

PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS CANVA PADA MATA KULIAH MANAJEMEN KELAS DI INSTITUT AGAMA ISLAM IBRAHIMY GENTENG BANYUWANGI

Atiqatul Musyarofah¹, Silviatuz Zahro

^{1,2}IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi

ABSTRAK

Di era digital, mahasiswa - yang merupakan generasi Z - memiliki kecakapan mengoperasikan *smartphone* dan menggunakan internet untuk mencari informasi. Oleh sebab itu, media pembelajaran sangat penting untuk mendukung pembelajaran mandiri dan membantu kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* yang menyediakan materi dan bahan diskusi dalam format PDF yang mudah diakses pada mata kuliah manajemen kelas. Penelitian ini merupakan studi *research and development (R&D)*. Hasil uji praktikalitas *e-modul* yang menggunakan aplikasi Canva pada mata kuliah manajemen kelas materi pengaturan ruang kelas di Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi oleh mahasiswa semester VI menunjukkan hasil yang sangat praktis dengan persentase total 85,2%. Indikator praktikalitas *e-modul* meliputi aspek tampilan, penyajian materi, dan manfaat, di mana masing-masing aspek mendapatkan persentase di atas 82,1% dalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci: *E-Modul*, Canva, Media Pembelajaran, Manajemen Kelas.

ABSTRACT

In the digital era, students - who are Generation Z - have the skills to operate smartphones and use the internet to search for information. Therefore, learning media is very important to support independent learning and help learning activities in the classroom. This research aims to develop an e-module that provides materials and discussion materials in PDF format that are easily accessible in classroom management courses. This study is a research and development (R&D) study. The results of the e-module practicality test using the Canva application in the classroom management course of classroom setting material at the Ibrahimy Genteng Islamic Institute Banyuwangi by semester VI students showed very practical results with a total percentage of 85.2%. The indicators of the practicality of the e-module include aspects of appearance, presentation of materials, and benefits, where each aspect gets a percentage above 82.1% in the very practical category.

Keywords: *E-Modules*, *Canva*, *Learning Media*, *Class Management*.

A. Pendahuluan

Pendidikan di masa akan datang cenderung menjadi luwes, terbuka, beraneka ragam, terjangkau oleh siapapun, yang ingin belajar tanpa mengenal usia, jenis kelamin, pengalaman belajar sebelumnya. Adanya internet, model dalam menyampaikan informasi bisa menggunakan berbagai variasi, diantaranya multimedia yang diantaranya bentuk teks, diagram, bergambar disertai video serta audio, yang dapat menabuh pengetahuan informasi yang baik secara nyata maupun virtual.¹ Dari hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah yang dilaksanakan oleh peneliti

¹ Istiningsih, *Filsafat pendidikan*. Jakarta: Suluh Media, 2015.



di IAI Ibrahimy Genteng, pembelajaran dilaksanakan satu kali tatap muka. Materi disampaikan dosen dengan menggunakan media Power Point baik dari dosen ataupun mahasiswa itu sendiri juga menggunakan makalah yang dibuat mahasiswa secara berkelompok berdasarkan materi yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam pembuatan makalah, seringkali mahasiswa merujuk dari berbagai sumber di internet maupun pada buku yang berbeda. Sementara mahasiswa yang lainnya hanya bergantung pada makalah atau baru mempelajari materi dari dosen saat tatap muka.

Kebiasaan siswa bergantung dengan materi yang hanya berasal dari dosen maupun mahasiswa pada saat tatap muka saja, tentu membuat mahasiswa kurang memiliki bekal saat berdiskusi di kelas. Melihat kenyataan mahasiswa hari ini mampu mengoperasikan *smartphone* dan menggunakan jaringan internet, harusnya siswa mampu lebih mandiri untuk mengambil berbagai informasi ataupun pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya. Di era pesatnya perkembangan zaman dengan mudahnya berbagai informasi yang dapat diakses juga memerlukan filter yang tepat untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang sesuai dengan tujuan Pendidikan, namun kemudahan ini belum bisa difilter dengan baik oleh mahasiswa secara menyeluruh. Masih banyak dalam membuat artikel ilmiah maupun sumber diskusi hanya memanfaatkan halaman pencarian di internet yang terkadang sumber dan kajiannya belum sesuai. Dari hasil analisis pengumpulan data dan studi literatur yang dilakukan peneliti, persoalan di atas dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: mahasiswa kurang teliti dalam mencari rujukan, tidak adanya dan/ atau kurang memaksimalkan media pendukung pembelajaran dalam sistem waktu yang terbatas, kegiatan asal comot materi yang kurang tepat, dan kurangnya kesadaran membaca.

