

Pengembangan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva

St. Harpiani^{1)*}, Muflihah Baktiar²⁾, Muhammad Zia Ulhaq³⁾

¹⁾²⁾Universitas Sulawesi Barat, Indonesia, ³⁾Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹⁾st.harpiani@unsulbar.ac.id, ²⁾muflihah.baktiar@unsulbar.ac.id, ³⁾muh.zia.ulhaq@unm.ac.id



*Penulis Korespondensi: St. Harpian

Kata Kunci:

Aplikasi; Bahan Ajar; Canva; Dosen; E-Modul

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membantu para pengajar yang minim ide dan metode saat harus melakukan pengajaran secara jarak jauh dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah banyak disediakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pengambilan data menggunakan instrumen wawancara memuat 5 butir pertanyaan dengan open-ended question dan angket berbentuk google form memuat 8 butir pertanyaan yang memuat pengenalan aplikasi canva hingga pembuatan bahan ajar yang menarik agar siswa mudah memahami materi dengan metode tidak membosankan. penelitian ini dilakukan terhadap 16 dosen fakultas keguruan dan ilmu pendidikan yang selama covid-19 telah melakukan pembelajaran jarak jauh yang tidak efektif dikarenakan modul ajar yang kurang menarik. Hasil analisis dari penelitian ini menunjukkan bahwa dosen yang telah mengikuti workshop pembuatan e-modul bahan ajar 80% sudah mampu membuat e-modul yang menarik sehingga proses pengajaran melalui daring terlaksana dengan sangat baik dan efektif.

LATAR BELAKANG

Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana dosen diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat daripengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam proses perkuliahan banyak metode ajar yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva. Menarik contoh seperti pembelajaran pembuatan bahan ajar, dosen tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi bagaimana literasi visual pada Canva ini dimanfaatkan oleh dosen dengan menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva.

Dalam pembelajaran daring ini, dosen dituntut untuk memilih dan menggunakan media yang menarik dan dapat menggugah motivasi serta semangat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu mewakili pesan yang ingin disampaikan oleh dosen secara keseluruhan sehingga walaupun proses pembelajaran tidak berlangsung secara tatap muka, peserta didik seolah-olah dapat berinteraksi dengan dosen melalui media tersebut. Namun ternyata, dari hasil wawancara dengan salah satu dosen sekaligus ibu dekan II FKIP Universitas Sulawesi Barat, tidak sedikit dari dosen yang masih merasa kesulitan dalam memilih dan juga mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dan dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh. Selain itu, kurangnya keaktifan serta

kemandirian dari peserta didik dalam mencari dan menemukan pengetahuannya sendiri terkait materi yang diajarkan juga merupakan salah satu kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hal tersebut juga disebabkan karena bahan ajar yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.

Pada umumnya, para dosen lebih sering menggunakan buku teks maupun LKPD yang dibuat oleh penerbit, bukan yang dirancang oleh dosen sendiri. Terkadang dosen juga menggunakan media power point dalam menjelaskan materi pelajaran. Namun, dikarenakan pandemi Covid-19 ini, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring dan dosen biasanya memilih WhatsApp sebagai media yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara dosen dengan siswa. Dosen biasanya mengirimkan penjelasan dalam bentuk audio, file pdf ataupun link video dari youtube. Perkembangan teknologi saat ini semakin memudahkan dosen untuk merancang berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah modul interaktif. Berbeda dengan modul pada umumnya yang biasanya disajikan kepada peserta didik dalam bentuk *hardcopy*, e-modul ini didesain menggunakan format elektronik agar bisa digunakan melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop maupun smartphone. Hal ini tentunya akan lebih memudahkan dosen membagikan bahan ajar yang dapat dipelajari oleh siswa terutama pada saat pembelajaran jarak jauh. Selain itu, penggunaan e-modul juga berguna untuk membatasi pemakaian kertas. Dalam buku panduan interaktif, materi tersaji dalam bentuk teks, gambar-gambar serta dilengkapi dengan animasi dan video yang membuat siswa semakin mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan adanya modul elektronik ini, proses pembelajaran hendaknya lebih berjalan dengan efektif dan efisien serta mendukung interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami konsep pelajaran dan mengalami peningkatan hasil belajar (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017).

Langkah yang diambil oleh penulis dalam memaksimalkan proses pembuatan buku panduan yang menarik pada mahasiswa disamping keteladan yang ditunjukkan oleh dosen yaitu dengan melakukan penelitian dan sosialisasi yang diwujudkan dengan pembuatan buku panduan bahan ajar berbasis aplikasi canva dilanjutkan dengan pengadaan workshop dengan mengundang pemateri dari UNM jurusan FDS (Fakultas Desain dan Seni) untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan harmonis.

Dalam pendahuluan, peneliti diharapkan mampu menjelaskan fenomena yang ada atau latar belakang informasi seperti pekerjaan sebelumnya, hipotesis, masalah yang akan dibahas. Ini diikuti dengan pernyataan tujuan dari masalah atau masalah penelitian dan/atau serangkaian pertanyaan yang Anda coba jawab dalam penelitian Anda.

