



Journal of Human And Education
Volume 5, No. 1, Tahun 2025, pp 378-386
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Perancangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII DI MTsN 9 Padang Pariaman

Chindy Rahmatul Insani¹, Riri Okra², Liza Efriyanti³, Sarwo Derta⁴

Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek

Email: chindyrahmatul@gmail.com¹, ririokra@gmail.com²,
lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id³, sarwoderta@uinbukittinggi.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dari permasalahan yang didapatkan saat wawancara pada mata pelajaran Informatika di MTsN 9 Padang Pariaman yaitu guru belum menggunakan standar dari modul ajar kurikulum merdeka. Modul ajar masih digunakan dalam bentuk cetak sehingga proses pembelajaran monoton, peserta didik kurang memperoleh sumber belajar yang bervariasi dan guru belum memperbarui materi ajar dengan pendekatan yang lebih menarik dan inovatif. Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti merancang E-Modul menggunakan Canva pada pelajaran informatika kelas VIII di MTsN 9 Padang Pariaman yang valid, praktis dan efektif. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian R&D (*Research and Development*). R&D merupakan jenis metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengevaluasi keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Thiagrajan. Model Thiagrajan ini dikenal dengan Model 4-D. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa E-modul pada mata pelajaran informatika yang dihasilkan Valid, Praktis, dan Efektif untuk digunakan. Dengan nilai validitas aspek rancangan produk yang di validasi oleh 3 orang ahli yaitu **0,91** dalam kriteria Valid. Nilai Praktikalitas yaitu 0,85 dalam kategori Sangat Tinggi. Nilai Efektivitas yaitu 0,78 dalam kriteria Efektivitas Tinggi.

Kata Kunci: *E-Modul, Informatika, Canva*

Abstract

This study is based on the issues discovered during interviews in the Informatics subject at MTsN 9 Padang Pariaman, where the teacher had not used the standards from the curriculum module. The teaching module was still in printed form, making the learning process monotonous, and students lacked access to diverse learning resources. Furthermore, the teacher had not updated the teaching materials with a more engaging and innovative approach. Based on the background above, the researcher designed an E-Module using Canva for the eighth-grade Informatics subject at MTsN 9 Padang Pariaman that is valid, practical, and effective. In this study, the researcher used the Research and Development (R&D) method, which is a type of research aimed at producing specific products and evaluating the effectiveness of these products. The development model applied in this study is the Thiagrajan model, also known as the 4-D model. Based on the research results, it can be concluded that the E-Module for the Informatics subject is valid,

practical, and effective for use. The validity score of the product design aspect, validated by three experts, is 0.91, which falls under the "Valid" criteria. The practicality score is 0.85, categorized as "Very High." The effectiveness score is 0.78, categorized as "High Effectiveness."

Keywords: *E-Module, Informatics, Canva*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah meluas ke berbagai aspek kehidupan manusia. Pendidikan, sebagai komponen integral dalam perkembangan manusia, tidak hanya berperan penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga harus mampu mengadaptasi dan memanfaatkan inovasi-inovasi tersebut secara efektif dan efisien. Saat ini kemajuan teknologi semakin tinggi. Kemajuan digital membawa dampak yang sangat besar pada segala bidang, termasuk pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021).

Peran pendidikan dan guru sangat penting dan strategis, terutama dalam memberikan bimbingan, dorongan, semangat, dan fasilitas kepada masyarakat dan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan teknologi. Selain menghadapi tantangan kemajuan teknologi pendidikan, kita juga menghadapi perubahan kurikulum. Kurikulum terus mengalami perubahan seiring perkembangan zaman dan teknologi, termasuk perubahan dari kurikulum tahun 2013 menjadi kurikulum merdeka (Ardianti dkk., 2022).

