

Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh

Irmawati¹, Muflihah Baktiar², Bilferi Hutapea³

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Sulawesi Barat

irmawati@unsulbar.ac.id, muflihah.baktiar@unsulbar.ac.id, bilferi.hutapea@unsulbar.ac.id



*Penulis Korespondensi

Histori Artikel:

Submit: 2023-08-18

Diterima: 2023-08-18

Dipublikasikan: 2023-08-18

Kata Kunci:

E-Modul; Bahan Ajar; Aplikasi; Canva; Matematika; PJJ

ABSTRAK

Pendidik harus kreatif dan inovatif untuk menciptakan media pembelajaran berbasis digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan e-modul bahan ajar berbasis canva pada program studi pendidikan matematika. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat studi kepustakaan (*library research*). Adapun sumber kepustakaan dalam penelitian ini adalah jurnal dan buku yang berjudul serupa dengan penelitian ini. Salah satu inovasi pengembangan bahan ajar dapat berupa e-modul. Pada pembuatan e-modul sebagai bahan ajar pada prodi Pendidikan Matematika dapat dibuat melalui aplikasi canva. Aplikasi canva termasuk salah satu aplikasi online yang bersifat gratis dan berbayar. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa templat menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang bervariasi. Adapun cara menggunakan aplikasinya, yaitu dengan membuat akun canva, mendesain, memilih background, menambahkan teks, mengunduh dan membagikan desain. Dengan memanfaatkan aplikasi canva, pendidik dapat membuat e-modul bahan ajar pendidikan matematika yang lebih menarik. Oleh karena itu, e-modul pada prodi pendidikan matematika yang menarik dapat menambah minat belajar mahasiswa pada perkuliahan jarak jauh.

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

LATAR BELAKANG

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. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi dalam bidang teknologi dan komunikasi.

Corona virus Disease 2019 atau yang biasa disingkat dengan Covid-19 merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus Corona atau *Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2) yang menyerang sistem pernapasan. Covid-19 pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir 2019 dan menyebar dengan sangat cepat hingga lebih ke-200 negara di dunia, termasuk Indonesia. Pandemi Covid-19 mulai terjadi di Indonesia pada awal maret tahun 2020. Terhitung pada tanggal 31 Maret 2020, sebanyak 1528 orang terkonfirmasi positif Covid-19 dan 136 di antaranya meninggal dunia. Karena tingginya tingkat penyebaran serta kematian yang diakibatkan oleh Covid-19, pemerintah mulai mengeluarkan berbagai kebijakan yang dapat dilakukan demi memutus rantai penyebaran virus corona, salah satunya adalah dengan melakukan *lock-down* pada sebagian tempat-tempat umum seperti pasar, mall,



sekolah, bahkan tempat ibadah serta PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Hal ini tentunya dapat menghambat aktivitas masyarakat sehingga mereka diharuskan untuk beradaptasi secara besar-besaran di segala sektor kehidupan terutama di sektor pendidikan. Pada bidang pendidikan, pemerintah membuat beberapa kebijakan salah satunya yaitu mengubah proses pembelajaran yang awalnya berlangsung secara tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring.

Paradigma yang berkembang selama ini dimana peran dosen merupakan sumber pengetahuan utama dalam proses pembelajaran sudah tidak relevan lagi dikarenakan teknologi sudah memberikan pengetahuan dan informasi yang sangat luas (Indahri, 2020). Oleh karena itu, dalam hal ini peran dosen lebih ditekankan sebagai fasilitator yang harus memfasilitasi dan menyediakan berbagai media yang dapat mendukung proses belajar siswa.