STUDI LITERATUR

Pembelajaran adalah sebuah upaya yang mempengaruhi emosi, intelektual dan spiritual seseorang untuk belajar, atau sebuah usaha yang dilakukan agar dapat memperoleh kemampuan dalam kurun waktu yang cukup lama. Dalam proses pembelajaran, tentunya menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dirancang mulai dari kegiatan awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Dalam perangkat tersebut harus memperhatikan aspek pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dapat memotivasi serta memberikan kesempatan siswa menunjukkan kreativitasnya (Susanti, dkk, 2021).

Penelitian tentang pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi canva telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian oleh (Ceria, dkk, 2022) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks

Islam Melayu”, hasil penelitian menunjukkan pengembangan bahan ajar berupa e-modul dinyatakan valid dan praktis melalui analisis kualitatif. Kevalidan bahan ajar diperoleh pada tahap *expert review* melalui komentar dan saran validator. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh (Dewi, dkk, 2022) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva pada Materi Lingkaran”. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan bahan ajar diperoleh pada tahap validasi desain melalui analisis hasil angket validasi dengan skor 0,84 dan kategori sangat valid. Kepraktisan bahan ajar diperoleh pada tahap ujicoba melalui analisis angket kepraktisan dengan skor 84% dan kategori sangat praktis. Selain itu, penelitian juga dilakukan (Puspita, dkk, 2021) dengan judul “Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design”. Hasil penelitian menunjukkan tanggapan terhadap e-modul ini mendapatkan respon yang positif dimana mahasiswa melaporkan dengan adanya e-modul praktikum kimia dasar dapat menambah pengetahuan mahasiswa terkait pelaksanaan praktikum di laboratorium meskipun tidak sepenuhnya dapat menggantikan praktikum secara langsung.

METODE

Metode penelitian merupakan rencana penelitian yang disusun sedemikian rupa, sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban terhadap pertanyaan penelitian (Setiadi, 2013). Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif. Menurut (Sukmadinata, 2011), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan pemanfaatan aplikasi canva bagi dosen dan seberapa efektifnya penggunaan e-modul yang menarik pada proses pembelajaran daring. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisa interaktif Miles dan Huberman meliputi reduksi data (data reduction) Pada langkah pertama ini termasuk pula memilih dan menetapkan pertanyaan yang relevan pada saat penyebaran link google form. Penyajian data (data display) Pada langkah ini peneliti telah menyusun data dari google form yang telah diisi sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan bahwa dosen membutuhkan workshop pembuatan e-modul menggunakan aplikasi canva. Langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi (conclusion drawing/ verification), dalam hal ini peneliti menyimpulkan hasil analisis dari instrumen yang telah disebar kemudian membuat kesimpulan bahwa minimnya bahan informasi dan saling tukar pikiran terkait bahan ajar yang efektif saat PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh).

HASIL

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva sangat membantu para dosen dalam melakukan pengajaran secara daring untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan e-modul ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara daring. Selain itu, fitur-fitur yang terdapat di dalamnya dirancang secara interaktif sehingga dapat mendukung interaksi dan komunikasi antara dosen dengan mahasiswa.

No		Jawab									
1		Apakah menggunakan p:Apakah mengajar menggunakan p:Apakah anda mengajar p:Apakah anda mengajar p:Apakah anda tahu menggunakan p:Apakah pada proses p:Apakah menggunakan p:Apakah i									
2	24/08/2022 10:42:39	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
3	24/08/2022 10:42:34	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
4	24/08/2022 10:42:48	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
5	24/08/2022 10:43:32	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya
6	24/08/2022 11:16:58	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
7	24/08/2022 11:42:34	Ya, Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
8	24/08/2022 11:44:06	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
9	24/08/2022 11:44:52	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
10	24/08/2022 11:47:00	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
11	25/08/2022 6:05:17	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
12	25/08/2022 6:07:56	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
13	25/08/2022 6:11:57	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
14	25/08/2022 7:23:08	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
15	25/08/2022 9:30:39	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
16	25/08/2022 10:47:14	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
17	26/08/2022 16:44:45	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
18											

Gambar 1. Hasil analisis angket penelitian

Oleh karena itu, dengan adanya e-modul berbasis aplikasi canva yang disusun dengan bahasa yang sederhana dan warna menarik serta pola penulisan yang mudah dipahami ini, diharapkan dapat menjadi sarana penunjang interaksi dan komunikasi antara mahasiswa dengan dosen serta dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini, peneliti dapat memberikan pembahasan sederhana terkait hasil uji coba penelitian. Bagian ini berisi pendapat penulis tentang hasil penelitian yang diperoleh. Fitur umum dari bagian diskusi meliputi perbandingan antara data yang diukur dan dimodelkan atau perbandingan antara berbagai metode pemodelan, hasil yang diperoleh untuk memecahkan masalah rekayasa atau ilmiah tertentu, dan penjelasan lebih lanjut tentang temuan baru dan signifikan.

