

Pengembangan E-Modul Berbasis Canva For Education Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Peluang Usaha Kelas XI Tkj Smk Pgri Wonoasri

Riska Puji Widyarti¹, Wikanso², Yahya Reka Wirawan³
^{1,2,3}*Universitas PGRI Madiun*

e-mail : ¹riskapw66@gmail.com, ²wikanso@unipma.ac.id, ³yahyareka@unipma.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan e-modul berbasis canva for education dan keberhasilan media belajar e-modul dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran, dan angket respon siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI Wonoasri pada tahun ajaran 2023/2024. penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ SMK PGRI Wonoasri sebanyak 7 orang untuk uji coba terbatas dan 21 orang untuk uji coba lapangan. Penelitian ini menggunakan metode 4D , yaitu Define, design, develop, dan disseminate. Teknik analisis data yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumnetasi.

Hasil pengembangan e-modul berbasis canva for education untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi peluang usaha kelas XI TKJ SMK PGRI Wonoasri berdasarkan ahli materi memberikan penilaian sebesar 95,8%, ahli media memberikan penilain sebesar 97,6%, validator angket respon guru sebesar 97%, hasil uji coba terbatas memperoleh nilai 76,4% hasil angket respon peserta didik uji coba lapangan memperoleh nilai 81%. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran e-modul berbasis canva for education yang dikembangkan mempengaruhi tingkat motivasi belajar peserta didik terhadap materi peluang usaha.

Kata kunci: *E-modul, Canva For Education, Motivasi Belajar*

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang perlu dimilikinya. Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara." (Susilowati, 2022).

Dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi (Pinar, 2019). Adanya teknologi juga mampu menjadikan ruang lingkup belajar peserta didik dan guru menjadi tidak terbatas, sebab dengan teknologi kegiatan belajar mengajar dapat dikerjakan pada saat luarkelas yang mana tentu saja dengan bimbingan guru dan bertujuan menjadikan peserta didik menjadi lebih mandiri dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran (Muthoharoh & Sakti, 2021).

Saat ini proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi dalam bidang Pendidikan sehingga adanya inovasi pengembangan media pembelajaran berupa perancangan modul digital. Pemilihan penggunaan modul digital atau *e-modul* dikarenakan mudah untuk mengakses, menghemat waktu, biaya, dan energi penggunaannya serta tampilannya yang lebih interaktif dan menarik siswa untuk membaca sehingga bisa meningkatkan motivasi untuk belajar secara lebih fleksibel (Wulandari, 2017).

Canva For Education merupakan platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan. *E-modul* yang dikembangkan menggunakan canva dapat memanfaatkan berbagai elemen visual, seperti gambar, ikon, warna, dan layout yang menarik. Visualisasi yang menarik dapat membantu peserta didik (siswa) untuk lebih fokus dan tertarik pada materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK PGRI Wonoasri Kabupaten Madiun, pada saat Kegiatan belajar Mengajar berlangsung yaitu pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK), masih minimnya penggunaan buku sebagai alat dan sumber bahan ajar. Jadi siswa masih bergantung kepada penjelasan guru di depan kelas melalui metode ceramah yang kemudian mereka menyalin.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *Canva For Education*. Aplikasi canva dipilih dikarenakan hasil observasi di sekolah banyak siswa yang sudah mengenal aplikasi canva meskipun belum secara mendetail. Harapan dengan adanya pengembangan ini mampu untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja yang bisa mengakses sumber belajar secara lebih mudah dan fleksibel karena isinya lebih menarik kepada siswa siswa berupa materi pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran Projek kreatif & Kewirausahaan (PKK) yang materinya bersifat abstrak, dengan memanfaatkan canva siswa dapat terbantu dalam melihat objek yang dipelajari secara langsung dan menumbuhkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *e-modul* berbasis canva for education untuk meningkatkan motivasi belajar siswa peserta didik materi peluang usaha kelas XI TKJ SMK PGRI Wonoasri.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan tahap metode 4D yaitu: *define, design, develop, dan disseminate*. *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Implementasi penelitian dan pengembangan dalam bidang kependidikan, umumnya berfokus pada proses pengembangan dan validasi produk pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh data yang dibutuhkan. Penelitian ini berupa pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis *Canva For Education* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi peluang usaha kelas XI TKJ SMK PGRI Wonoasri. *E-modul* yang dikembangkan telah melalui tahap validasi dari empat orang ahli yaitu dua orang ahli media, dan dua orang ahli materi yang selanjutnya akan dilakukan uji coba pada siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK PGRI Wonoasri yang berjumlah 21 orang siswa dengan menggunakan laptop dan LCD proyektor. Setelah memberikan materi *e-modul* yang diakses dengan menggunakan *scan barcode*, peneliti menjelaskan kembali secara sekilas dan memberikan pertanyaan mengenai materi yang dibahas yaitu peluang usaha kepada peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan dalam bahan ajar *e-modul*.