Merdeka belajar erat terkait dengan kurikulum merdeka. Bahkan dapat dikatakan bahwa ide dan tujuan merdeka belajar adalah landasan utama untuk penerapan kurikulum ini. Memahami istilah tersebut pada hakikatnya akan mempermudah pemahaman tentang apa dan bagaimana kurikulum merdeka digunakan dalam dunia pendidikan. Allah Swt menjelaskan mengenai pengajaran ini dijelaskan dalam Surat Al-Baqarah ayat 31 Al-Qur'an,

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!"(Qs. Al-Baqarah: 31)

Menurut ahli tafsir al-Biq'a'i, ayat diatas memberikan landasan tentang pentingnya pengetahuan dan penghargaan terhadap keistimewaan manusia dalam memahami dan menggunakan pengetahuan yang diberikan untuk kebaikan dan kemaslahatan manusia serta mendorong kebebasan berpikir dan belajar (Fadilah dkk., 2023). Dalam konteks kurikulum merdeka, ayat ini juga dapat mendorong pemikiran bahwa pendidikan seharusnya memungkinkan kebebasan dalam memperoleh pengetahuan, memungkinkan eksplorasi dan pengembangan diri yang lebih luas, serta memberikan kesempatan bagi individu untuk memahami dunia sekitarnya dengan lebih mendalam. Konsep kebebasan berpikir dan belajar yang diperkenalkan dalam ayat ini dapat menjadi pijakan bagi pendekatan kurikulum yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan minat mereka sendiri, serta memungkinkan keberagaman dalam proses belajar-mengajar guna mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang ilmu pengetahuan dan dunia di sekitar mereka. (Leu, 2022).

Belajar salah satunya dapat dilakukan di sekolah dengan mengikuti seluruh rangkaian proses pendidikan. Dalam proses pendidikan guru sangat berperan supaya terselenggaranya proses pendidikan yang berkualitas. Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen khususnya pasal 20 poin a dan b menyatakan: a. merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta

menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran; b. meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Triatna, 2017). Maka diperlukan media yang dapat mencapai pendidikan secara cakap yaitu kurikulum. Kurikulum adalah suatu rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, bahan pelajaran serta metode yang digunakan, dijadikan sebagai pedoman dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, karena tanpa adanya kurikulum maka pendidikan tidak dapat terlaksana serta tujuan pendidikan pun tidak akan terwujud. Kurikulum selalu disesuaikan dengan situasi dan keadaan yang ada. Kurikulum disusun secara sistematis, jelas, dan rinci dengan tujuan agar mudah dipahami dan digunakan sebagai pedoman pelaksanaan proses belajar mengajar (Musril dkk., 2020).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Kabinet Indonesia Maju, Nadiem Anwar Makarim merancang program kebijakan baru yang disebut kurikulum merdeka. Menurut Nadiem, kebijakan kurikulum yang berkaitan dengan belajar merdeka harus diperkenalkan terlebih dahulu kepada pendidik sebelum diterapkan kepada peserta didik. Nadiem mengatakan bahwa tanpa proses penerjemahan dari kompetensi dasar dan kurikulum yang ada, pembelajaran tidak akan terjadi di tingkat apa pun. Untuk mencapai keberhasilan pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan, pendidik harus menggunakan teknik mengajar yang menggunakan bahan ajar yang menarik. Bahan ajar harus menjadi mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak kesulitan memahami materi (putridiyanti, 2022).

Bahan ajar pada dasarnya terdiri dari isi materi yang akan disampaikan dan dikuasai siswa. Oleh karena itu, materi pelajaran sangat penting untuk kegiatan pembelajaran. Itu juga dapat digunakan oleh pendidik sebagai dasar untuk menyampaikan materi. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran digital harus lebih menarik. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan membuat bahan ajar yang menarik dan menyenangkan, seperti menggunakan E-Modul (Ningsih & Mahyuddin, 2021).

