

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-MODUL* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN CANVA BERBASIS *FLIPBOOK*
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Rafifatunnisa Syafra¹, Rafhi Febryan Putra²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
¹ srafifatunnisa@gmail.com
² rafhifebryan@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of technology in developing teaching materials, despite schools having sufficient facilities. Teachers have not fully utilized these resources due to time constraints and a lack of skills in designing technology based materials. As a result, students often feel bored with monotonous learning content. This study aims to develop a valid, practical, and effective e-module for Civics Education using Canva in a flipbook format. The research is a development study (R&D) using the ADDIE model, which includes five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The e-module was validated by experts in content, language, and media. Its practicality was assessed through questionnaires from teachers and students, and its effectiveness was evaluated based on student performance. The result showed that the e-module was valid, practical, and effective for learning. Validator feedback resulted in an overall score of 92.41%, categorized as "Very Valid". Teacher response indicated practicality with scores of 94.28% at the trial school and 97.14% at the research school. Student responses showed scores of 92.76% at the trial school and 94.62% at the research school, both categorized as "Very Practical". Effectiveness was proven by improved student learning outcomes at SDN 02 Talang Babungo and SDN 14 Talang Babungo after two learning sessions using the e-module. In conclusion, the Canva based flipbook e-module is valid, practical, and effective for use in grade IV elementary school classrooms.

Keywords: development, canva e-modules, flipbook

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kenyataan masih kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembuatan bahan ajar meskipun sekolah sudah mempunyai fasilitas yang memadai. Guru belum memanfaatkan fasilitas secara maksimal karena keterbatasan waktu dan kurangnya kemampuan untuk merancang bahan ajar berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan karena bahan ajar yang digunakan terkesan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *e-modul* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *canva* berbasis *flipbook* yang valid, praktis, dan efektif. Jenis

penelitian ini adalah pengembangan (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. *E-modul* yang sudah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media. Praktikalitas *e-modul* didapatkan dari pengisian angket respon guru dan peserta didik. Efektivitas *e-modul* dilihat dari hasil evaluasi peserta didik. Hasil penelitian ini memperoleh bahan ajar *e-modul* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi *e-modul* dari para validator mendapatkan hasil akhir 92,41% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil praktikalitas angket respon guru mendapat hasil 94,28% di sekolah uji coba dan 97,14% di sekolah penelitian dengan kategori "Sangat Praktis". Sedangkan angket respon peserta didik mendapat hasil 92,76% di sekolah uji coba dan 94,62% di sekolah penelitian dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil efektivitas di SDN 02 Talang Babungo dan SDN 14 Talang Babungo menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah belajar menggunakan *e-modul* selama dua kali pertemuan. Disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar *e-modul* menggunakan *canva* berbasis *flipbook* di kelas IV sekolah dasar sangat valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: pengembangan, *e-modul canva, flipbook*

A. Pendahuluan

Teknologi memberikan dampak positif pada guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, kemudahan untuk mencari referensi belajar, menciptakan pembelajaran yang efektif serta sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini (Feri & Zulherman, 2021). Kemendikbud memberikan kebebasan bagi lembaga sekolah dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka sesuai dengan kondisi lingkungan dan prioritas sekolah tersebut (Fitriyah & Wardani, 2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di tingkat SD/MI membagi pelajaran seperti Bahasa

Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dan Pendidikan Pancasila.

Menurut Nurgiansah (2021) Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang penting karena berdasarkan pada nilai-nilai Pancasila yaitu nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan untuk diterapkan dalam bersikap dan berperilaku di kehidupan sehari-hari. Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari bagi peserta didik sebagai penerus bangsa di masa depan. Untuk mengajarkannya pada peserta didik

dibutuhkan sebuah bahan ajar. Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi atau digital merupakan salah satu bentuk dari penyesuaian di era 4.0 ini.