Memaksakan kewajiban membaca kepada anak-anak muda sebelum tahap perkembangan mereka dapat berakibat pada dampak di masa depan, yang akan muncul sebagai kesulitan atau kegagalan dalam usaha membaca.² Kebanyakan dari mahasiswa sangat alas sekali dalam hal membaca apalagi ketika mereka persentasi kebanyakan mereka sebelumnya belum membaca makalahnya sehingga ketika

² Nur Latifah, *Pengantar Sastra Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Triologi, 2021, 19.

persentasi mereka kurng menguasai materi. Oleh karena itu, penting untuk mengkultivasi minat dan ketertarikan terhadap membaca sejak dini. Kecintaan terhadap membaca harus ditanamkan sejak masa anak-anak, mengingat bahwa membaca berfungsi sebagai pintu dan jendela yang menghubungkan kita dengan ilmu pengetahuan dalam berbagai bidang. Kebermaknaan pentingnya membaca bahkan termaktub dalam Al-Qur'an surat Al- Alaq ayat 1 -5.³

Berdasarkan hal di atas, maka pengembangan media pendidikan menjadi sangat penting. Evolusi digital *smartphone*, khususnya telepon seluler, telah memunculkan banyak strategi inovatif yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa. Media pendukung pembelajaran sangat diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri, alat bantu sangat berguna dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh lingkungan belajar berupa *e-modul* yang dilengkapi dengan materi yang sesuai dengan mata kuliah, bahan diskusi dan contoh-contoh melalui aplikasi pdf yang tentunya mudah untuk diakses. Internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil pengajar yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia.⁴

Berikut hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan *E-Modul* untuk pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Edi Wibowo dengan judul “Pengembangan bahan ajar *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*” yang diimplementasikan pada mata pelajaran matematika di Mts Nurul Islam Jati Agung.⁵ Respon guru terhadap *e-modul* menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* rata-rata 3,64 dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan respon siswa terhadap *e-modul* menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* dengan kriteria sangat menarik rata-rata 3,49. Dari hasil yang telah ditemukan oleh peneliti di atas menunjukkan bahwa pengembangan *E-Modul* dengan menggunakan *flipbook* memberikan dampak positif terutama pada kemandirian siswa dalam memperoleh informasi pembelajaran dan

³ Q.S. Al Alaq: 1-5.

⁴ Husamah Husamah, “Pembelajaran bauran (Blended learning),” *Research Report*, 2014, 40.

⁵ Edi Wibowo, “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker” (UIN Raden Intan Lampung, 2018), 58.

bekal pengetahuan sebelum memasuki kelas. Karena siswa mampu mengakses sendiri informasi pembelajarannya.⁶

Dari permasalahan di atas, peneliti ingin menawarkan media *E-Modul* menggunakan berbasis *pdf* untuk pembelajaran yang sesuai dengan era digital hari ini. Media ini dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran berbasis *blended learning* yang menuntut mahasiswa untuk lebih mandiri dalam *kegiatan* pembelajaran daring maupun tatap muka penuh, serta dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi secara ringkas, serta upaya untuk meningkatkan minat baca mahasiswa yang dapat diakses dengan mudah. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *E-Modul* berbasis *canva* dengan untuk memotivasi serta memudahkan mahasiswa dalam mengakses informasi pembelajaran, melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *canva* Pada Materi Pengaturan Ruang Kelas Mahasiswa Semester VI PAI Institut Agama Islam Ibrahimi Genteng.

B. Kerangka Teori

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik⁷ Sedangkan menurut Sugiyono Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) merupakan kegiatan penelitian mendasar yang mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needsassessment*), yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan produk untuk menghasilkan produk dan menilai kelayakan produk. *Research development* terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan).⁸

⁶ *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005, 23.

⁷ Majid, 24.

⁸ Halimatus Sa'diyah, dkk., “Model Research and Development dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 1 (2020).