Menggunakan bahan ajar E-Modul yang efektif dapat dilakukan melalui pengembangan menggunakan Canva, sebuah aplikasi desain grafis daring yang menawarkan beragam template dan opsi desain. Dengan kemampuannya menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, dan fitur multimedia lainnya, Canva tidak hanya memfasilitasi pembuatan materi yang menarik, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami pelajaran. Pendidik dapat mengikuti perkembangan teknologi dengan mengaplikasikan Canva dalam penyusunan bahan ajar, memastikan bahwa materi pembelajaran terus mengikuti tren teknologi yang berkembang (Irkhamni dkk., 2021). Modul elektronik adalah sumber belajar yang tersusun secara terstruktur dalam format elektronik, menampilkan beragam elemen seperti audio, animasi, dan fitur navigasi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Untuk membuat pembelajaran lebih mudah bagi peserta didik, penggunaan E-Modul harus diterapkan. Peserta didik menyukai materi yang menarik, jadi peserta didik membutuhkan E-Modul yang dirancang oleh Canva (Fitriani & Putri Mayang Sari, 2022).

MTsN 9 Padang Pariaman merupakan Madrasah Tsanawiyah Negeri yang berlokasi di Jl. Simpang Tiga Sintuk, Kecamatan Sintuk Toboh Gadang, Kabupaten Padang Pariaman Provinsi Sumatera Barat. Saat sekarang MTsN 9 Padang Pariaman merupakan madrasah yang sudah terakreditasi B. Kepala madrasah MTsN 9 Padang Pariaman bernama Bapak Drs. Zamharil. Adapun sarana-prasarana di madrasah ini terdiri dari 15 ruang belajar, 1 ruang labor komputer, 1 ruang uks, 1 ruang perpustakaan, ruang kepala madrasah, ruang tata usaha, ruang majelis guru, masjid, dan lainnya. Dengan adanya sarana-prasarana yang

lengkap di madrasah ini dapat menunjang kegiatan siswa pada saat proses belajar dan melakukan kegiatan dalam ruang lingkup madrasah. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada 15 februari 2024 di MTsN 9 Padang Pariaman. Penulis mendapatkan fakta bahwa pada tahun ajaran 2022/2023 MTsN 9 Padang Pariaman telah menerapkan kurikulum merdeka belajar untuk kelas VIII. Kemudian penulis melihat peserta didik kelas VIII dalam memahami pembelajaran Informatika hanya dengan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru yang bersumber dari internet, buku, dan tanya jawab secara klasikal yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Selain itu, pembelajaran menjadi kurang menarik karena hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai bahan ajar utama. Tersedianya sarana komputer dan jaringan internet yang memadai di sekolah tersebut kurang dimanfaatkan oleh pendidik dengan baik, sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton karena hanya bersumber dari buku dan internet saja.

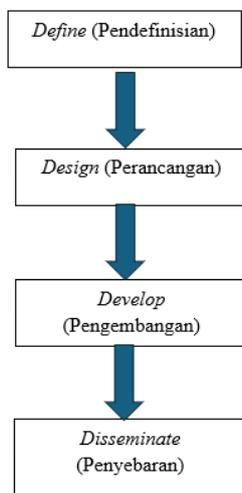
Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru di MTsN 9 Padang pariaman yaitu ibuk Miftahul Khaira, S.Pd, pada 2 Maret 2024 sebagai guru mata pelajaran IPA, guru tersebut menjelaskan semenjak beralihnya kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka kurangnya tenaga pengajar mata pelajaran Informatika di madrasah ini. Jadi sebagai penggantinya guru di bidang mata pelajaran IPA yang mengampu pada mata pelajaran Informatika. Peserta didik mengalami kendala dalam memahami pembelajaran Informatika diakibatkan guru tidak memiliki kompetensi profesional tentang penguasaan terhadap materi, konsep, struktur dan pola pikir keilmuan yang dapat mendukung pembelajaran yang dikuasai, penguasaan terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar setiap mata pelajaran atau bidang yang dikuasai. Oleh karena itu, peserta didik kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan, menyebabkan menurunnya minat dan respon belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang optimal. Berdasarkan hal tersebut, untuk dapat memahami pembelajaran yang disampaikan, maka guru sebagai pendidik harus kreatif dalam mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan bahan ajar berbasis teknologi dengan visualisasi yang jelas. Oleh karena itu, agar dapat memahami pembelajaran Informatika dengan baik, perlu dirancang bahan ajar berbasis teknologi untuk peserta didik kelas VIII . Teknologi informasi mampu membantu dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya yakni dengan mengaplikasikan penggunaan e-modul. Dengan digunakannya e-modul, maka peserta didik diharapkan lebih tertarik mengikuti pembelajaran serta memudahkan memahami materi yang dipelajari. Berdasarkan latar belakang tersebut, penggunaan e-modul dengan menggunakan *canva* diharapkan dapat menimbulkan respon belajar yang baik bagi peserta didik. Penggunaan *canva* memiliki kelebihan yaitu sebagai sarana dalam pembuatan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi sebagai media yang praktis dalam segi penggunaan, waktu, seerta hasil yang bisa didapat dengan tampilan yang menarik. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk merancang e-modul menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Informatika kelas VIII MTsN 9 Padang Pariaman yang valid, praktis, dan efektif.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret hingga Juli 2024 di MTsN Padang Pariaman, dengan pemilihan lokasi berdasarkan pertimbangan bahwa kondisi di sekolah tersebut mendukung pelaksanaan penelitian. Penelitian ini difokuskan untuk mengumpulkan data yang relevan dalam rangka merancang e-modul, sehingga diperoleh