Pembelajaran melalui daring menuntut dosen untuk lebih kreatif dalam menyajikan bahan ajar sekaligus menuntut dosen agar dapat menguasai sebuah aplikasi pembuat bahan ajar agar proses pembelajaran menarik dan tidak membuat siswa bosan. Penggunaan e-modul sebagai media ajar juga bertujuan untuk meningkatkan keilmuan dosen dalam mengajar serta meningkatkan kemampuan penggunaan aplikasi canva. Menurut (Diana & Sukestiyarno, 2019), setelah melakukan pembelajaran secara daring menggunakan e-modul terjadi peningkatan ketertarikan mahasiswa dalam mengikuti kuliah daring yang hampir dilakukan setiap hari. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan e-modul dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis karena e-modul dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat terlihat ketika mereka dapat menentukan asumsi, mengevaluasi pendapat serta menyimpulkannya secara jelas dan mendetail. Sedangkan siswa dengan tingkat *critical thinking* yang rendah masih belum dapat mengevaluasi argumen serta menyimpulkan pembelajaran secara tepat dan jelas. Penggunaan e-modul juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan konten-konten yang terdapat pada e-modul tersebut dikemas secara apik dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan e-modul interaktif juga bertujuan untuk menjabarkan materi secara konseptual sehingga meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap materi tersebut. Dengan menggunakan e-modul, terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep pelajaran. Dalam pengembangannya, e-modul dirancang secara ringkas, tidak bertele-tele, dan menjurus ke inti pembahasan serta disesuaikan menurut cara berpikir siswa sehingga tidak menyebabkan siswa bosan ketika membacanya (Nufus, dkk, 2020).

Manfaat lain yang didapatkan melalui penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran adalah untuk memberdayakan literasi sains dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran daring mengakibatkan peserta didik harus membaca sendiri materi-materi yang sudah dibuat oleh guru, namun terkadang dikarenakan tampilannya yang kurang menarik dan terkesan monoton mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk membacanya materi yang sudah diberikan oleh guru. Dengan demikian, melalui kehadiran e-modul interaktif ini, peserta didik diharapkan dapat memahami materi melalui berbagai bacaan serta informasi tertulis yang sudah disusun oleh guru secara menarik, hal ini tentunya juga akan menambah minat siswa dalam membaca sehingga hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan.

Pernyataan tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muzijah, dkk, 2020), yang mendapati bahwa penggunaan e-modul dapat meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik. Hal

ini dapat diamati melalui peningkatan hasil belajar siswa di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 8 Banjarmasin setelah digunakannya e-modul sebagai media pembelajaran. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aspriyani & Suzana, 2020), yang mana prestasi belajar peserta didik meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media e-modul interaktif. Disamping itu (Raharjo, dkk, 2017) juga mendapati bahwa literasi sains peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan e-modul interaktif berbasis adobe flash yang sudah dinilai valid, praktis dan efektif. E-modul ini dapat menuntun peserta didik belajar secara aktif dan mandiri serta membuat peserta didik dapat membangun dan menerapkan konsep-konsep yang diperoleh ke dalam kehidupan nyata.

KESIMPULAN

Menilik permasalahan dalam pembelajaran daring, bahwa dosen dituntut agar dapat memilih dan menggunakan media yang menarik serta menggugah motivasi dan semangat dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu mewakili pesan yang ingin disampaikan oleh dosen secara keseluruhan sehingga walaupun proses pembelajaran tidak berlangsung secara tatap muka, peserta didik seolah-olah dapat berinteraksi dengan dosen melalui media tersebut. Oleh sebab itu, dalam proses perkuliahan banyak metode ajar yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva. Menarik contoh seperti pembelajaran pembuatan bahan ajar, dosen tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi bagaimana literasi visual pada Canva ini dimanfaatkan oleh dosen dengan menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva sangat membantu para dosen dalam melakukan pengajaran secara daring untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan e-modul ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara daring. Selain itu, fitur-fitur yang terdapat di dalamnya

REFERENSI

- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan e-modul interaktif materi persamaan lingkaran berbasis realistic mathematics education berbantuan geogebra. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1099-1111.
- Ceria, R. E., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis canva pada materi kubus dan balok dengan pendekatan PMRI berorientasi konteks Islam melayu. *JEMST (Jurnal of Education in Mathematics, Science, and Technology)*, 5(2), 82-94.
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 162-169.
- Diana, N., & Sukestiyarno, S. (2019). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran mandiri berbasis e-modul. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 203-206).
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11-16.
- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. (2020). Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi Exe-Learning untuk melatih literasi sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89-98.

- Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). Implementation of e-module stoichiometry based on kvisoft flipbook maker for increasing understanding study learning concepts of class X senior high school. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 261-272.
- Puspita, K., Nazar, M., Hanum, L., & Reza, M. (2021). Pengembangan E-modul praktikum kimia dasar menggunakan aplikasi canva design. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 5(2), 151-161.
- Raharjo, M. W. C., Suryati, S., & Khery, Y. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Mendorong Literasi Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 5(1), 8-13.
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*, 20(2), 166-178.
- Sukmadinata, N. S. (2011). Educational research methods. *Bandung: Youth Rosadakarya*.
- Susanti, R. D., & Ummah, S. K. (2021). Pengembangan bahan ajar open-ended melalui polysynchronous learning berbantuan canvas. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 115-128.