

Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti

Development of Canva-Based Economics E-Module on Cooperative Materials for Class X Social Sciences at SMAN 1 Cerenti

Fitriani^{1*}, Putri Mayang Sari²

¹ Department of Accounting Education, Universitas Islam Riau, Indonesia.

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History: Received: 08-Sep. 2022 Revised: 07-Oct. 2022 Accepted: 07-Oct. 2022</p> <p>Keywords: E-Modul, Ekonomi, Perkoperasian.</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan s e-modul yang layak dan efektif digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan e-modul pelajaran ekonomi dengan materi perkoperasian ini menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) yang mencakup: 1) Potensi dan masalah. 2) Mengumpulkan informasi. 3) Desain produk. 4) Validasi desain. 5) Perbaikan desain. 6) Uji coba produk. 7) Revisi produk. 8) Uji coba pemakaian. 9) Revisi produk. 10) Produksi massal. Subjek penelitian yaitu: ahli materi (Pendidik Ekonomi di SMAN 1 Cerenti), ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau), praktisi pembelajaran (Pendidik Ekonomi di SMAN 1 Cerenti) dan peserta didik di Kelas X IPS 3 SMAN 1 Cerenti. Hasil dari penelitian ini yaitu tersedianya bahan ajar berupa elektronik modul yang telah valid dan juga telah melalui uji coba dari tahapan validasi dan uji kelayakan. Berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan hasil 92,7% dengan kategori sangat layak, validasi oleh ahli media pertama mendapatkan hasil 92,5% dengan kategori sangat layak, validasi oleh ahli media kedua mendapatkan hasil 93,6% dengan kategori sangat layak, dan validasi dari peserta didik mendapatkan hasil 97,4% dengan kategori sangat tertarik. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa produk e-modul pelajaran ekonomi pada materi perkoperasian ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.</p> <hr/> <p><i>This study aims to produce a product in the form of e-modules that can be used by students in learning. Research and development of economic lesson modules with cooperative materials use the Research and Development (R&D) which include: 1) Potential and problems. 2) Gathering information. 3) Product design. 4) Design validation. 5) Design improvements. 6) Product trial. 7) Product revision. 8) Usage trial. 9) Product revision. 10) Mass production. The research subjects (Economics Educator at SMAN 1 Cerenti), media experts (Lecturer of Accounting Education at Islamic University of Riau), learning practitioners (Economics Educator at SMAN 1 Cerenti), and students in Class X IPS 3 SMAN 1 Cerenti. The results of this study are the availability of teaching materials in the form of electronic modules that have been valid and have also gone through trials from the validation and feasibility tests. Based on the results of validation by material experts the results were 92.7% in the very appropriate category, validation by the first media experts the results were 92.5% in the very feasible category, validation by the second media experts received 93.6% results in the very</i></p>

feasible category, and the validation of the students got the results of 97.4% with very interesting category. From these results, it can be concluded that the e-module product for economic lessons on cooperative materials is feasible to be used in the learning process.

Journal Of Perspektif is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



How to Cite: Fitriani, F., & Putri Mayang Sari. (2022). Development of Canva-Based Economics E-Module on Cooperative Materials for Class X Social Sciences at SMAN 1 Cerenti. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13(2), 61-69. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13\(2\).10481](https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13(2).10481)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap peserta didik serta berperan penting dalam mencapai sistem pembelajaran yang inovatif dan modern. Teknologi yang canggih dapat mempermudah peserta didik untuk mengakses lebih banyak materi dan mempelajari lebih banyak pelajaran dengan lebih mudah. Dan melalui proses pembelajaran menggunakan teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif berkreasi dan berkembang dengan memiliki pengetahuan yang luas.

Bahan ajar merupakan salah satu bahan yang digunakan untuk membantu guru dan pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan bahan ajar tersebut dapat berupa elektronik modul (Ahmadi, 2010:159). Sumber daya pendidikan umum yang sudah difasilitasi oleh sekolah berupa tenaga pendidik, ruang belajar, perpustakaan, ruang labor dan lapangan olahraga. Buku diperpustakaan juga menjadi sumber belajar bagi peserta didik walaupun sebenarnya sudah sangat memadai, namun minat baca dan kehadiran siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya jumlah kunjungan siswa ke perpustakaan. Selain itu, peserta didik juga lebih suka menggunakan teknologi seperti internet, gadget dan komputer dari pada pergi ke perpustakaan untuk membaca (Prastowo, 2014:17).