e-modul yang valid, praktis, dan efektif.

Tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis mengacu pada model R&D versi 4D. Model ini mencakup empat tahapan utama, yang dirancang untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan-tahapan tersebut akan dijabarkan sebagai bagian dari proses pengembangan dan evaluasi produk dalam penelitian ini.



Gambar 1. Pengembangan Model 4D

Pada tahap pertama, pendefinisian bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dapat membantu peneliti merancang modul ajar yang efektif dan efisien. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi analisis kebutuhan dan karakteristik e-modul, yang dimulai dengan observasi di kelas VIII MTsN 9 Padang Pariaman untuk menilai kondisi pembelajaran informatika, seperti sumber belajar, media, serta fasilitas pendukung seperti infocus dan laboratorium. Selain itu, wawancara dengan guru informatika juga dilakukan untuk mengetahui masalah, hambatan, serta pendukung dalam pembelajaran, memahami kurikulum yang diterapkan, serta mengevaluasi modul ajar dan sumber belajar yang digunakan. Analisis alur tujuan pembelajaran juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana standar modul ajar di MTsN 9 Padang Pariaman diterapkan sesuai dengan kurikulum merdeka belajar yang digunakan di kelas VIII. Selanjutnya, analisis karakteristik siswa dilakukan untuk memahami kemampuan kognitif dan bahasa yang dimiliki siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahap perancangan, desain e-modul dibuat secara sistematis dengan menyesuaikan isi dan konsep produk dengan karakteristik peserta didik. E-modul ini dirancang untuk satu semester, terdiri dari empat bab, dengan format yang dipilih adalah versi web dari Canva. Sebelum perancangan, peneliti mempersiapkan alat, bahan, dan langkah-langkah pembuatan. Setelah itu, peneliti mulai merancang produk dengan membuat storyboard awal, kemudian memilih fitur-fitur Canva, seperti template, teks, font, warna, background, dan unggahan materi seperti foto dan video yang relevan. E-modul akhirnya dibuat dalam bentuk link untuk memudahkan distribusi.

Tahap pengembangan mencakup kegiatan merealisasikan desain produk menjadi produk yang siap diuji coba. Pada tahap ini, validator ahli dibutuhkan untuk mengukur kualitas produk, memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat menjawab masalah yang dihadapi dan tujuan perancangan tercapai. Terakhir, tahap penyebaran melibatkan distribusi produk yang telah divalidasi, diuji praktikalitasnya, dan dinilai efektivitasnya. E-modul yang telah dirancang kemudian disebar dalam skala terbatas, baik melalui pertemuan langsung dengan guru dan siswa maupun melalui aplikasi WhatsApp dalam bentuk softcopy.

