan guru akan tetapi tujuan tersebut tidak tercapai disebabkan metode belajar seperti ini sering diterapkan oleh guru dikelas khususnya dalam pelajaran ekonomi. Oleh sebab itu, penggunaan media

dan metode pembelajaran tersebut membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan bagi siswa terlebih dengan kondisi belajar seperti saat ini dirasa peran media sangat penting untuk memotivasi siswa serta menunjang pembelajaran (Irinna, 2021: 456-462). Demikian juga dengan sistem belajar yang dilakukan secara *daring* yang mana guru dan siswa hanya memanfaatkan *Whatsapp group* sebagai media penunjang atau perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan informasi dan melakukan pembelajaran dengan berdiskusi melalui *Whatsapp group* tersebut. Menurut siswa yang peneliti wawancarai bahwasanya pembelajaran *daring* ini tetap berlangsung pada saat jam pembelajaran seperti biasa di sekolah, akan tetapi guru hanya sekedar memberikan instruksi dan tugas tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah dan jarang sekali untuk berdiskusi ataupun tanya jawab untuk membahas materi pelajaran lebih detail dalam ruangan grup tersebut.

Menurut mereka walaupun berdiskusi hanya sekedar bertanya terkait bagaimana perintah tugas yang akan dikerjakan oleh siswa. Hal inilah yang membuat pembelajaran kurang efektif bagi mereka, karena dengan sistem belajar seperti ini sangat diperlukan media dan referensi lain untuk siswa dapat belajar terlebih belajar dari rumah yang mana sebetulnya siswa memang dapat mengakses dari internet akan tetapi lebih baik ada referensi lain selain dari buku perpustakaan di sekolah sebagai pedoman yang lebih jelas ketika belajar bagi mereka.

Ibu Asmawati sebagai guru ekonomi kelas XI IPS di SMA N 1 Gunung Talang juga menyampaikan bahwasanya selama proses belajar mengajar berlangsung siswa cenderung menunggu instruksi dari guru. Dari sisi lain hal inilah yang membuat proses belajar terhambat karena kurangnya keaktifan, antusias dan inisiatif siswa untuk memulai pembelajaran terlebih dahulu tanpa menunggu instruksi dari guru.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukannya media pembelajaran interaktif yang inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik di kelas dengan metode *luring* maupun *daring* untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan serta dapat meningkatkan peran aktif peserta didik selama pembelajaran tanpa menunggu instruksi dari guru. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran seharusnya dapat menggunakan media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya, dan menggunakan sarana yang membuat peserta didik nyaman, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Pito, 2018: 1)

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dimaksud adalah media yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar ruangan atau tanpa bantuan dari guru. Melalui media pembelajaran ini pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk verbal dapat dikurangi dan digantikan oleh materi dalam bentuk nonverbal seperti gambar, animasi, video, simulasi dan lain

sebagainya. Hal ini tentunya dapat menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran ekonomi dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Salah satu upaya untuk dapat menunjang hal tersebut adalah mengembangkan *e-media* pembelajaran interaktif dapat berupa *e-modul* yang di modifikasi dari penggunaan aplikasi *Canva desain* dan *Flipbook* yang mana *e-modul* ini bisa digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung sebagai fasilitas belajar lainnya. Sesuai perkembangan zaman bahan ajar tidak hanya berupa buku tetapi juga dapat diambil dari internet ataupun sumber lain berupa jurnal, artikel, buku elektronik (*e-book*) dan modul elektronik (*e-modul*), sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses berbagai materi yang akan dipelajari (Wibowo, 2018:2).

Seiring kemajuan dibidang teknologi penggunaan media pembelajaran dapat dikembangkan dengan pemanfaatan teknologi yang dapat diterapkan secara efisien dan efektif pada kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah dengan menggunakan *e-modul* atau *electronic modul* (Muhammad Surya Abadi Abd Hakam, 2021). *E-Modul* merupakan bahan ajar versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak dan dapat dibaca. *E-modul* sangat baik dipakai untuk

meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran terlebih dalam kondisi pembelajaran yang dibatasi dengan metode *daring* saat ini.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dari hal tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“Pengembangan E- Modul Dengan Aplikasi *Canva* dan *Flipbook* Pada Pembelajaran Ekonomi di SMA N 1 Gunung Talang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya :

1. Sistem belajar yang saat ini diterapkan dalam dua metode yaitu secara *daring* dan secara *luring*.
2. Pembelajaran secara *daring* yang dilakukan dari rumah dengan memanfaatkan *Whatsapp group* sebagai media perantara untuk penyampaian informasi terkait tugas yang harus dikerjakan oleh siswa tanpa ada bahan ajar lainnya selain dari buku pegangan oleh siswa
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menunjang membuat proses pembelajaran baik di kelas maupun diluar ruangan kurang menarik.
4. Bahan ajar yang diberikan masih cenderung monoton yaitu berupa media cetak berupa buku dan *power point* saja sehingga peserta didik kurang berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Kurangnya antusias dan keaktifan siswa dalam belajar yang masih cenderung menunggu instruksi dari guru.
6. Belum adanya pengembangan atau pembaharuan baik segi media maupun metode belajar yang menarik untuk menunjang proses belajar bagi siswa.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi permasalahan pada pengembangan *e-modul* (modul elektronik) dengan *Canva* design dan *Flipbook* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Gunung Talang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan *e-modul* pada aplikasi *Canva* dan *Flipbook* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA N 1 Gunung Talang ?
2. Bagaimanakah Penilaian kelayakan penggunaan *e-modul* sebagai media dalam pembelajaran ekonomi bagi siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Gunung Talang ?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran ekonomi bagi siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Gunung Talang ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan *e-modul* menggunakan *Canva* design dan *Flipbook* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA N 1 Gunung Talang sebagai media penunjang dalam belajar.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan *e-modul* menggunakan aplikasi *Canva* design dan *Flipbook* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA N 1 Gunung Talang.
3. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan *e-modul* untuk pembelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA N 1 Gunung Talang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan terutama menyangkut dengan hal- hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran untuk siswa
 - b. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, meningkatnya motivasi belajar serta kreativitas yang menunjang hasil belajar yang baik serta menambah sumber belajar bagi peserta didik.
- b. Bagi Guru, untuk menambah wawasan guru tentang media pembelajaran dan dapat menggunakan dan mengimplementasikan media tersebut dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi Sekolah, sebagai acuan untuk peningkatan dan pengembangan media pembelajaran yang interaktif.