Bahan ajar *digital* salah satunya yaitu dalam bentuk *e-modul*. Elektronik modul atau *e-modul* adalah versi elektronik dari sebuah modul cetak yang menggunakan perangkat digital untuk dapat menampilkan pesan berupa teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam proses pembelajaran. Elvarita, Iriani, dan Handayono (2020) berpendapat bahwa *e-modul* dilengkapi dengan komponen bahan ajar sebagaimana mestinya, terdapat pula gambar, link video, soal latihan serta tes formatif agar menarik minat peserta didik untuk mempelajari *e-modul* tersebut. Aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan *e-modul* salah satunya adalah *canva*.

Canva merupakan platform untuk membuat desain grafis yang dapat digunakan melalui situs *web* maupun langsung menggunakan aplikasi. (Irkhamni, Izza, Salsabila & Hidayah, 2021). Kelebihan *canva* yaitu aplikasinya mudah digunakan saat ingin menambahkan video, teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan

menyematkan *link* dengan banyak pilihan *template* sehingga dapat menghemat waktu dalam mendesainnya. Selain itu tersedia banyak pilihan penyimpanan, dapat diakses melalui *laptop* maupun *smartphone*, dapat dibuat dengan metode kolaborasi, dapat meningkatkan kreativitas serta dapat membantu guru dalam mendesain bahan ajar yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. *E-modul canva* kemudian diubah menjadi bentuk *flipbook* agar tampilannya semakin menarik.

Flipbook adalah perangkat lunak berupa papan tulis interaktif yang dapat digunakan untuk menyunting teks, gambar, dan video. Setiap halaman dalam *flipbook* dapat dibalik oleh pengguna seperti halnya sebuah buku namun dalam tampilan *online* (Ihsan dalam Satriani & Kadar, 2024). Salah satu *website* yang dapat digunakan untuk mengubah tampilan *e-modul* menjadi bentuk *flipbook* adalah *Heyzine Flipbook*. *Website* ini bekerja sama dengan aplikasi *canva* sehingga semakin memudahkan penggunaannya untuk mengembangkan sebuah *e-modul*. *E-modul* yang dihasilkan dalam format *PDF* dapat diunggah pada *website Heyzine flipbook* sehingga memberikan efek

buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halaman layaknya sebuah buku.

Namun kenyataannya belum semua sekolah memanfaatkan teknologi dalam pengembangan bahan ajar. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tiga SD dalam satu gugus. Peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas dan 1 orang siswa kelas IV di SDN 02 Talang Babungo pada tanggal 12 Januari 2024, di SDN 14 Talang Babungo tanggal 15 Januari 2024, dan di SDN 18 Talang Babungo pada tanggal 16 Januari 2024. Peneliti menemukan saat proses pembelajaran guru belum menggunakan bahan ajar yang menggunakan teknologi, guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang disediakan oleh sekolah. Keterbatasan waktu dan kurangnya pemahaman guru menggunakan teknologi menyebabkan sumber belajar yang digunakan masih monoton dan tidak menarik. Peserta didik juga menyebutkan bahwa bahan ajar yang ditampilkan dengan menggunakan *proyektor* atau *laptop* akan membuat mereka lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Menurut Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, dan Fahmi (2019) penggunaan

bahan ajar yang tidak bervariasi, hanya memuat teks dan gambar saja akan menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang aktif saat kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Marsita (dalam Irdianti, dkk, 2016) mengemukakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila termasuk mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik karena sebagian peserta didik kesulitan memahami materi melalui kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajarnya. Didukung dengan pendapat Rafianti, Setiani, dan Yandari (2018) yang mengemukakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif dan lebih bervariasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, kondisi lingkungan peserta didik juga akan mempengaruhi keefektifan penggunaan buku teks yang disediakan oleh sekolah. Oleh karena itu, guru perlu melakukan gebrakan baru dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat membuat bahan ajar. Sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dan bersemangat mengikuti pembelajaran

khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui peneliti ditemukan pada peserta didik di kelas IV yaitu perlunya bahan ajar yang variatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Maka solusi yang dapat peneliti tawarkan adalah *e-modul* dengan menggunakan *canva*. *Canva* adalah salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar. Supaya tampilan bahan ajar semakin menarik, digunakan *website* untuk mengubah *e-modul* menjadi sebuah *flipbook*. Masih kurangnya pemanfaatan aplikasi dan *website* ini oleh guru, padahal aplikasi maupun *website* ini sangat mudah diakses dan digunakan. Peserta didik juga akan lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran karena mereka dapat langsung terlibat, mengamati dan mendengar penjelasan guru dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hal diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan *Canva* Berbasis *Flipbook* di Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D adalah jenis penelitian yang mencakup peningkatan suatu objek seperti fungsi, kegunaan hingga kualitas produknya. Menurut Sugiyono (2019) berpendapat bahwa penelitian pengembangan atau penelitian R&D merupakan jenis metode penelitian yang menghasilkan suatu produk untuk diuji keefektifannya. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut (Zakariah & Afriani, 2020) penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang memuat langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dapat berbentuk perangkat lunak maupun perangkat keras dan dapat juga diartikan sebagai proses untuk menyempurnakan suatu produk yang telah ada. Menurut Maydiantoro (2021) pengembangan dari model ini ada lima tahapan yaitu *analysis, design, development or production, implementation or delivery, dan evaluations*.

2. Prosedur Penelitian

a. Analysis (Analisis)

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini ialah menganalisis kurikulum dan kebutuhan

pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini penting dilakukan agar diketahui kelayakan dari penerapan bahan ajar yang akan dikembangkan.

b. Design (Perancangan)

Kegiatan merancang konsep bahan ajar *e-modul*. Mencakup teks, gambar, materi, video, dan animasi dalam pembelajaran.

c. Development (Pengembangan)

Kegiatan mengembangkan *e-modul* menggunakan *canva* berbasis *flipbook*. Bahan ajar *e-modul* akan dievaluasi oleh validator ahli materi, bahasa, dan media. Setelah produk dinyatakan layak maka *e-modul* dapat di ujicobakan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Implementation (Penerapan)

Penerapan *e-modul* dilakukan secara nyata di kelas dalam kondisi yang sebenarnya untuk mengetahui umpan balik dari peserta didik dan guru.

e. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan

bahan ajar ini sesuai dengan harapan atau tidak.

3. Uji Coba Produk

a. Subjek Uji Coba

Subjeknya adalah peserta didik kelas IV SDN 02 Talang Babungo dan penyebaran produk di kelas IV SDN 14 Talang Babungo, Kabupaten Solok.

b. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang didapat dari hasil validasi, hasil praktikalitas angket respon guru dan peserta didik, dan hasil efektivitas melalui evaluasi belajar peserta didik.

c. Instrumen Pengumpulan Data

Terdiri dari instrumen validasi yang digunakan untuk menilai *e-modul* oleh ahli materi, bahasa dan media. Kedua instrumen praktikalitas berupa angket respon guru dan peserta didik. Ketiga instrumen efektivitas menggunakan soal evaluasi yang akan diisi oleh peserta didik.

d. Teknik Analisis Data

Data hasil validasi para ahli, data praktikalitas angket guru dan peserta didik dan data hasil

efektivitas dari soal tes peserta didik terhadap *e-modul* Pendidikan Pancasila di analisis keseluruhan aspeknya yang disajikan dalam bentuk tabel menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan skala ukur 1-5 untuk mengukur persepsi, sikap, dan pendapat seseorang terhadap penelitian yang dilakukan (Sugiyono, 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan

a. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan dalam 3 yaitu menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Hasil analisis kebutuhan yang peneliti temukan yaitu: (a) Peserta didik membutuhkan bahan ajar berbasis *digital*; (b) Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (c) Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami. Selanjutnya analisis kurikulum diperlukan untuk mengetahui gambaran tentang rancangan *e-modul* yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan

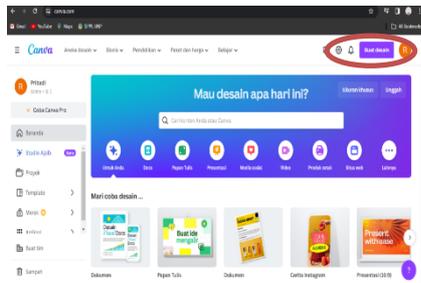
kurikulum merdeka. Dalam mengembangkan *e-modul* ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum merdeka pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD meliputi: CP, ATP, TP. Analisis materi pelajaran yang peneliti lakukan berpedoman kepada Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Dalam pengembangan *e-modul canva* ini peneliti memfokuskan pada elemen Pancasila dengan materi "Makna Sila Pancasila dan Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari"

b. Design (Perancangan)