Kegiatan penelitian dilakukan dengan mengamati dan mempelajari literatur untuk membuat desain produk tertentu. Kemudian dilakukan kegiatan pengembangan, pengujian kelayakan produk setelah desain divalidasi dan dikembangkan menjadi produk yang diuji untuk digunakan oleh masyarakat luas.⁹

2. E-Modul

Istilah *E-Modul* terdiri dari dua kata E dan Modul, E berarti elektronik, sedangkan modul adalah jenis perangkat pembelajaran yang berisi rencana pelaksanaan pembelajaran yang membantu memandu proses pembelajaran menuju hasil pembelajaran. Modul adalah bahan ajar yang memungkinkan mahasiswa belajar mandiri tanpa bantuan orang lain¹⁰

Modul adalah unit lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mencapai beberapa tujuan yang telah ditetapkan dengan jelas.¹¹ *E-modul* adalah alat pembelajaran terperinci yang berfokus pada materi khusus untuk belajar mandiri oleh siswa. Dalam *e-modul*, penggunaan smartphone dan internet menjadikan media ini mudah didapatkan dimana saja dan kapan saja. Modul adalah unit lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mencapai beberapa tujuan yang telah ditetapkan dengan jelas. *E-modul* adalah alat pembelajaran terperinci yang berfokus pada materi khusus untuk belajar mandiri oleh siswa. Dalam *e-modul*, penggunaan smartphone dan internet menjadikan media ini mudah didapatkan dimana saja dan kapan saja.

Sehingga dapat disimpulkan *E-modul* merupakan suatu bahan ajar mandiri yang memuat informasi yang disajikan dalam format digital. E-modul adalah modul versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dapat dilakukan melalui komputer, laptop, tablet, atau bahkan smartphone

3. Canva

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017, 23.

¹⁰ Yudhi Munadi, "Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan," 2013, 98.

¹¹ Sorimuda Nasution, "Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar," 2013, 205.

Canva yaitu program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook. *Canva* menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa *canva* ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas.¹²

Jadi dapat di simpulkan bahwa *canva* adalah platform desain yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya aplikasi *canva* ini kita bisa memanfaatkannya untuk membuat sebuah *E-modul* untuk pembelajaran dengan cara memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang ada pada aplikasi *canva*. Peneliti desain menggunakan *canva* gratis untuk mendesain produk peneliti.¹³

4. Materi pengeturan ruang kelas

Menurut Jeanne Ellis Ormrod, tata letak ruang kelas berarti bangunan dan menyediakan lingkungan kelas yang mendorong pembelajaran dan prestasi siswa. Dibandingkan dengan beberapa ruangkelas, siswa dapat belajar lebih banyak keruang kelas lainnya.¹⁴

Tata Ruang Kelas adalah penetapan mengenai kebutuhan ruang dan tentang penggunaan secara terperinci dariruang ini untuk menyiapkan suatu susunan yang praktis dari faktor-faktor fisik yang dianggap perlu untuk pelaksanaan pembelajaran yang efektif.

Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, hal ini harus diperhatikan Penataan/ pembentukan ruang belajar. Pendirian dan penataan ruang kerja Anak-anak diupayakan bisa berkelompok, memfasilitasi pergerakan guru gratis untuk membantu siswa belajar

¹² Rahmawati Dwi, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika" (Uin Raden Intan Lampung, 2021), 80.

¹³ Anita Oktariani Efitri, "Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTSN 1 Sawahlunto," 2021, 19-21.

¹⁴ Jeanne Ellis. Ormrod, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga, 2008, 210.