Pembelajaran jarak jauh memaksa pendidik atau dosen pada prodi pendidikan matematika untuk menyiapkan bahan ajar yang menarik dan menambah minat belajar mahasiswa. Oleh karena itu, pendidik atau dosen pada prodi pendidikan matematika harus mampu mempunyai keterampilan untuk mengembangkan bahan ajar prodi pendidikan matematika yang lebih kreatif dan inovatif sebagai upaya meningkatkan minat belajar mahasiswa terhadap matematika pada masa pembelajaran jarak jauh. Salah satu inovasi pengembangan bahan ajar dapat berupa e-modul. Dengan menggunakan aplikasi canva, pendidik dapat membuat e-modul yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Puspita, nazar, Hanum & Reza (2021) membuktikan bahwa peserta didik memberikan nilai yang sangat baik dalam penggunaan e-modul sebagai bahan ajar dalam pembelajaran jarak jauh dan dengan menggunakan e-modul dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan belajar peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan e-modul bahan ajar berbasis canva pada prodi Pendidikan matematika.

STUDI LITERATUR

E-Modul

E-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, kelebihanannya dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera. Sejalan dengan hal “Suarsana dan Mahayukti dalam (Asmiyunda et al, 2018:155) mengungkapkan bahwa e-modul merupakan bahan ajar berupa modul yang ditampilkan dalam format elektronik yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, hal ini dikarenakan e-modul melibatkan tampilan gambar, audio, video dan animasi”.

Berdasarkan pengertian diatas perbedaan modul (cetak) dan e-modul (modul elektronik) terdapat pada penyajian fisik, yaitu pada modul elektronik bisa menampilkan gambar, audio, animasi dan video dan penampilan modul dalam bentuk elektronik. Sedangkan komponen-komponen penyusunan e-modul dan modul tidak berbeda dan karakteristik penyusunan e-modul terdapat perbedaan dengan karakteristik penyusunan modul.

Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan

dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2015:17). Sementara menurut Depdiknas (2008: 6-7) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/pendidik/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar tidak tertulis contohnya yaitu bahan ajar audio, video dan multimedia sedangkan bahan ajar tertulis atau cetak adalah buku dan modul.

Menurut Setyadi, Ismail & Gani (2017) modul merupakan bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, serta sesuai dengan usia dan tingkat pengetahuan mereka agar dapat melakukan pembelajaran mandiri. Modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Aplikasi Canva

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis online yang dapat diakses di perangkat atau desktop atau PC dan android yang mudah digunakan kapanpun dan dimanapun dalam keadaan online. Aplikasi canva ini berdiri pada tahun 2013 di Australia yang didirikan oleh Melanie Perknis yang sebelumnya mendirikan penerbit buku ternama di Australia bernama *Fusion Books*. Pada saat ini, aplikasi canva marak digunakan banyak orang di dunia tanpa terkecuali dalam dunia pendidikan. Pasalnya, aplikasi ini menyediakan *tools* yang mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun. Template presentasi dapat digunakan pendidik untuk penyampaian materi pembelajaran. Sebagaimana aplikasi lainnya, aplikasi canva juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

Beberapa kelebihan dari aplikasi canva ini antara lain: 1) memiliki berbagai macam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik; 2) dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*; 3) dapat menghemat waktu dan praktis dalam mendesain media pembelajaran; 4) peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang diberikan oleh pendidik. Serta 5) memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan. (Tanjung & Faiza, 2019).

Penggunaan aplikasi ini sangat efektif, baik digunakan secara luring maupun daring (Analicia & Yogica, 2021). Adapun kekurangan dari aplikasi canva ini adalah karena aplikasinya bersifat *online* sehingga pengguna harus mempunyai paket data yang cukup maupun wi-fi saat proses pembuatan desain media. Selain itu, dalam aplikasi canva ini terdapat beberapa template yang berbayar. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena canva yang bersifat gratis pun telah menyediakan template yang bagus tetapi gratis saat dipakai (Garris Pelangi, 2020).