Setelah peneliti menyampaikan materi dengan menggunakan bahan ajar berupa *e-modul*, selanjutnya peneliti memberikan lembar angket respon siswa untuk melakukan penilaian terhadap produk bahan ajar *e-modul* berbasis *canva for education* yang telah disampaikan oleh peneliti. Peneliti juga mendokumentasikan selama proses pengambilan data penelitian. Adapun pembahasannya sebagai berikut :

1. Langkah Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Canva For Education*

Adapun langkah-langkah yang dipilih dalam pengembangan media belajar *e-modul* berbasis *canva for education* adalah dengan menggunakan metode 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Alasan pemilihan penggunaan metode 4D ini yaitu karena metode 4D sistematis dan prosesnya sederhana dan tersusun dengan jelas. Langkah pengembangan media 4D adalah sebagai berikut:

- a. *Define* : langkah ini bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan serta tujuan dari adanya pengembangan media ajar berupa *e-modul* berbasis *canva for education*, pada tahap ini meliputi 4 tahap yaitu, analisis kebutuhan, identifikasi tujuan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, dan penentuan konten.
- b. *Design* : Dalam tahap ini berisi perancangan struktur dan tampilan dari media *e-modul* berbasis *canva for education* yang terdiri dari 2 langkah yakni, penyusunan rencana pelajaran dan pengembangan materi.
- c. *Develop* : tahap ini media belajar berupa *e-modul* mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya dan sesuai dengan kondisi lapangan di kelas. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap *develop* ini antara lain, pembuatan konten, integrasi multimedia, uji coba

produk e-modul, revisi dan penyempurnaan setelah mendapatkan saran serta komentar dari para ahli media maupun ahli materi.

- d. Disseminante : dalam tahap ini merupakan tahap akhir yang berupa penyebaran dari hasil produk bahan ajar berupa e-modul kepada pengguna akhir yaitu siswa. Aktivitas yang dilakukan antara lain distribusi modul, pelatihan pengguna, dan evaluasi pengguna.

2. Model dan Desain Produk *E-Modul Berbasis Canva For Education*

Model *e-modul* berbasis *canva for education* mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan visual. Model ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri serta mendukung interaksi siswa dengan konten pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Berikut adalah elemen-elemen utama dari model *e-modul* berbasis *canva for education* ini yaitu interaktif dan multimedia maksudnya berarati dalam konten e-modul ini dilengkapi dengan sebuah fitur elemen berupa video, animasi, gambar dan audio untuk mendukung berbagai gaya belajar siswa yang diharapkan dari adanya media ini.

3. Keberhasilan *E-Modul Berbasis Canva For Education*

Akbar (dalam Kumalasari, 2018) menerangkan bahwa persentase yang diperoleh dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada uji coba terbatas dan uji lapangan masuk ke dalam kategori berhasil atau dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sehingga bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Projek Kreatif & Kewirausahaan (PKK) kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ) SMK PGRI Wonoasri.

Sesudah penggunaan e-modul. Implementasi e-modul berbasis *canva for education* dapat menjadi alternatif yang efektif dan menunjukkan hasil signifikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan persentase sebesar 76,4% pada uji coba terbatas dan 81% pada uji coba lapangan.

Kesimpulan

Media yang dikembangkan berupa *e-modul* berbasis *canva for education* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI materi peluang usaha dengan menggunakan prosedur penelitian dan model pengembangan 4D yang memiliki 4 tahapan yaitu: *define, design, develop, dan disseminate*.

Pengembangan e-modul berbasis Canva for Education untuk materi peluang usaha di kelas XI TKJ SMK PGRI Wonoasri berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Desain yang menarik, konten interaktif, serta kemudahan akses memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan efektif. Meskipun ada beberapa kendala teknis, solusi yang diambil mampu mengatasi masalah tersebut sehingga modul ini dapat digunakan secara optimal.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti e-modul berbasis Canva for Education, merupakan langkah positif menuju pembelajaran yang lebih modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Berhasil dan layak digunakan untuk pembelajaran di kelas dengan persentase sebesar 96,7% yang merupakan hasil dari gabungan ahli media, ahli materi, dan validasi respon angket guru.

Daftar Pustaka

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>.
- Asih, S., & Andika, R. (2017). Analisis Pengaruh Kinerja Pegawai dengan Model Pelatihan & Pengembangan dan Kompensasi: Studi Pada Pegawai UNPAB Medan. *Jurnal Manajemen Tools*, 7(1), 85–100. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/JUMANT/article/download/179/161/>
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441.
- Dewi Pendit, S. S., Amelia, C., Azizah, A., Pilok, N. A., & Sitepu, M. S. (2022). Pengembangan E-Modul Discon Berbasis Android (E-Modul Disroid) Materi Bunyi bagi Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(3), 175–191. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.1941>
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82. <http://jurnal.unmuhsember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5050/3465>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Literasi Nusantara.
- Ilham, A. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar. Bahan Kuliah Online*. Direktori UPI.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Kumalasari, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Maharani Putri Kumalasani PGSD Universitas Muhammadiyah Malang Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bergerak secara dinamis seiring dengan perkembangan zam. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2345/1726%0A>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Pinar, R. D. (2019). Analisis Proses Pembelajaran Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 di Kelas II SDN Jatidukuh Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 172. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.12940>
- Prayitno, E. (1989). *motivasi dalam belajar dan berprestasi*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Saguni, F., & Amin, S. . (2014). Hubungan Penyesuaian Diri, Dukungan Sosial Teman Sebaya dan Self Regulation terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Akselerasi SMP Negeri 1 Palu. *ISTIQRA*, 2(1), 198–223.

- Sardiman. (1990). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (27 ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal Education (MIJOSE)*, 1(1).
- Thiagarajan, Sivasailam, & Others, A. (1974). *“Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook.”* Indiana Univ., Bloomington. Center for Innovation In. (Mc).
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widiasworo, E. (2015). *15 kiat sukses membangkitkan motivasi belajar peserta didik*. Ar Ruzz Media.
- Wulandari, D. (2017). Efektivitas model pembelajaran guided inquiry terhadap kemampuan berpikir kritis dan keterampilan proses sains siswa kelas XI IPA SMA materi sistem respirasi. *Tesis*.
- Zulfaidhah, Palenewen, E., & Hardoko, A. (2018). Analisis Kebutuhan Perangkat Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL) dan Permasalahan Terkait Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMPN 2 Bongan Needs Analysis in the Problem Based Learning (PBL) Model Tools and Problems Regarding 7 th Grade Students. *Biodik*, 4(1), 48–59.