C. Metode penelitian

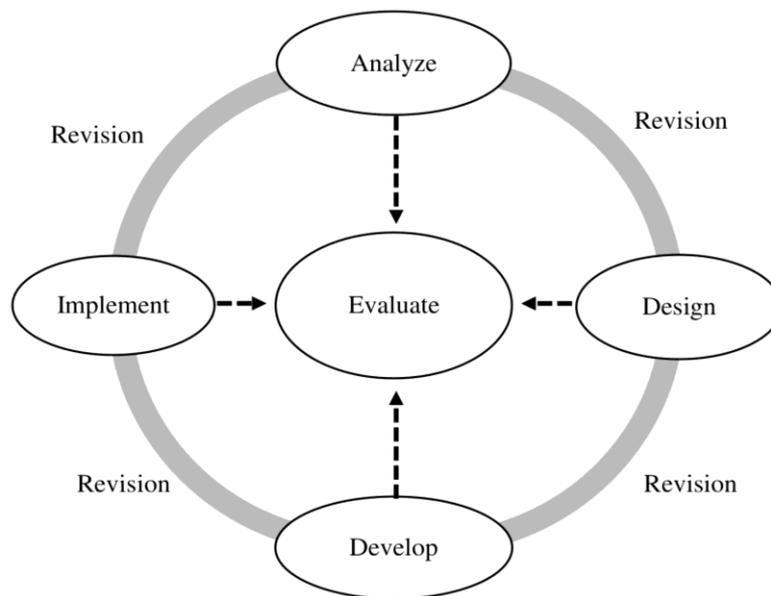
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiono, penelitian pengembangan R & D ialah suatu penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk.¹⁵ Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk. Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan dan produksi produk dibidang pendidikan. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) dalam dunia pendidikan memberikan kontribusi untuk meningkatkan hasil pendidikan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-module, yang menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang memiliki lima pendekatan ADDIE yaitu: *analyze, design, develop, implement* dan *Evaluat*.¹⁶

Model ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis¹⁷ Analisis (*analyze*) adalah tahap dimana peneliti harus membaca, melihat dan memahami kondisi dan lingkungan untuk rancangan produk yang diinginkan. Desain (*Design*) Tahap desain merupakan tahap perencanaan pengembangan bahan ajar. Mengembangkan (*Development*) Kerangka/ rencana konseptual yang direncanakan pada tahap pengembangan diimplementasikan dalam bentuk produk pengembangan materi pendidikan yang dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan. Implementasi (*Implementation*) merupakan tahapan penggunaan bahan ajar desain produk yang dikembangkan. Dan fungsi Evaluasi mengevaluasi apakah setiap langkah proses dan produk yang dihasilkan memenuhi spesifikasi atau tidak.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

¹⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional design: The ADDIE approach*, vol. 722 (Springer, 2009), 17.

¹⁷ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 36.



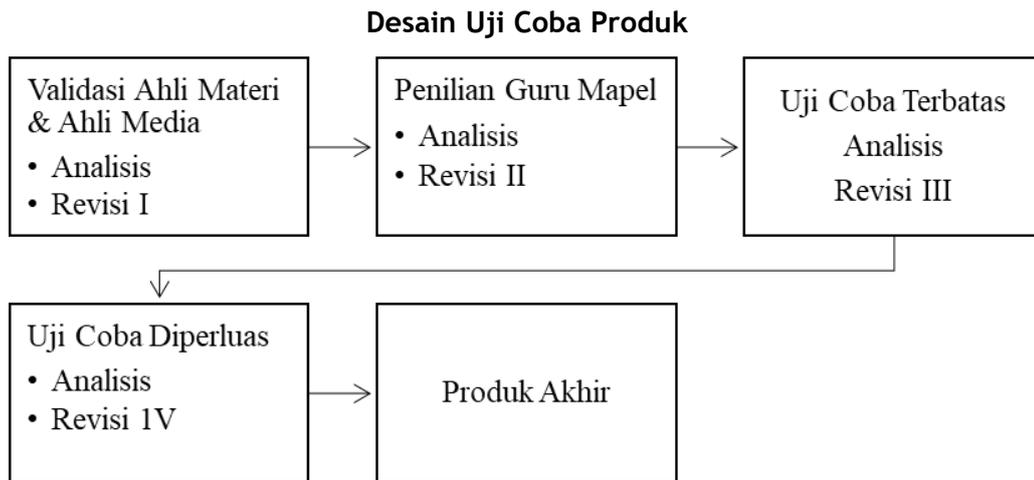
Gambar 1. Pendekatan ADDIE

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan pokok dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan memperoleh data yang memenuhi standart data yang ditetapkan. Data adalah sebuah keterangan-keterangan tentang suatu hal, berupa suatu yang diketahui atau dianggap atau anggapan atau suatu fakta yang digambarkan lewat angka, symbol, kode dan lain-lain.¹⁸ Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi.¹⁹ Yang mana dari hasil data ini yang nantinya akan menghasilkan produk e modul. Secara umum macam-macam data dalam penelitian ada dua, yaitu kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, gambar, foto, bagan, dan perasaan. Data ini terdiri dari data kualitatif empiris dan

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 19-20.

