

VALIDITAS E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CANVA MATERI HIMPUNAN DI PRODI PGSD UNIVERSITAS SULAWESI BARAT

Irmawati M¹, Irfan Yusuf², Sri Wahyu Widyaningsih³, Dita Mulyana Ramadhani⁴,
Muh. Inayah A.M⁵

^{1,4,5}PGSD FKIP Universitas Sulawesi Barat

^{2,3}Pendidikan Fisika FKIP Universitas Papua

¹irmawati.m@unsulbar.ac.id, ²i.yusuf@unipa.ac.id, ³s.widyaningsih@unipa.ac.id

⁴ditamulyana.r@unsulbar.ac.id, ⁵muhinayah@unsulbar.ac.id

ABSTRACT

The study aimed to determine the validity of a Canva-based interactive e-module. The background of this research was because there were no e-modules available in study programs that can lead to interaction between students and e-modules. This research was conducted to produce a valid e-module. This research was development research using a 4-D model consisting of defining, designing, developing, and disseminating. The e-module was validated by three validators from different campuses, namely the University of Muhammadiyah Makassar, the University of Papua, and the University of West Sulawesi. Validators from the Makassar Muhammadiyah University and West Sulawesi University were chosen because they have an educational background, namely mathematics education so that it fitted with the e-module content, while the validator from the Papua University was chosen because the validator has experience in making modules. Based on the results of the assessment of the three validators, the average result for all aspects of the e-module was in the very valid category with a score of 3.5. For each of these aspects, the e-module format aspect obtained an average of 3.6 with a very valid category, the content aspect obtained an average of 3.7 with a very valid category, the language aspect obtained an average of 3.2 with a valid category, and the benefit aspect obtained an average of 3.4 with a valid category. So it could be concluded that the e-module was valid from all aspects of the assessment.

Keywords: *Validity, Interactive E-Module, Canva, Set*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas e-modul interaktif berbasis canva. Latar belakang penelitian ini adalah belum adanya e-modul yang tersedia di prodi yang dapat menimbulkan interaksi antara mahasiswa dengan e-modul. Penelitian ini dilakukan agar menghasilkan e-modul yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari *define, design, develop, disseminate*. E-modul divalidasi oleh tiga validator yang berasal dari kampus yang berbeda yaitu dari kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Universitas Papua dan Universitas Sulawesi Barat. Validator dari kampus Universitas Muhammadiyah Makassar dan Universitas

Sulawesi Barat dipilih karena memiliki latar belakang pendidikan yaitu pendidikan matematika sehingga sesuai konten e-modul, sedangkan validator dari kampus Universitas Papua dipilih karena memiliki pengalaman dalam pembuatan modul. Berdasarkan hasil penilaian dari tiga validator tersebut diperoleh hasil rata-rata keseluruhan aspek e-modul berada dalam kategori sangat valid dengan perolehan 3,5. Untuk setiap aspek diantaranya aspek format e-modul diperoleh rata-rata 3,6 dengan kategori sangat valid, aspek isi diperoleh rata-rata 3,7 dengan kategori sangat valid, aspek bahasa diperoleh rata-rata 3,2 dengan kategori valid, dan aspek manfaat diperoleh rata-rata 3,4 dengan kategori valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul valid dari keseluruhan aspek penilaian.

Kata Kunci: Validitas, E-modul Interaktif, Canva, Himpunan

A. Pendahuluan

Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan menyempurnakan kurikulum, mendistribusikan tenaga pendidikan secara adil, meningkatkan proses belajar mengajar, membangun sarana dan prasarana, dan menerapkan berbagai upaya lainnya (Sari, 2017).

Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran mahasiswa kurang bersemangat mengikuti perkuliahan dikarenakan kurangnya penggunaan modul ajar interaktif yang bisa membantu mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut didukung dengan hasil observasi awal diperoleh bahwa saat ini di prodi PGSD belum tersedia e-modul ajar interaktif yang bisa mendorong kemampuan mahasiswa dalam proses perkuliahan, proses perkuliahan cenderung monoton

karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini menjadikan mahasiswa kurang aktif selama proses perkuliahan. Sehingga solusi dari masalah tersebut adalah tersediannya e-modul ajar yang bisa melibatkan interaksi antara mahasiswa dengan e-modul.

Modul awalnya dicetak, namun dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kini dibuat dalam bentuk elektronik (e-modul). E-modul adalah jenis materi pendidikan yang dihasilkan dengan memanfaatkan perangkat elektronik. E-modul berisi teks, foto, dan video. Mahasiswa akan lebih memahami informasi karena e-modul dirancang agar proses pembelajaran bukan hanya sekedar membaca namun menggunakan berbagai metode (Sri et al., 2020). Modul elektronik di dalamnya terdapat tampilan teks, foto, animasi, dan film.