E-modul yang sangat mudah diakses dan telah disesuaikan dengan tingkat akademik peserta didik mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Pembelajaran yang interaktif mampu menumbuhkan motivasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif dengan motivasi juga mampu menumbuhkan kreativitas, inovatif dalam diri peserta didik (Laili dkk, 2019:309).

Pengembangan bahan ajar modul tidak hanya dalam bentuk cetak, tetapi ada juga dalam bentuk digital yang disusun dan dirancang berdasarkan kebutuhan. dan di dalam modul tersebut juga terdapat materi pembelajaran. Di dalam modul terdapat beberapa macam jenis metode pembelajaran salah satunya seperti berbasis reflektif inquiry, modul pembelajaran ekonomi berbasis reflektif inquiry dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat menyelesaikan suatu masalah (Wulan & Fitriani, 2022).

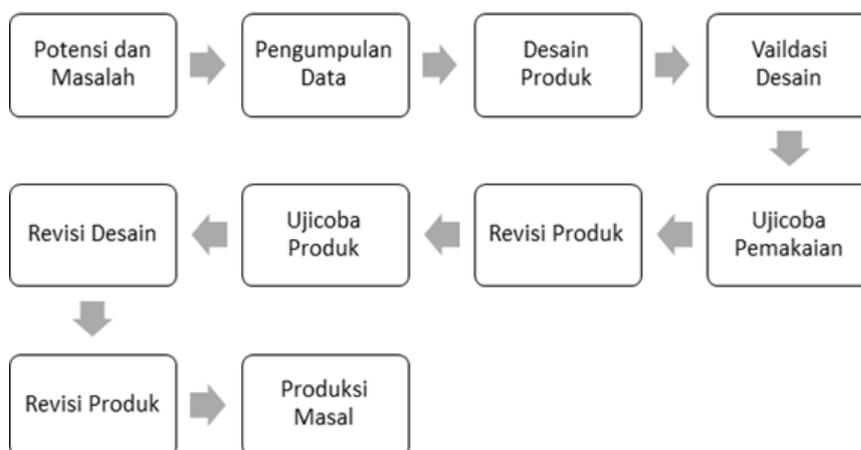
Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan saat proses pembelajaran tatap muka terbatas di kelas X IPS pada pelajaran ekonomi di SMAN 1 Cerenti dimulai pada tanggal 9 September s/d 15 November 2021, guru masih menggunakan modul cetak sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik menjadi jenuh dan bosan dalam belajar. Modul cetak berisikan materi pembelajaran yang direncanakan. Namun melihat situasi dan kondisi saat pembelajaran dikelas banyak peserta didik yang malas untuk membaca modul tersebut dikarenakan tidak ada gambar – gambar yang menarik perhatian peserta didik sehingga ketika pembelajaran sedang berlangsung peserta didik tersebut tidak aktif dalam belajar dan akan mengalami kesulitan belajar sehingga harus mengulangi proses pembelajaran kembali. Keterkaitan dari pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya dengan materi perkoperasian yang akan peneliti kembangkan saat ini yaitu sama – sama pada pelajaran ekonomi tetapi yang membedakannya adalah sekarang bahan ajar yang akan digunakan dapat berupa elektronik modul.

Dari hasil pengamatan peneliti dapat diketahui bahwa, salah satu bahan ajar yang harus digunakan pada saat pembelajaran tersebut yaitu menggunakan elektronik modul berbasis canva. Sebab e-modul merupakan bahan ajar dalam bentuk teknologi (internet). Komponen dalam modul cetak disusun sedemikian rupa sehingga dapat diubah menjadi elektronik. Bahan ajar berupa modul elektronik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat mempermudah belajar peserta didik, hal ini dikarenakan peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih dari sekedar menggunakan modul cetak. Penggunaan modul elektronik berbasis canva pada materi perkoperasian ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar sebab ada banyak informasi tentang koperasi yang perlu peserta didik ketahui seperti bagaimana sejarah berdirinya koperasi dan perkembangan koperasi di Indonesia, oleh karena itu untuk mengetahui secara lebih dalam tentang sejarah berdirinya koperasi maka memerlukan sebuah media pembelajaran tentang bagaimana sejarah berdirinya koperasi yang bisa digunakan dalam modul elektronik berbasis canva agar lebih menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran. Dan modul elektronik ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja, serta didukung dengan alat yang memadai dan tidak menyulitkan peserta didik. Tidak hanya peserta didik yang mudah untuk belajar, tetapi guru juga mudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dan jika guru tersebut dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk datang kesekolah, maka pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis canva ini merupakan langkah yang sangat tepat untuk digunakan dan ditambah dengan mengakses e-modul tersebut sangat mudah untuk dilakukan.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang ialah dalam pelaksanaan prosedur penelitian yang dikembangkan, dimana penelitian terdahulu menggunakan prosedur seperti tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*) sedangkan peneliti menggunakan langkah – langkah penelitian seperti; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa elektronik modul berbasis canva untuk peserta didik, pendidik dan pengguna. Kelebihan elektronik modul yang peneliti akan kembangkan, yaitu pertanyaan – pertanyaan dalam elektronik modul mengacu pada keterampilan berpikir peserta didik terhadap materi perkoperasian. Maka dari itu peneliti mengangkat judul untuk penelitian yaitu “Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau dengan istilah *research and development* (R & D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall dan dikemukakan oleh Sugiyono (2015:408-426).