¹⁹ Sugiyono, 240.

data kualitatif bermakna. Dan kuantitatif; data yang berbentuk angka, atau data yang diangkakan (*scoring*). Data ini memiliki dua jenis yaitu data diskrit/nominal/kategori, dan data kontinum (Sugiyono, 2015: 253-253). Analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan *E-Modul* menggunakan dua teknik analisis.²⁰ Berikut desain uji coba produk:



Gambar 2. Desain Uji Coba

Analisis data adalah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis melalui wawancara, catatan lapangan dan bahan lain yang dikumpulkan untuk peningkatan pemahaman terhadap bahan tersebut agar dapat dipresentasikan seluruhnya kepada orang lain.²¹ Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber. Kemudian mencatat sesuai kebutuhan pembahasan. Sedangkan abstrak adalah usaha merangkum inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Langkah selanjutnya adalah menyusun satuan-satuan yang kemudian dikategorikan

²⁰ Sugiyono, 27.

²¹ Ahmad Sonhaji, *Teknik Pengumpulan Data*, Bandung : Kota Press, 2008, 84.

sesuai alurnya. Langkah- langkah yang dilakukan dalam analisis data di antaranya: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi.²²

D. Hasil Penelitian

1. Pengembangan *E-Modul Berbasis Canva*

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat- syarat pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keadaan di lapangan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi ke sekolah, wawancara dengan dosen manajemen kelas dan beberapa siswa, analisis silabus, analisis buku yang digunakan oleh dosen manajemen kelas.

a) Observasi di Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi

Observasi ini dilakukan guna mendapatkan informasi dari sekolah tersebut terkait pembelajaran pengaturan ruang kelas seperti sumber belajar manajemen kelas, media yang digunakan oleh dosen, serta sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran yaitu mengenai ketersediaan *infocus*.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng yang peneliti lakukan tanggal 9 Juli 2023 bahwa belum ada pemanfaatan media *canva* yang dilakukan karena keterbatasan waktu dan guru menerangkan pelajaran menggunakan bahan ajar buku paket siswa, hal itu membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran.

b) Wawancara dengan Dosen Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi

Wawancara dilakukan pada tanggal 9 Juli 2023 dengan dosen PAI pengampu mata kuliah manajemen kelas. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan dosen mata kuliah manajemen kelas, bahwa saat pembelajaran di kelas masih ada mahasiswa yang mengaku tidak membawa buku catatan serta buku referensi serta belum ada *e-modul* yang digunakan dalam pembelajaran dan wawancara dengan 4 orang mahasiswa dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa mahasiswa merasa belum cukup referensi dan kesulitan mencari

²² Matthew B Miles dan A Michael Huberman, "Analisis data kualitatif" (Jakarta: UI press, 1992), 123.

refensi terutama bagi yang persentasi serta audien yang hana mendapatkan poerpoint dari pemateri. Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan maka perlu adanya bahan ajar yang menarik agar mahasiswa mudah mengakses materi saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa mengenai e- modul menggunakan canva. Mahasiswa menyatakan bahwa e-modul menggunakan canva ini membantunya dalam pembelajaran, karena desainnya yang menarik dan ada video animasi di dalam e- modul. Hal tersebut akan membantu mahasiswa dalam pembelajaran

2. Tahap *Design* (Perancangan)

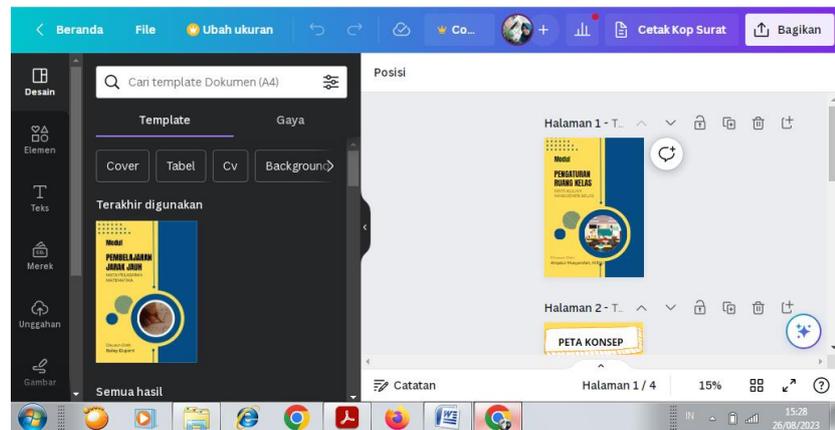
Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan dan merancang dan menyiapkan *prototype* e-modul materi pengaturan ruang kelas. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah Merancang e-modul menggunakan aplikasi canva, Rancangan e-modul menggunakan aplikasi canva yang dibuat adalah sebagai berikut:

a) Login melalui web <http://www.canva.com>



Gambar 3. Tampilan Awal aplikasi canva

b) Cari dokumen a4 untuk membuat desain e-modul



Gambar 4. Tampilan dokumen A4

Uji validasi ini dilakukan dengan meminta penilaian terhadap e-modul menggunakan canva canva semester VI PAI materi pengaturan ruang kelas kepada seorang pakar media, dosen pendidikan, dan dosen mata kuliah manajemen kelas. Penilaian ini dilakukan dengan cara mengisi lembar uji validasi e-modul yang terlampir pada lampiran.

Hasil validasi e-modul menggunakan aplikasi canva canva semester VI PAI materi pengaturan ruang kelas dapat dilihat pada data yang terdapat dalam tabel 4.1 di bawah. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil rata-rata persentase validasi e-modul menggunakan aplikasi canva canva semester VI PAI materi pengaturan ruang kelas adalah 93,8%. Merujuk kepada pendapat "Riduwan (2005:98) maka persentase sejumlah 93,8% tergolong dalam kategori sangat valid". Hal tersebut menunjukkan bahwa e-modul tersebut telah valid berdasarkan kepada seluruh aspek yang dinilai oleh validator.

Tabel 1. Hasil Validasi E-Modul Menggunakan Canva

No	Aspek	Jumlah	Skor Max	%	Ket
1	Kelayakan Isi	112	120	93,3	SV
2	Kelayakan Penyajian	115	120	95,8	SV
3	Penilaian Bahasa	125	135	92,5	SV
Jumlah		352	375	93,8	SV

Berdasarkan skor yang telah diberikan oleh masing-masing validator terhadap e-modul tersebut dapat dinyatakan sangat valid dan layak untuk di uji cobakan kepada mahasiswa canva semester VI PAI Institut Agama Isla Ibrahimy Genteng Banyuwangi materi pengaturan ruang kelas yang jumlah responden sebanyak 29 orang. Namun, masih terdapat beberapa revisi yang disarankan oleh validator seperti yang ada dalam tabel berikut ini :

Tabel 2. Revisi pada e-Modul menggunakan Canva

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
----------------	----------------



Adapun hasil dari validasi RPP dapat dilihat dari data yang ada pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi RPP

NO	Aspek yang Divalidasikan	Skor Validator	Skor Maksimal	%	Ke t
1.	Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	9	10	90	SV
	a. Memenuhi kelengkapan identitas(judul,satuan pendidikan, mata kuliah, kelas/semester, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar,				

	indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, penilaian).				
	b. Kelengkapan isi materi	8	10	80	V
2.	Isi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)			10	SV
	a. RPP yang dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013	10	10	0	SV
	b. Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	9	10	90	SV
	c. Kebenaran isi materi	10	10	10	SV
	d. Indikator mengacu kepada Kompetensi Dasar (KD)	9	10	90	SV
	e. Kesesuaian urutan materi	9	10	90	SV
	f. Indikator mudah diukur	10	10	10	SV
	g. Indikator mengandung kata kerja operasional	9	10	90	SV
	h. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	10	10	10	SV
	i. Kegiatan dosen dan mahasiswa dirumuskan dengan jelas	10	10	10	SV

	j. Kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam	9	10	90	SV
	k. Memuat langkah-langkah saintifik dalam proses pembelajaran	10	10	100	SV
	l. Kegiatan pembelajaran meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar	10	10	100	SV
3.	Bahasa yang digunakan				
	a. Kebenaran tata bahasa	10	10	100	SV
	b. Kesederhanaan struktur kalimat	10	10	100	SV