Modul elektronik dapat diakses dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer. Penggunaan modul elektronik dalam proses pembelajaran dapat mengurangi penggunaan kertas. Selain itu, modul elektronik digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efisien, efektif, dan interaktif. Ketersediaan modul dapat menjadi salah satu sumber belajar tambahan bagi mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017).

Berbagai perangkat lunak bisa digunakan untuk mendesain modul ajar contohnya aplikasi Canva. Canva dapat digunakan untuk membuat modul interaktif. Alasan membuat modul interaktif menggunakan aplikasi Canva karena program Canva mudah digunakan di ponsel atau smartphone, dan laptop. Aplikasi Canva mudah digunakan oleh orang-orang dari segala usia, bahkan yang bukan generasi milenial pun bisa menggunakannya karena aplikasi canva mudah digunakan dan memiliki fungsi yang mudah diakses (Admelia et al., 2022). Menurut (Pelangi et al., 2020) Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai kebutuhan untuk kegiatan seperti

belajar, perkantoran, dan kewirausahaan, serta resume, presentasi, brosur, grafik, pamflet, infografis, video, spanduk, buletin, bookmark, sertifikat, undangan, kartu ucapan, logo, dan lainnya, semuanya dapat diakses melalui aplikasi canva.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu menurut (Puspita et al., 2021) penggunaan e-modul menggunakan aplikasi canva sangat membantu dalam menambah pengetahuan, serta dapat digunakan dalam pelaksanaan praktikum baik secara daring maupun luring. Menurut (Nillofa Ende et al., 2022) penggunaan e-modul interaktif berbasis canva dapat digunakan secara online dengan menggunakan android maupun laptop. Berdasarkan hasil validasi e-modul tersebut diperoleh bahwa e-modul berada dalam kategori sangat valid sehingga dapat digunakan di dalam pembelajaran sebagai bahan ajar.

Berdasarkan pemaparan di atas sehingga penulis mengambil judul penelitian yaitu Validitas E-Modul Interaktif Berbasis Canva Materi Himpunan di Prodi PGSD Universitas Sulawesi Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas e-modul interaktif berbasis canva.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development*. Penelitian ini menggunakan model 4-D yang terdiri dari *define, design, develop, and disseminate*. Penelitian ini dibahas pada tahap *develop* yang terdiri atas validitas e-modul. E-modul divalidasi oleh tiga validator dari kampus yang berbeda diantaranya validator dari kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Universitas Papua dan Universitas Sulawesi Barat. Ketiga validator tersebut dipilih berdasarkan latar belakang pendidikan yang sama dengan konten atau materi e-modul, dan memiliki pengalaman dalam penulisan e-modul. Validator dari kampus Universitas Muhammadiyah Makassar dan Universitas Sulawesi Barat memiliki latar belakang yaitu pendidikan matematika sehingga ahli dalam bidang matematika dan sesuai dengan materi e-modul, sedangkan validator dari kampus Universitas Papua dipilih karena memiliki pengalaman dalam menyusun e-modul. Adapun skala penilaian yang digunakan sampai skala 4. Berikut kategori skala penilaian validator.

Tabel 1. Skala Penilaian Validator

Skala Penilaian	Keterangan
-----------------	------------

4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Tidak Baik

Cara menghitung validitas e-modul adalah dengan menjumlah penilaian ketiga validator setiap aspeknya kemudian dibagi 3. Adapun kriteria validitas e-modul adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Validitas

Interval Skor	Kategori Validitas
$3,5 \leq X \leq 4$	Sangat Valid
$2,5 \leq X < 3,5$	Valid
$1,5 \leq X < 2,5$	Cukup Valid
$X < 1,5$	Tidak Valid

Sumber: Nurdin (2007)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penilaian ketiga validator terhadap kualitas e-modul diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Validator