Potensi dan Masalah

Potensi merupakan kemampuan peserta didik dalam mengingat sesuatu hal yang dapat digunakan untuk menambah wawasan yang lebih luas, sehingga dengan memiliki potensi sendiri bisa

dikembangkan menjadi lebih baik untuk kedepannya. Masalah adalah suatu hal yang menjadi penghambat dalam menyelesaikan sesuatu yang direncanakan untuk mencapai tujuan. Potensi dan masalah yang diterapkan dalam penelitian harus sesuai dengan cara atau metode yang akan dilakukan.

Pengumpulan Data

Setelah dilakukan langkah yang pertama yaitu potensi dan masalah, maka langkah selanjutnya ialah mengumpulkan data atau informasi yang sesuai dengan bahan sebagai perencanaan suatu produk tertentu yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.

Desain Produk

Dalam merancang suatu produk merupakan hal yang sangat diperlukan untuk memperoleh hasil dari penelitian dan pengembangan, Hasil dari rancangan tersebut memiliki berbagai macam tampilan yang dapat membuat peserta didik lebih rajin untuk belajar secara mandiri.

Validasi Desain

Validasi desain adalah suatu proses yang dilakukan untuk menilai apakah rancangan produk tersebut layak untuk digunakan atau tidak. Sehingga dengan adanya validasi desain tersebut dapat diketahui dimana letak kekuatan dan kelemahan dari produk tersebut. Pada tahap validasi penelitian ini ditujukan kepada satu ahli materi yaitu: pendidik ekonomi SMAN 1 Cerenti, dua ahli media yaitu: Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau, dan peserta didik kelas X IPS 3 di SMAN 1 Cerenti).

Revisi Desain

Revisi desain merupakan suatu perbaikan atau perubahan produk yang sedang atau yang telah dilakukan, sehingga jika terdapat kelemahan suatu produk tersebut maka bisa dilakukan perbaikan untuk menuju desain produk yang lebih baik dan mencapai desain final dalam menyelesaikan tujuan.

Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan hal yang penting dalam penelitian pengembangan, karena pada saat melakukan uji coba produk tersebut nanti akan diketahui bahwa produk tersebut layak atau tidaknya untuk digunakan.

Revisi Produk

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan masukan dan saran oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik.

Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu perlu, maka selanjutnya produk tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang lebih luas. Dalam operasinya produk tersebut tetap harus dinilai hambatan dan kekurangannya yang tampak guna untuk perbaikan lebih lanjut.

Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian sebaiknya pembuatan produk selalu mengevaluasi kinerja produk tersebut.

Produksi Massal

Produksi massal dilakukan apabila produk tersebut sudah dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dan untuk diproduksi massalkan. Pada produk akhir penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa elektronik modul (E-Modul).

Tempat penelitian ini dilakukan di sekolah SMAN 1 Cerenti dengan judul **Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Cerenti**. Dan waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022. Subjek penelitian adalah ahli materi yaitu pendidik ekonomi SMAN 1 Cerenti, 2 ahli media adalah Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau, praktisi pembelajaran yaitu pendidik ekonomi SMAN 1 Cerenti dan siswa kelas X IPS 3 SMAN 1 Cerenti sebanyak 5 orang peserta didik yang telah dibatasi oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin mengambil langkah awal dalam menemukan suatu masalah

untuk diteliti, dan juga ketika peneliti ingin mengetahui lebih banyak tentang topik informannya. (Sugiyono, 2019:195) Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden. Angket digunakan untuk mendata tentang pemakaian elektronik modul yang digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan juga siswa. Analisis langkah selanjutnya menjelaskan format bahan ajar berupa elektronik modul yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa (Sugiyono, 2019:199).