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata persentase dari validasi RPP tersebut adalah 95% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa RPP yang dirancang oleh penulis sebagai pedoman dalam membuat e- modul dengan menggunakan canva ini sudah sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa saran dan masukan dari validator telah direvisi oleh penulis dengan gambaran revisi sebagai berikut :

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
----------------	----------------

Perbaiki sumber belajar	Sumber belajar dalam RPP telah direvisi sesuai dengan arahan validator
-------------------------	--

Berikut ini data hasil validasi angket respon siswa terhadap E-modul dengan menggunakan canva :

Tabel 3. Hasil Validasi Angket Respon mahasiswa

NO	Aspek Penilaian	Skor Validator		Jumlah Skor	%	Ket
		1	2			
1	Format angket					
	a. Memenuhi bentuk buku penulisan sebuah angket	5	5	10	100	SV
2	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa	5	5	10	100	SV
	b. Kesederhanaan struktur kalimat	5	5	10	100	SV
3	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah dipahami	5	5	10	100	SV
	b. Pernyataan angket mudah diukur	5	5	10	100	SV
	c. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai	5	5	10	100	SV

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa angket respon mahasiswa yang telah dirancang untuk diberikan kepada peserta didik sudah teruji dan dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata persentase 100%. Dengan demikian, angket yang telah penulis rancang telah dapat diberikan kepada peserta didik untuk menguji kepraktikalitasan e-modul dengan menggunakan canva yang telah penulis kembangkan.

Dalam tahap uji praktikalitas akan dilakukan dengan mempublikasikan e-modul menggunakan canva dalam bentuk link pada mata kuliah manaemen kelas yang telah penulis rancang dengan bantuan dosen mata kuliah manajeen kelas. Setelah itu, penulis menyebarkan lembar angket respon mahasiswa ke kampus Institut Agama Islam Ibrahiy Genteng untuk di isi berdasarkan penilaian mereka terhadap e-modul yang dikembangkan.

NO	Aspek Penilaian	Jumlah Skor mahasiswa	Skor Max	%	Ket
1	Tampilan	747	870	85,8	SP
2	Penyajian Materi	616	725	84,9	SP
3	Manfaat	739	870	84,9	SP

Tabel 5. Hasil Respon Mahasiswa

No	Nama	Skor Pertanyaan																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	Ike wahyuni	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Siti mutmainah	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
3	Aqidatul iza	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5
4	ARISKA NUR MAZIDAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	NANDA ALFARIZIHIDAYATULL OH	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
6	DINI ALVI FADHILAH	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4
7	ELIS TYA WATI	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5
8	ELIT CANTIKA PUTRI	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

9	ELOK NUR FAIQOH	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4
10	ENTI NILA FITRIATUSSHOLEKAH	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4
11	FAZA FAIZATUL WAHIDAH	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5
12	HANI LAILATULMAGHFIRO H	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5
13	ISRINA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	KHUSNUL KHOTIMAH	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4
15	LAILATUL HIKMAH	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4
16	MOHAMAD RIZQIMUBAROK	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4

17	MUHAMMAD ROYYAN	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4
18	NUR LAILI	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4
19	NURINA ALFIASARI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	RISMA NUR AINI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	TRISNA RISQIKA DIAN	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
22	VERA ASTUTIK PUJI	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4
23	VINGKY WIDIYANTI	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4
24	MUHAMMAD FURKON	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4
25	AHMAD MUBAROK HILMI	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4
26	ABDUL AZIZ	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4
27	DWI SETIYAWAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	HIMATUL IZA SAHILA	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4
29	IDHAM FEBRIANSYAH	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4
Jumlah		125	124	122	123	125	128	127	117	127	125	120	123	130	118	123	123	122
%		86,2	85,5	84,1	84,8	86,2	88,2	87,5	80,6	87,5	86,2	82,7	84,8	89,6	81,3	84,8	84,8	84,1
Ket		SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP
Total		2102/2465*100 = 85,2																

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase penilaian peserta didik terhadap e-modul menggunakan aplikasi canva semester VI A materi pengaturan ruang kelas adalah 85,2% dengan kategori sangat praktis. Aspek tampilan mendapat persentase 85,8 dengan kategori sangat praktis, aspek penyajian 84,9 dengan kategori sangat praktis, dan aspek manfaat 84,9 dengan kategori sangat praktis.