Kegiatan merancang konsep bahan ajar *e-modul*. Dimulai dengan menetapkan tujuan belajar melalui hingga konsep yang akan digunakan dalam *e-modul*. *E-modul* dirancang melalui situs *web canva* kemudian diubah tampilannya menjadi *flipbook* di *web Heyzine*. Adapun langkahnya-langkahnya yaitu sebagai berikut:

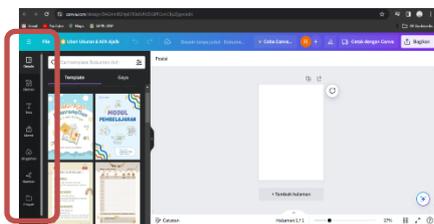
- 1) Kunjungi situs *web* resmi *canva* dengan mengakses *link* <https://www.canva.com/> di pencarian *google*.

- 2) Lalu tampilan halaman awal *canva* dan klik “Buat desain” pada bagian kanan atas layar. Selanjutnya di pencarian ketik “dokumen A4 vertikal”.



Gambar 1. Website Canva

- 3) Dibagian kiri terdapat fitur untuk menambah *background*, animasi, teks, logo, video atau foto yang dapat digunakan untuk merancang *e-modul*.



Gambar 2. Pilihan menu Canva

- 4) Jika sudah selesai dirancang, ubah tampilannya menjadi *flipbook* dengan cara memilih bagian “bagikan”. Kemudian pilih fitur “desain” dan klik pada bagian *heyzine flipbook*.



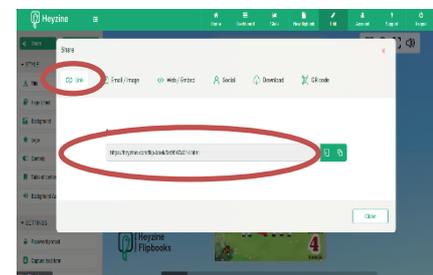
Gambar 3. Publikasi e-modul

- 5) Setelah beberapa saat jendela web baru akan otomatis terbuka yang menampilkan *website heyzine*. Jika ingin menambahkan efek membalik halaman pada buku, *background e-modul*, logo, atau *background audio* gunakan “*fitur style*” yang



Gambar 4. Pilihan menu di Heyzine

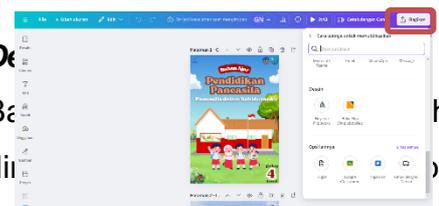
- 6) Klik tombol (*share*) untuk membagikan *link flipbook* pada peserta didik.



Gambar 5. Pilihan membagikan flipbook

- 7) Hasil akhir bahan ajar *e-modul flipbook* dapat diakses melalui <https://heyzine.com/flip-book/f6a730fc49.html>

- c. Di
 Ba
 di
 ah
 ahir materi, bahasa dan media untuk divalidasi. Setelah



divalidasi oleh ahli maka akan dilakukan revisi sesuai hasil validasi dari ketiga validator.

d. *Implementation* (Penerapan)

Penerapan *e-modul* dilakukan dengan skala terbatas yaitu pada peserta didik kelas IV di SDN 02 Talang Babungo yang berjumlah 15 orang dan 17 orang peserta didik di kelas IV SDN 14 Talang Babungo selama dua kali pertemuan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket peserta didik untuk memperoleh data praktikalitas *e-modul*. Kemudian soal tes evaluasi di akhir pembelajaran untuk memperoleh uji efektifitas.