Instrumen yang digunakan pada saat penelitian ini yaitu berupa angket yang diberikan kepada ahli materi yaitu pendidik ekonomi SMAN 1 Cerenti, 2 ahli media adalah: Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau, praktisi pembelajaran yaitu pendidik ekonomi SMAN 1 Cerenti dan siswa kelas X IPS 3 di SMAN 1 Cerenti sebanyak 5 orang yang menjadi respondennya.

Teknik analisis data berupa data proses pengembangan produk yang didapatkan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran ekonomi dan siswa, data tersebut berupa masukan serta perbaikan untuk penyempurnaan kedepannya. Dan data penilaian kelayakan produk yang didapatkan dari pengisian angket oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Lembar penilaian yang sudah diisi oleh para ahli dan siswa akan dianalisis untuk mengetahui kualitas data validasinya.

Langkah pertama yang akan dilakukan adalah memberikan skor pada setiap kriteria pada tabel dengan menggunakan skala likert (Sugiyono, 2015:134-138).

Tabel 1.1. Skala Likert Sugiyono

Skala Jawaban	
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Analisis lembar validasi para ahli menurut (Arikunto, 2006:276) dengan rumusnya adalah:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Ket: P = persentase kelayakan

$\sum X$ = skor yang diperoleh

$\sum Xi$ = skor maksimal

Tabel 1.2. Persentase penilaian para ahli

Persentase Penilaian	Keterangan
80 – 100%	Sangat Layak
60 – 80%	Cukup Layak
40 – 60%	Layak
20 – 40%	Tidak Layak
0 – 20%	Sangat Tidak Layak

Analisis respon dari peserta didik menurut (Sudijono, 2015:78)

Tabel 1.3. Persentase nilai dari tanggapan peserta didik

Persentase Penilaian	Keterangan
0 – 10%	Sangat Tidak Tertarik
11 – 40%	Tidak Tertarik
41 – 60%	Cukup Tertarik
61 – 90%	Tertarik
91 – 100%	Sangat Tertarik

HASIL PENELITIAN

Tersedianya bahan ajar berupa elektronik modul yang telah valid dan juga telah melalui uji coba dari tahapan validasi dan uji kelayakan. Pengembangan bahan ajar berupa e-modul berbasis canva khususnya pelajaran ekonomi pada materi perkoperasian membuat peserta didik aktif dalam belajar

di kelas X IPS SMAN 1 Cerenti dan sangat menarik untuk dijadikan suatu bahan ajar yang digunakan dalam pelajaran ekonomi kedepan. Dan hasil pengujian kelayakan bahan ajar tersebut telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan anggapan dari ahli materi yang memperoleh skor 92,7% yang dikategorikan “sangat layak” karena bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami, dari ahli media pertama memperoleh skor 92,5 % yang dikategorikan “sangat layak”, sedangkan dari ahli media kedua memperoleh skor 93,6 % yang dikategorikan “sangat layak” karena gambar yang digunakan sesuai dengan materi ajar dan jelas, dari peserta didik memperoleh skor 97,4 % yang dikategorikan “sangat tertarik” karena dari aspek tampilan e-modul yang bagus dan menarik, penyajian materi luas dan sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran baik di sekolah maupun dirumah. Untuk lebih jelas bagaimana hasil validasi uji coba 1 & 2 dari para ahli dan peserta didik, bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Berikut ini tabel validasi uji coba 1 oleh ahli media yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kegrafikan dari produk yang akan dikembangkan. Hasil validasi tersebut sebagai berikut:

Tabel 1.4 Hasil validasi uji coba 1 oleh para ahli

Kriteria validasi	Persentase	Kelayakan
Validasi oleh ahli materi	77,7%	Cukup layak
Validasi oleh ahli media 1	76,5%	Cukup layak
Validasi oleh ahli media 2	68,6%	Cukup layak

Berikut ini tabel validasi uji coba 2 oleh ahli media yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kegrafikan dari produk yang akan dikembangkan. Hasil validasi tersebut sebagai berikut:

Tabel 1.5 Hasil validasi uji coba 2 para ahli

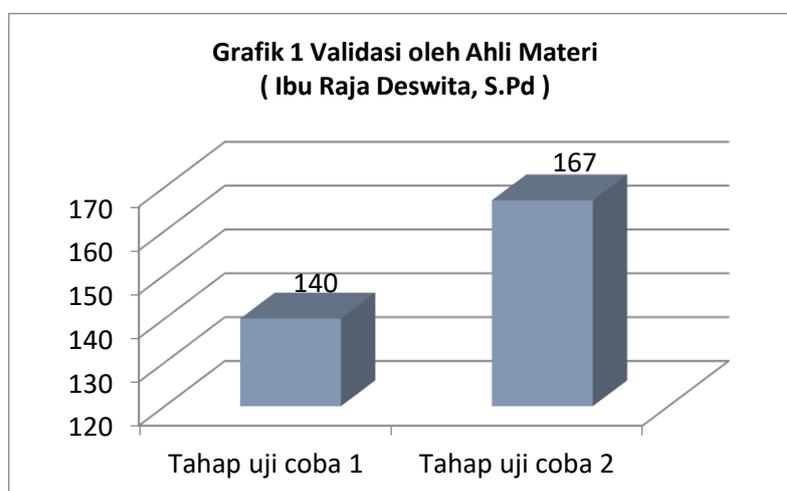
Kriteria validasi	Persentase	Kelayakan
Validasi oleh ahli materi	92,7%	Sangat layak
Validasi oleh ahli media 1	92,5%	Sangat layak
Validasi oleh ahli media 2	93,6%	Sangat layak

Berikut ini tabel validasi uji coba 1 & 2 oleh peserta didik yang dilakukan untuk menilai apakah layak pengembangan bahan ajar berupa e-modul ini digunakan. Hasil validasi tersebut sebagai berikut:

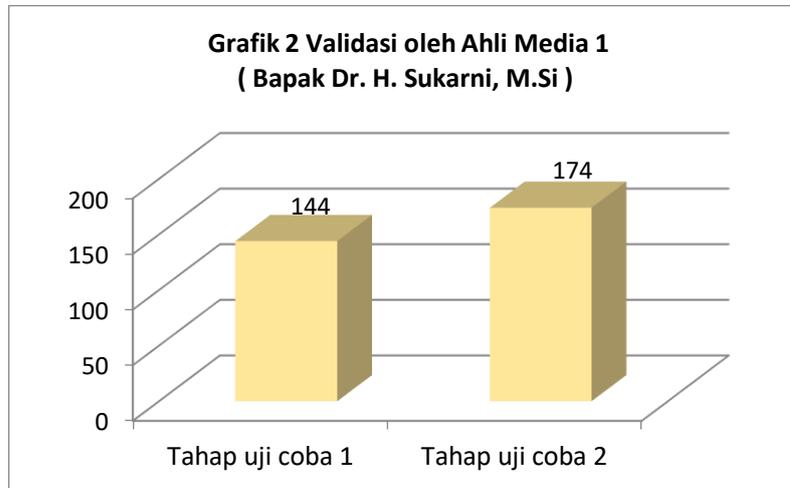
Tabel 1.6 Hasil validasi uji coba 1 & 2 peserta didik

Kriteria validasi	Persentase	Kelayakan
Validasi uji coba 1 peserta didik	80,8%	Tertarik
Validasi uji coba 2 peserta didik	97,4%	Sangat tertarik

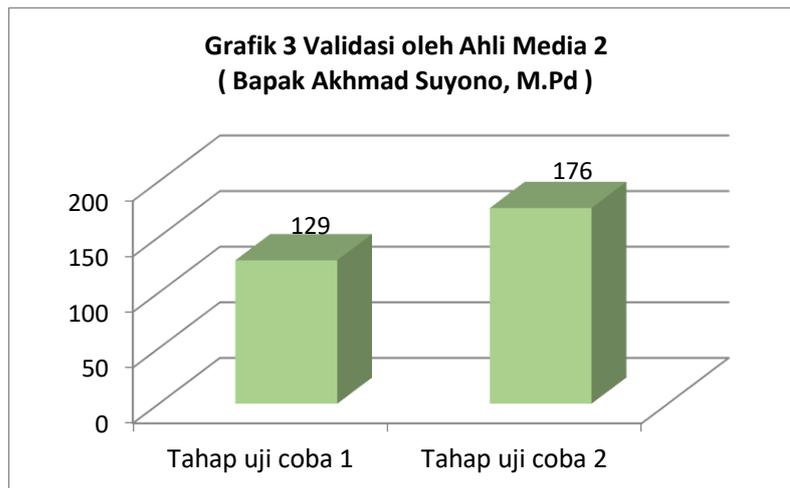
Grafik 1: Perkembangan bahan ajar berupa e-modul yang telah di validasi oleh ahli materi yaitu Ibu Raja Deswita, S.Pd yang bisa dilihat pada grafik dibawah ini:



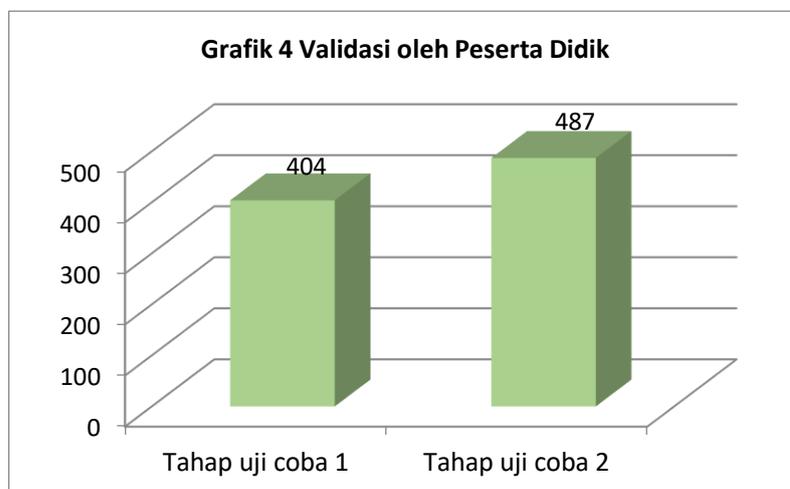
Grafik 2: Perkembangan bahan ajar berupa e-modul yang telah di validasi oleh ahli media pertama yaitu (Bapak Dr. H. Sukarni, M.Si) yang bisa dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 3: Perkembangan bahan ajar berupa e-modul yang telah di validasi oleh ahli media kedua yaitu (Bapak Akhmad Suyono, M.Pd) yang bisa dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 4: Perkembangan bahan ajar berupa e-modul yang telah di validasi oleh peserta didik melalui uji coba 1 & 2 yang bisa dilihat pada grafik dibawah ini:



PEMBAHASAN

Perkembangan bahan ajar berupa e-modul yang telah di validasi oleh ahli materi yaitu Ibu Raja Deswita, S.Pd melalui uji coba 1 mendapatkan skor 140 dari total keseluruhan skor 180 jika dipersentasekan mendapatkan nilai 77,7% dengan kategori cukup layak. Setelah dilakukannya uji coba 1, maka tahap selanjutnya adalah uji coba 2/validasi ke-2. Uji coba 2 oleh ahli materi memperoleh skor 167 dari total keseluruhan skor 180 dan jika dipersentasekan mendapatkan nilai 92,7% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu perkembangan bahan ajar e-modul mengalami peningkatan sebanyak 27 point.

Perkembangan bahan ajar berupa e-modul yang di validasi oleh ahli media pertama yaitu (Bapak Dr. H. Sukarni, M.Si) pada uji coba 1 memperoleh skor 144 dari total keseluruhan skor 188 jika dipersentasekan mendapatkan nilai 76,5% dengan kategori cukup layak. Setelah selesai dilakukannya uji coba 1, maka tahap selanjutnya adalah uji coba 2 oleh ahli media pertama mendapatkan skor 174 dari total keseluruhan skor 188 dan jika dipersentasekan memperoleh nilai 92,5% dengan kategori sangat layak. Maka perkembangan bahan ajar e-modul mengalami kenaikan sebanyak 30 point. Dan ahli media kedua yaitu (Bapak Akhmad Suyono, M.Pd) melalui uji coba 1 memperoleh skor 129 dari total keseluruhan skor 188 yang jika dipersentasekan mendapatkan nilai 68,6% dengan kategori cukup layak. Setelah dilakukannya uji coba 1, maka tahap selanjutnya adalah uji coba 2 oleh ahli media kedua memperoleh skor 176 dari total keseluruhan skor 188 dan jika dipersentasekan mendapatkan nilai 93,6% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu perkembangan bahan ajar e-modul mengalami peningkatan sebanyak 47 point.