Tahap selanjutnya dalam penelitian dan pengembangan adalah melakukan uji produk untuk mengukur validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang telah dirancang. Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan siap diuji coba. Validasi produk dilakukan dengan meminta penilaian dari para ahli media dan ahli bidang studi melalui konsultasi dan penilaian. Uji validitas menggunakan rumus statistik Aiken's V yang menghitung indeks validitas berdasarkan penilaian dari sejumlah ahli. Nilai Aiken's V yang berkisar antara 0,60 hingga 1,00 menunjukkan produk valid, sementara nilai di bawah 0,60 menunjukkan produk tidak valid.

Setelah validitas produk teruji, tahap berikutnya adalah uji praktikalitas. Uji ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana produk dapat digunakan dalam kondisi nyata. Praktikalitas produk dinilai oleh praktisi yang relevan, dan hasilnya dihitung menggunakan rumus Moment Kappa. Hasil praktikalitas ini kemudian dikategorikan berdasarkan interval yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk, mulai dari sangat tinggi hingga tidak praktis. Kategori ini membantu menilai seberapa baik produk dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap terakhir adalah uji efektivitas, yang mengukur sejauh mana produk mencapai tujuan yang ditetapkan. Uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan angket yang diisi oleh siswa untuk menilai kesesuaian antara hasil yang dicapai dengan tujuan awal. Efektivitas dihitung dengan menggunakan rumus G-Score, yang membandingkan skor akhir dan skor awal. Berdasarkan nilai G-Score, efektivitas produk dikategorikan sebagai tinggi, sedang, atau rendah, dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Uji efektivitas ini membantu memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar efektif dalam meningkatkan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian perancangan ini membahas hasil-hasil perancangan untuk menjawab pertanyaan dalam perancangan E-Modul menggunakan *canva* pada mata pelajaran informatika kelas VIII di MTsN 9 Padang Pariaman yang valid, praktis, dan efektif.

Proses perancangan E-modul

Peneliti merancang e-modul ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan versi 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu Tahap *Define, Design, Develop, Disseminate*. Penggunaan e-modul sebagai penunjang bahan ajar yang sudah ada diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar di dalam kelas. Penggunaan e-modul dapat digunakan untuk memberdayakan literasi dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui kehadiran e-modul, peserta didik diharapkan dapat memahami materi yang disusun secara menarik sehingga akan menambah semangat peserta didik dalam belajar.

E-modul ini dikembangkan menggunakan *canva* dan dapat diakses melalui *link* yang akan dibagikan kepada guru dan peserta didik serta dapat digunakan melalui laptop, komputer, ataupun *handphone*. Hampir seluruh peserta didik sekarang memiliki *handphone*, maka dari itu e-modul ini tak hanya dapat digunakan di sekolah saja, namun juga dapat dilakukan sebagai bahan ajar untuk belajar secara mandiri ketika di rumah. Sejalan dengan hal tersebut, maka penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wilujeng, dkk(Wilujeng dkk., 2021) yang mengembangkan e-modul menggunakan *canva* dan dapat diakses melalui link melalui *handphone* dengan hanya mengklik *link* yang telah diberikan. E-modul dapat memenuhi standar bahan ajar tambahan untuk belajar mandiri bagi peserta didik, apalagi terdapat video pembelajaran untuk membantu dalam menjelaskan materi yang disajikan.

Proses perancangan e-modul diawali dengan tahap *define* (pendefinisian) analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik e-modul, analisis atp, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan dan karakteristik e-modul bertujuan untuk mengetahui masalah yang ada dalam proses pembelajaran sehingga dapat disesuaikan dengan perancangan e-modul yang akan peneliti buat. Didapatkan data bahwasanya diperlukan bahan ajar tambahan atau penunjang untuk menjelaskan materi mata pelajaran Informatika dimana dalam pembelajaran tersebut peserta didik tidak bisa hanya membayangkan saja, namun butuh materi yang jelas, konkret, serta panduan yang jelas. Maka dari itu dikembangkanlah e-modul ini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik atau tingkat belajar peserta didik kelas VIII serta dapat digunakan secara mandiri.