2. Penyajian Data Hasil Uji Coba

a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas materi berisikan penilaian mengenai *e-modul* yang mengacu pada kurikulum merdeka, urutan sajian materi dan ketepatan materi dalam *e-modul* yang dilakukan sebanyak dua kali. Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket validasi yang terdiri dari 10 butir

penilaian. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 23 September 2024, dengan rentang nilai yang diperoleh 4 s/d 5 dengan jumlah skor 42 serta hasil persentase sebesar 84% dengan kategori "Valid" dengan sedikit saran dan masukan. Lalu peneliti melakukan revisi sesuai pendapat ahli. Validasi kedua dilakukan pada tanggal 27 September 2024 dengan rentang nilai 4 s/d 5 dengan jumlah skor 45 serta hasil persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Valid". Uji validitas bahasa berisi penilaian mengenai kemudahan atau kejelasan tulisan kesesuaian bahasa dengan kaidah EYD V dalam *e-modul* yang dilakukan sebanyak dua kali. Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket validasi yang terdiri dari 7 butir penilaian. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 30 September 2024, dengan rentang nilai yang diperoleh 3 s/d 4 dengan jumlah skor serta hasil persentase sebesar 80% dengan kategori "Valid" dengan catatan saran dan masukan

yakni masih ditemukan penggunaan EYD yang kurang tepat. Validasi kedua dilakukan pada tanggal 4 Oktober 2024 dengan rentang nilai 4 s/d 5 dengan jumlah skor 32 serta hasil persentase 91,24% dengan kategori “Sangat Valid”.

Uji validasi media berisikan penilaian mengenai penggunaan jenis dan ukuran tulisan yang proporsional, layout/tata letak yang baik, serta ilustrasi, video, animasi dan gambar yang jelas dalam e-modul yang dilakukan satu kali validasi. Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket validasi yang terdiri dari 10 butir penilaian. Validasi yang dilakukan pada tanggal 7 Oktober 2024, dengan rentang nilai yang diperoleh sebesar 4 s/d 5 dengan jumlah skor 48 serta hasil persentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Valid”.

Hasil akhir persentase validasi secara keseluruhan didapat dari rumus Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita, 2021).

Tabel 1. Hasil Validitas E-Modul

Validitas	Persentase	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat Valid

Ahli Bahasa	91,24%	Sangat Valid
Ahli Media	96%	Sangat Valid
Rata-Rata	92,41%	Sangat Valid

b. Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas *e-modul* didapat melalui angket guru dan peserta didik. Di SDN 02 Talang Babungo pengambilan data uji praktikalitas oleh guru dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2024 rentang nilai yang diperoleh adalah 4 s/d 5 dengan jumlah skor 33 dari 7 butir penilaian serta nilai persentase sebesar 94,28% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Sedangkan di SDN 14 Talang Babungo pengambilan data uji praktikalitas oleh guru dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2024 rentang nilai yang diperoleh adalah 4 s/d 5 dengan jumlah skor 34 serta nilai persentase sebesar 97,14% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Guru

Instansi	Persentase	Kategori
SDN 02 Talang Babungo	94,28%	Sangat Praktis
SDN 14 Talang Babungo	97,14%	Sangat Praktis

Sedangkan uji praktikalitas dari angket respon peserta didik di SDN 02 Talang Babungo yang berjumlah sebanyak 15 orang pada tanggal 19 Oktober 2024 dengan rentang nilai yang diperoleh dari 7 butir penilaian adalah 3 s/d 5 dengan jumlah skor 487 serta nilai persentase sebesar 92,76% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan di SDN 14 Talang Babungo pengambilan data uji praktikalitas oleh peserta didik yang berjumlah 17 orang dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2024 rentang nilai yang diperoleh adalah 3 s/d 5 dengan jumlah skor 563 serta nilai persentase sebesar 94,62% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Instansi	Persentase	Kategori
SDN 02 Talang Babungo	92,76%	Sangat Praktis
SDN 14 Talang Babungo	94,62%	Sangat Praktis

c. Hasil Uji Efektivitas

Dari hasil evaluasi peserta didik di sekolah uji coba di kelas IV SDN 02 Talang Babungo yang terdiri dari 15 orang peserta didik. Pada evaluasi pertemuan

pertama dari 15 orang peserta didik terdapat 5 orang yang tidak tuntas dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100 memperoleh persentase 82,66%. Evaluasi pertemuan kedua mendapat hasil sebesar 93,33% terdapat 1 orang peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai terendah adalah 80 dan nilai tertinggi 100.