No.	Aspek	Validator			Rata-rata	Ket.
		1	2	3		
1	Format E-modul	3,2	3,8	3,7	3,6	Sangat Valid
2	Isi	3	4	4	3,7	Sangat Valid
3	Bahasa	3	3,5	3	3,2	Valid
4	Manfaat	3	4	3,3	3,4	Valid
Rata-rata Keseluruhan					3,5	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil bahwa dari aspek format e-modul validator pertama hasil rata-rata penilaiannya diperoleh 3,2, validator kedua rata-rata penilaiannya adalah 3,8 sedangkan validator ketiga rata-rata penilaiannya adalah 3,7. Sehingga hasil penilaian ketiga

validator tersebut diperoleh rata-rata untuk aspek format e-modul adalah 3,6 dengan kategori sangat valid. Selanjutnya untuk aspek isi, validator pertama rata-rata penilaiannya adalah 3, validator kedua rata-rata penilaiannya adalah 4, sedangkan validator ketiga rata-rata penilaiannya adalah 4. Sehingga hasil penilaian ketiga validator tersebut diperoleh rata-rata untuk aspek isi adalah 3,7 dengan kategori sangat valid. Penilaian validator dari aspek bahasa diperoleh hasil untuk validator pertama rata-rata penilaiannya adalah 3, validator kedua rata-rata penilaiannya adalah 3,5 sedangkan validator ketiga rata-rata penilaiannya adalah 4. Sehingga hasil penilaian ketiga validator tersebut diperoleh rata-rata untuk aspek bahasa adalah 3,2 dengan kategori valid. Selanjutnya aspek manfaat diperoleh hasil untuk validator pertama rata-rata penilaiannya adalah 3, validator kedua rata-rata penilaiannya adalah 4, sedangkan validator ketiga rata-rata penilaiannya adalah 3,3. Sehingga hasil penilaian ketiga validator tersebut diperoleh rata-rata untuk aspek manfaat adalah 3,4 dengan kategori valid.

Menurut Sari (2014) validator adalah orang yang ahli dalam bidang tertentu yang memberikan suatu penilaian terhadap instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam penelitian. Keberhasilan penelitian sangat menentukan instrumen yang digunakan. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator yang telah melakukan penilaian terhadap e-modul diperoleh bahwa semua aspek dinyatakan valid, sehingga e-modul tersebut layak untuk diterapkan kepada mahasiswa. Menurut (Luh et al., 2018) tujuan validitas dilakukan adalah untuk menilai kesesuaian produk yang dikembangkan dengan kriteria instrumen yang terdapat di lembar validasi. (Sawitri et al., 2014) menyatakan bahwa modul yang layak digunakan apabila sudah dinyatakan valid oleh validator atau ahli. Validitas suatu instrumen penelitian sangatlah penting sebelum instrumen tersebut digunakan dalam penelitian karena kualitas suatu instrumen penelitian sangat menentukan hasil dari suatu penelitian. Seorang peneliti sebelum melakukan penelitian hendaknya semua instrumen yang akan digunakan dalam penelitian terlebih

dahulu dilakukan uji validitas oleh ahli atau pakar di bidang tersebut sehingga instrumen yang dihasilkan berkualitas dan dapat menunjang keberhasilan dalam meneliti.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian dari tiga validator tersebut diperoleh hasil rata-rata keseluruhan aspek e-modul berada dalam kategori sangat valid dengan perolehan 3,5. Untuk setiap aspek diantaranya aspek format e-modul diperoleh rata-rata 3,6 dengan kategori sangat valid, aspek isi diperoleh rata-rata 3,7 dengan kategori sangat valid, aspek bahasa diperoleh rata-rata 3,2 dengan kategori valid, dan aspek manfaat diperoleh rata-rata 3,4 dengan kategori valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul valid dari seluruh aspek penilaian. E-modul dinyatakan valid sehingga dapat diterapkan kepada mahasiswa dalam proses perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent Di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/Kacaneegara.V5i2.1087>
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). *Journal Homepage: Jurnal.Untirta.Ac.Id/Index*. 2(1), 11–16.
- Luh, N., Dewi, P. R., Suastra, W., & Pujani, N. M. (2018). Pengembangan Modul Praktikum Ipa Smp Kontekstual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Karakter Peduli Lingkungan. *Ivcej*, 1(2).
- Nillofa Ende, A. M., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(2), 193. <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>
- Nurdin. (2007). Model Pembelajaran Pembelajaran Matematika Yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif Untuk Menguasai Bahan Ajar. Disertasi. Surabaya: PPs UNESA
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. In *Jurnal Sasindo Unpam* (Vol. 8, Issue 2).

- 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.
<https://doi.org/10.24815/jipi.v5i2.20334>
- Sari, R. T. (2017). Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Kelas IX SMP. *Scientiae Educatia*, 6(1), 22.
<https://Doi.Org/10.24235/Sc.Educatia.V6i1.1296>
- Sawitri, D. W., Wisanti., Ambar wati, R. (2014). Pengembangan Modul Keanekaragaman Hayati Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas X SMA. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 3(3).
- Sri, M., Dewi, A., Ayu, N., & Lestari, P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIPP*, 4(3).