Analisis ATP bertujuan untuk mengetahui ATP kelas VIII di MTsN 9 Padang Pariaman dan bagaimana standar modul ajar yang digunakan di MTsN 9 Padang Pariaman untuk kelas VIII. Untuk kelas VIII di MTsN 9 Padang Pariaman telah menggunakan kurikulum merdeka belajar. Namun guru belum merancang atau menggunakan ATP. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan mengidentifikasi kemampuan peserta didiknya, dimana terdapat peserta didik yang memiliki tingkat kognitif rendah, sedang dan tinggi. Peserta didik yang memiliki tingkat kognitif sedang dan bawah, cenderung kurang memperhatikan guru ketika mengajar, asik bermain sendiri, dan tidak ada semangat saat belajar sehingga kegiatan pembelajaran terkesan tidak efektif. Teori Koehnert menyatakan bahwa pembelajaran terkesan tidak efektif jika melibatkan banyak indera di dalamnya (Batubara, 2015). Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wulandari, dkk (Budi dkk., 2021) bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan dengan e-modul interaktif menjadi lebih tinggi dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, dengan sifat e-modul yang dapat mencantumkan teks, gambar, video, dan kuis akan memudahkan peserta didik dalam belajar.

Tahap kedua yaitu tahap *design* (perancangan) merupakan tahapan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau e-modul. Pada tahap ini peneliti menyiapkan pedoman atau landasan dalam penyusunan e-modul secara menyeluruh. Maka pada tahap ini produk atau e-modul didesain dengan bantuan *Storyboard* guna mempermudah dalam pembuatan produk, dan pemilihan format penulisan naskah e-modul. Pada tahap ketiga yaitu tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahapan pembuatan, dan pengujian produk atau e-modul yang telah dikembangkan. Pada tahap ini produk akan dimulai dinilai oleh 3 (tiga) orang ahli yaitu dosen yang berkompeten dibidangnya, satu orang guru mata pelajaran informatika, dan 19 orang siswa kelas VIII untuk mendapatkan respon mengenai produk yang dirancang. Terakhir tahap *disseminate* (penyebaran) merupakan tahapan penyebaran e-modul informatika secara tatap muka dan penyebaran melalui aplikasi *whatsapp*.

Uji Kualitas E-Modul

Penentuan kualitas e-modul yang dihasilkan telah dilaksanakan dengan metode kuisioner. Penentuan kualitas e-modul ini dilakukan dengan uji Validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang dilakukan oleh beberapa orang ahli dibidangnya. Adapun hasil uji produk ini sebagai berikut :

Uji Validitas Produk

Kualitas e-modul informatika kelas VIII menggunakan *canva* ini berada pada kategori valid. Hasil uji validitas ini diberikan oleh tiga orang dosen di Program Studi PTIK UIN Bukittinggi. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan diperoleh hasil akhir dengan rata-rata 0,91 (sangat valid). Hal ini didukung oleh teori Sugiyono (2019)(Yayuk & Sugiyono, 2019), dimana kualitas e-modul dapat diukur melalui beberapa kriteria seperti validitas, keefektifan, dan efesiensi. Kualitas e-modul yang dinilai sangat valid menunjukkan bahwa e-modul tersebut telah memenuhi standar dan kriteria yang

diharapkan.

Uji Praktikalitas Produk

Kualitas e-modul menggunakan *canva* pada mata pelajaran informatika kelas VIII di MTsN 9 Padang Pariaman berada pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil respon praktisi yang dilakukan oleh guru Informatika kelas VIII untuk mengetahui bahwa praktikalitas produk sudah praktis atau tidaknya e-modul digunakan diperoleh rata-rata 0,85 (sangat praktis). Hal ini didukung oleh teori Arsyad (2014), dimana kualitas e-modul tidak hanya dinilai dari validitas tetapi juga aspek praktikalitasnya. E-modul yang praktis adalah bahan ajar yang mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Uji Efektivitas Produk

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya e-modul yang digunakan tersebut maka dilakukan uji efektivitas. Kualitas e-modul menggunakan *canva* pada mata pelajaran informatika kelas VIII di MTsN 9 Padang Pariaman berada pada kategori sangat efektif. Uji efektivitas ini dilakukan kepada 19 orang siswa kelas VIII di MTsN 9 Padang Pariaman. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilakukan dengan memperoleh hasil rata-rata **0,78** (sangat efektivitas). Hal ini didukung oleh teori Arsyad (2014), efektivitas e-modul merupakan salah satu aspek penting dalam menentukan kualitas e-modul tersebut.