METODE

Penelitian ini berusaha mendeskripsikan tentang pemanfaatan e-modul bahan ajar berbasis canva pada prodi pendidikan matematika dalam proses pembelajaran jarak jauh. Metode yang digunakan pada penelitian ini, yaitu studi kepustakaan atau riset pustaka (library research). Menurut Zed (2014), studi kepustakaan adalah kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah awal untuk menyiapkan kerangka penelitian guna mendapat informasi yang sejenis. Lebih dari itu, pada studi kepustakaan juga perlu memanfaatkan sumber perpustakaan untuk mendapat data penelitian. Sumber data penelitian tersebut dapat diperoleh dari bahan cetak atau karya grafis berupa buku, jurnal, majalah, koran, berbagai jenis laporan dan dokumentasi baik yang belum atau sudah diterbitkan. Adapun sumber studi kepustakaan pada penelitian ini diambil dari artikel yang bersumber dari jurnal dengan keyword berupa aplikasi e-modul, bahan ajar dan canva. Selain itu, buku yang berjudul “metode penelitian kepustakaan” dan “media sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

HASIL

Modul elektronik atau e-modul, didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha, Subarkah, & Sari, 2015). Berdasarkan definisi tersebut, e-modul tidak hanya menampilkan media yang sifatnya dua dimensi saja sebagaimana halnya pada modul berbasis cetak. E-modul disebut juga sebagai multimedia interaktif karena beragam media pembelajaran dapat disajikan ke dalamnya.

E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Imansari & Sunaryatiningsih, 2017). E-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flashdisk dan dapat dibaca menggunakan computer atau alat pembaca buku elektronik.

Secara konsep, tidak ada perbedaan yang signifikan antara modul berbasis cetak dan modul elektronik (e-modul). Seluruh komponen yang terdapat dalam modul berbasis cetak juga terdapat di dalam modul elektronik, baik itu rumusan tujuan, petunjuk penggunaan, materi, lembar kerja, penilaian dan lain-lain.



Gambar 1 Tahapan Awal

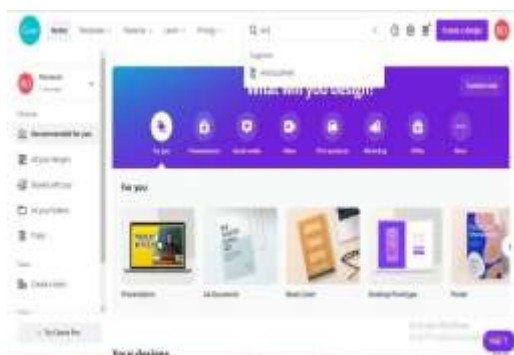
Tahap awal dalam mengakses aplikasi canva adalah mengunjungi situs www.canva.com melalui web, kemudian terlebih dahulu pendidik melakukan pendaftaran akun dengan memilih *sign up* sesuai keinginan yaitu dengan *email*, *facebook* atau *google*. Masukkan alamat *email* dan *password* jika ingin *sign*

up dengan email. Jika *sign up* dengan facebook atau Google, pendidikan melakukan *authorize access*. Setelah data terisi, klik *sign up* dan Anda sudah memiliki akun canva seperti pada tampilan.



Gambar 2

Setelah berhasil *sign up*, maka akan muncul tampilan awal dari canva. Pada tampilan tersebut terlihat akun pendidik pada sisi kanan atas dan terdapat beberapa templat yang dapat digunakan untuk mendesain.



Gambar 3

Pada saat memulia membuat e-modul, silahkan ukuran kertas yaitu A4 di kolom pencarian. Setelah itu, kita akan masuk ke tampilan dokumen A4 dan kita akan menemukan banyak templat yang bisa digunakan untuk desain e-modul pembelajaran. Dan silahkan pilih desain yang diinginkan. Jika sudah menemukan desain yang diinginkan, silahkan klik pada desain tersebut maka akan terbuka templat desain e-modul dari *cover* sampai halaman isi.

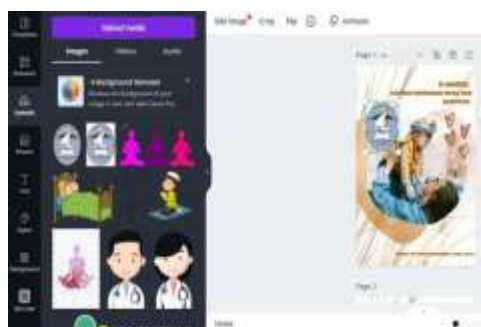


Gambar 4

Selanjutnya edit dan masukkan teks pada e-modul pembelajaran yang dibuat dengan cara klik dua kali pada teks yang akan di edit. Jika ingin menambah teks, maka arahkan kursor ke menu teks. Pilih ukuran teks, font, dan warna tulisan sesuai keinginan. Selanjutnya, silahkan gunakan fitur-fitur lain yang tersedia seperti menebalkan (*Bold*), miring (*Italic*), posisi tulisan dan lain-lain.