Perkembangan bahan ajar berupa e-modul yang telah di validasi oleh peserta didik melalui uji coba 1 memperoleh skor 404 dari total keseluruhan skor 500 yang jika dipersentasekan mendapatkan nilai 80,8 % dengan kategori tertarik. Setelah selesai dilakukannya uji coba 1, maka tahap selanjutnya adalah uji coba 2/validasi ke-2. Uji coba 2 oleh peserta didik memperoleh skor 487 dari total keseluruhan skor 500 dan jika dipersentasekan mendapatkan nilai 97,4% dengan kategori sangat tertarik. Jadi perkembangan bahan ajar e-modul mengalami kenaikan sebanyak 83 point.

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu menurut (Ikhwan, 2022) dengan judul penelitian "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Kota Serang". Hasil yang diperoleh dari ahli materi, ahli media/perangkat pembelajaran, dan guru mata pelajaran PAI dengan skor rata – rata berturut – turut adalah 3,6, 3,8 dan 4 dengan kategori baik untuk digunakan. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata – rata yaitu 4,34 untuk aspek materi dengan kategori sangat baik dan 4,24 untuk aspek media/perangkat pembelajaran dengan kategori baik. Hasil implementasi pada peserta didik dengan memberikan pre test dan post test dengan perhitungan nilai n-gain diperoleh hasil skor rata – rata yaitu 0,44 dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan modul elektronik berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Kota Serang.

Dalam pembuatan produk tentu memakan banyak waktu yang diperlukan, sehingga produk yang akan diproduksi dalam bentuk pengembangan bahan ajar berupa e-modul memiliki schedule, dimana dimulainya pembuatan produk pada tanggal 06 maret 2022 s/d 11 april 2022, tahap validasi 1 pada tanggal 10 mei 2022 s/d 12 mei 2022, tahap revisi 1 pada tanggal 13 mei 2022 s/d 16 mei 2022, tahap uji coba 1 pada tanggal 18 mei 2022, tahap revisi uji coba 1 pada tanggal 19 mei 2022 s/d 22 mei 2022, tahap uji coba 2 pada tanggal 25 mei 2022, tahap validasi 2 pada tanggal 27 mei 2022 s/d 30 mei 2022 sampai pada tahap akhir revisi uji coba 2 produk 31 mei 2022 s/d 06 juni 2022.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulannya bahwa pengembangan bahan ajar berupa e-modul berbasis canva khususnya pelajaran ekonomi pada materi perkoperasian dapat membuat peserta didik aktif dalam belajar di kelas X IPS

SMAN 1 Cerenti dan sangat menarik untuk dijadikan suatu bahan ajar yang digunakan dalam pelajaran ekonomi kedepan. Dan hasil pengujian kelayakan bahan ajar berdasarkan anggapan dari ahli materi yang memperoleh skor 92,7% yang dikategorikan sangat layak, dari ahli media pertama memperoleh skor 92,5 % yang dikategorikan sangat layak, sedangkan dari ahli media kedua memperoleh skor 93,6 % yang dikategorikan sangat layak, dari peserta didik memperoleh skor 97,4 % yang dikategorikan sangat tertarik untuk proses pembelajaran baik di sekolah maupun dirumah. Sebab dengan adanya bahan ajar berupa e-modul ini sangat layak untuk digunakan bagi pengguna dan juga bisa menguslangi pembelajaran kapanpun dan dimana saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterima kasih kepada Dosen Pembimbing, Pendidik ekonomi dan siswa kelas X IPS 3 SMAN 1 Cerenti, dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan tercapainya penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmadi, Ahmad. 2010. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ende, Athika Maisyarah Nilofa, dkk. 2022. Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Teknik Elektronika dan Vokasional*, Vol . 8 No. 2.
- Ikhwan, Khairul. 2022. *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Kota Serang*. Thesis. UIN Sultan Maulana Hasanuddin. Banten.
- Laili, dkk. 2019. *Efektifitas pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(3): 306-315.
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sa'diyah, Kalimatus. 2021. *Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.3.No.4.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Wulan, S, D, Fitriani. 2022. *Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Berbasis Refleksi Inkuiri Pada Materi Pajak Kelas XI Madrasah Aliyah Swasta Nurul Hidayah Bengkalis*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(1), 65-73.