E-modul yang penulis buat memiliki persamaan dengan penelitian relevan yang terdapat pada bab 2 yaitu Perancangan E-modul yang dibuat sama-sama menggunakan aplikasi *canva*. Sedangkan perbedaannya E-modul yang peneliti buat untuk siswa pada Fase-D dengan merancang untuk 1 semester, sedangkan yang dibuat peneliti relevan untuk siswa kelas X dengan 1 materi pembelajaran. Temuan yang peneliti dapatkan dari hasil produk yang peneliti buat yaitu dengan adanya e-modul ini proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan partisipasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran lebih tinggi. E-modul yang peneliti buat memiliki keterbaruan yaitu adanya *quis* dalam tampilan menarik dan *button-button* pilihan untuk mempermudah penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya produk e-modul yang peneliti rancang menggunakan *canva* merupakan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode R&D versi 4D, yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Proses ini menghasilkan sebuah e-modul untuk mata pelajaran informatika kelas VIII di MTsN 9 Padang Pariaman yang disusun dalam format link menggunakan *Canva*. E-modul yang dihasilkan terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan. Hal ini tercermin dari nilai validitas aspek rancangan produk yang mencapai 0,91, yang termasuk dalam kategori valid, nilai praktikalitas sebesar 0,85, yang masuk dalam kategori sangat tinggi, serta nilai efektivitas sebesar 0,78, yang menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. E-modul ini tidak hanya dapat digunakan oleh guru, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan tampilan yang menarik dan inovatif melalui penggunaan *Canva*, e-modul ini berhasil memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak MTsN 9 Padang Pariaman, guru informatika, ahli media, ahli materi, dan praktisi yang telah mendukung dan berperan

dalam penelitian ini. Terima kasih juga kepada keluarga dan teman-teman yang memberikan dukungan moral. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan pendidikan, khususnya pembelajaran informatika

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, Y., Amalia, N., Dasar, G. S., & Surakarta, U. M. (2022). *Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar dalam*. 6(3), 399–407.
- Batubara, H. H. (2015). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang (Nomor November).
- Budi, S., Utami, I. S., Jannah, R. N., Wulandari, N. L., Ani, N. A., & Saputri, W. (2021). Deteksi Potensi Learning Loss pada Siswa Berkebutuhan Khusus Selama Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Inklusif. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3607–3613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1342>
- Fadilah, S., Islam, U., Sunan, N., Djati, G., Amin, N., Islam, U., Sunan, N., & Djati, G. (2023). *Dekonstruksi Pendidikan Dalam Surat Al-Baqarah Ayat 31-32: Sebuah Analisis Dari Perspektif Tafsir Al-Misbah Oleh Quraish Shihab Kisah Tentang Nabi Adam As menceritakan penciptaan manusia pertama pengamalannya. Karena bahasa Al-Quran adalah bahasa Arab*, . 6(2), 201–213.
- Fitriani, F., & Putri Mayang Sari. (2022). Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 13(2), 61–69. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13\(2\).10481](https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13(2).10481)
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, ISBN: 978-602-6779-47-2, 127–134.
- Leu, B. (2022). Komparasi Kurikulum Merdeka Belajar Dan Al-Quran Surat Al Baqarah Ayat 31. *URWATUL WUTSQO*, 11(2), 113–128. <https://doi.org/10.54437/juw>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2021). Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 137–149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217>
- putridiyanti, F. (2022). Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Indonesia. *Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Indonesia*, 3(2), 1–13.
- Triatna, C. (2017). Evaluasi Kinerja Guru Dan Upaya Penjaminan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/jap.v5i1.6182>
- Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 261–270.
- Yayuk, S., & Sugiyono, S. (2019). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kompetensi lulusan SMK di Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/amp.v7i1.23758>