Jika pendidik ingin mengganti background, silahkan klik background pada menu elemen. Kemudian pilih background yang diinginkan. Selain itu, jika ingin memasukkan gambar pada e-modul, maka silahkan tuliskan kata kunci gambar yang digunakan apabila gambar tersebut tersedia dalam aplikasi canva. Seperti terlihat pada tampilan gambar 5.



Namun, jika gambar yang akan dimasukkan ada di file komputer, silahkan gunakan fitur upload/unggah. Kemudian silahkan upload file yang akan digunakan.



Selanjutnya jika pendidik ingin memasukkan video pada e-modul, misalkan dari youtube. Silakan pilih fitur lainnya (*more*) dan klik sematkan/*embeds*. Kemudian masukkan lin youtube yang diinginkan dan pilih *add to design* maka video tersebut sudah masuk ke desain e-modul pembelajaran.



Gambar 8

Download e-modul dilakukan dengan meng-klik icon, selanjutnya klik Download. Sebelum klik Download, silakan pilih jenis file sesuai keinginan dan halaman berapa saja yang akan diunduh.



Gambar 9

Dan untuk membagikan tautan e-modul, silakan klik bagian/*share* dan pastikan *setting* yang melihat tautan hanya bisa melihat atau *share a link to view* lalu salin tautan (*copy link*). Tautan yang sudah disalin bisa dibagikan kepada mahasiswa melalui kelas maya seperti google classromm atau grup whatsapp, dan mahasiswa bisa mengakses e-modul kapan saja dan bisa membuka video maupun soal-soal kuis yang diberikan dosen pada e-modul tersebut.

PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi informasi mendorong pembaharuan dalam berbagai hal, khususnya dalam proses belajar mengajar, serta adanya wabah virus sehingga proses belajar mengajar dilakukan secara daring atau online. Oleh sebab itu, tuntutan global ini menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan kualitas pendidikan. Sehingga media pembelajaran berbasis digital menjadi penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pemanfaatan e-modul bahan ajar berbasis aplikasi canva, dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi agar lebih efektif serta lebih menarik. Sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik khususnya dalam proses pembelajaran jarak jauh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pemanfaatan e-modul dengan menggunakan aplikasi canva, dapat membantu dosen atau pendidik dalam membuat media pembelajaran agar dapat membantu

pendidik dalam proses pembelajaran jarak jauh dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal itu karena pada aplikasi canva dilengkapi dengan templat yang menarik, gambar, warna. Dan huruf yang bervariasi sehingga dapat menarik minat dan perhatian peserta dengan e-modul yang menarik. Dengan adanya panduan pembuatan e-modul ini, maka akan membantu dosen dan peserta didik dalam membuat e-modul sebagai media pembelajaran yang menarik agar dapat memperkuat ketertarikan peserta didik atau mahasiswa untuk belajar lebih giat pada prodi pendidikan matematika.

REFERENSI

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Andi, Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Asmiyunda, Guspatni, & Azra, F. (2018). Pengembangan E-Modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 2 (Maret), 155-161
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Asplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Puspita, K., Nazar, M., Hanum, L., & Reza, M. (2021). Pengembangan E-Modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(2), 151-161. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JIPI/article/view/20334>
- Setyadi, M. W., Ismail, & Gani, H.A. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Science and Technology*, 3 (2), 102-112.
- Sukmana, A. 2018. Mengembangkan Pembelajaran Abad ke-21 di Unpar. *Majalah Parahyangan*, 5, 14-15.
- Tanjung, R.E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteknika.v7i2.104261>
- Yulia Indahri. (2020). Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi. *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR R*.
- Zed, M., (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.