Pada sekolah tempat penelitian di kelas IV SDN 14 Talang Babungo yang terdiri dari 17 orang peserta didik. Pada evaluasi pertemuan pertama mendapatkan hasil 78,23% terdapat 6 orang peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90 sedangkan evaluasi pertemuan kedua mendapatkan hasil 91,17% dengan nilai terendah 80.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar peserta didik meningkat setelah belajar menggunakan *e-modul canva*. Pada pertemuan pertama terdapat beberapa peserta didik yang tidak mencapai KKM karena masih belum paham cara

menggunakan *e-modul* dan di pertemuan kedua sudah terlihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Karena itu penggunaan *e-modul* efektif dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan *Canva* Berbasis *Flipbook* di Kelas IV Sekolah Dasar” ini telah dikembangkan menggunakan model ADDIE. Dimana pengembangan ini memperoleh hasil sebesar 92,41% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa *e-modul* yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pengembangan *e-modul* Pendidikan Pancasila materi Makna Sila-sila Pancasila dan Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari di kelas IV telah menghasilkan *e-modul* yang praktis. Hal ini dilihat dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Dimana angket respon guru dari sekolah uji coba di SDN 02 Talang Babungo mendapat hasil

penilaian 94,28% dan pada angket respon peserta didik mendapat hasil penilaian 92,76% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan disekolah penelitian di SDN 14 Talang Babungo pada angket respon guru mendapat hasil penilaian 97,14%, dan pada angket respon peserta didik mendapat hasil penilaian 94,62% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini membawa gambaran bahwa *e-modul* yang dikembangkan praktis dan dapat membantu proses pembelajaran di kelas. Pengembangan *e-modul* Pendidikan Pancasila telah menghasilkan *e-modul* yang efektif. Hal ini dilihat dari hasil penilaian soal evaluasi. Dimana hasil dari sekolah uji coba mendapatkan rata-rata 82,66% pada pertemuan pertama dan pada soal pertemuan kedua mendapatkan rata-rata 93,33%. Maka dari hasil evaluasi peserta didik terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan uji efektivitas *e-modul* disekolah penelitian dari soal evaluasi pertemuan pertama mendapatkan rata-rata 78,23%, dan pada pertemuan mendapatkan rata-rata 91,17%. Maka dari hasil evaluasi peserta didik adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh

karena itu, *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Makna Sila-sila Pancasila dan Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari” ini sudah efektif di sekolah penelitian. Hasil ini memberikan gambaran bahwa bahan ajar berupa *e-modul* yang dikembangkan efektif dapat membantu proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, Fahmi, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Model *Discovery Learning* di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(1), 16-22.
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handayono, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis *E-Modul* Pada Program Studi Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1-7.
- Erawati, N. K., Rini Purwati, N. K., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan *E-Modul* Logika Matematika Dengan *Heyzine* Untuk Menunjang Pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 71–80.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Nearpod*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 418.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243.
- Irkhami, 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*, 1(1), 127-134.
- Maulita, S. U., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi *Schoology* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education*, 1(4), 3650-3665.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29-35.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarnegaraan*, 9(1), 33-41.
- Pemimaizita. (2022). Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Canva* pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI Man 1 Bungo. *Mat-Edukasia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 15–21.
- Rafianti, I., Setiani, Y., & Yandari, I. A. V. (2018). Pengembangan bahan ajar interaktif tutorial dalam pembelajaran matematika siswa SMP. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 11(2).
- Satriani, E., Idayani, A., & Kadar, D. P. (2024). *Students' Perception on Using Electronic Module Learning Material in Distance Learning: Presented by an Asynchronous*. *ELT-Lectura*, 11(1), 80-88. <https://doi.org/10.31849/elt-lectura.v11i1.19191>

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zakariah, A., & Afriani, V. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R&D)*. Sulawesi Tenggara: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.