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase penilaian peserta didik terhadap e-modul menggunakan aplikasi canva semester VI A materi pengaturan ruang kelas adalah 85,2% dengan kategori sangat praktis merujuk kepada pendapat Riduwan. Dengan demikian maka e-modul pengaturan ruang kelas menggunakan canva kelas semester VI A materi pengaturan ruang kelas yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran pengaturan ruang kelas.

3. Praktikalitas E-Modul Menggunakan Canva Materi Pengaturan Ruang Kelas

Hasil uji praktikalitas e- modul menggunakan aplikasi canva pada materi pengaturan ruang kelas di Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuangi oleh mahasiswa semester VI A dinyatakan praktis dengan persentase total sebesar 85,2% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan e-modul pembelajaran ini disenangi dan menarik perhatian mahasiswa untuk belajar. E-modul ini juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi dengan baik.

Adapun indikator yang yang membuat e-modul bisa dikatakan praktis karena tiap-tiap aspek dalam emodul mendapatkan persentase di atas 82,1% kategori sangat praktis. Adapun aspek-aspek tersebut adalah aspek tampilan, aspek, penyajian materi dan aspek manfaat. Pada aspek tampilan didapatkan hasil sebesar 85,8% dengan kategori sangat praktis dimana e-modul menggunakan aplikasi canva memiliki tampilan yang menarik, dan menggunakan jenis tulisan, gambar, dan video yang tepat dan menarik dengan persentase tiap indikator pada aspek ini di atas 82,1% kategori sangat praktis.

Pada aspek penyajian materi didapatkan hasil sebesar 84,9% dengan kategori sangat praktis dimana e-modul menggunakan aplikasi canva mudah dipahami dan berurutan dengan persentase tiap indikator pada aspek ini di atas 82,7% kategori sangat praktis.

Pada aspek manfaat didapatkan hasil sebesar 84,9% dengan kategori sangat praktis dimana e-modul menggunakan aplikasi canva membuat siswa menjadi aktif, kreatif, terarah, antusias serta mendorong berfikir kritis dengan persentase tiap indikator pada aspek ini hampir di atas 81,3% kategori sangat praktis. Jadi secara keseluruhan e-modul ini sudah dapat dikatakan praktis baik dilihat dari segi tampilan, penyajian materi dan juga manfaat.

E. Diskusi

1. Pengebangan *E-Modul* berbasis *Canva*

Tingkat kemampuan baca ahasiswa sangat kurang sekali. Hal ini dikarenakan kurangnya referensi yaitu berupa modul yang menarik untuk di baca, selain itu asih inimnya edia yang digunakan dan mahasiswa hanya mengandalkan makalah sebagai referensi.

Tingkat kemampuan mahasiswa pada penelitian pertama ini memang diperlukan pembuatan e modul yang menarik sehingga dapat menggugah semangat mereka dalam membaca. Karena dengan membaca mereka akan mengetahui banyak pengetahuan.

Tingkat kemampuan literasi anak didik kelompok A pada penelitian kedua terlihat hasil yang memuaskan karena dengan membuat e-modul yang inovatif mempengaruhi semangat dan ketertarikan anak didik dalam membaca sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien

2. Praktikalitas *E-Modul* Menggunakan *Canva* Materi Pengaturan Ruang Kelas

Dari hasil pengamatan peneliti berpendapat bahwa Berdasarkan hasil penelitian di atas saran dari penulis adalah: Bagi mahasiswa semester VI Institut Agama Islam Ibrahim Genteng Banyuwangi. Produk yang dikembangkan dapat

digunakan sebagai salah satu sumber belajar terutama di saat pembelajaran dsebelum masuk ke kelas. Bagi Dosen Institut Agama Islam Ibrahim Genteng Banyuwangi. Guru disarankan untuk menggunakan e-modul menggunakan canva mahasiswa semester VI A Institut Agama Islam Ibrahim Genteng Banyuwangi materi pengaturan ruang kelas dalam pembelajaran karena dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi, memotivasi peserta didik, serta membuat materi pembelajaran lebih bervariasi.

Bagi peneliti lain agar dapat melakukan penelitian yang lebih meluas untuk mengetahui efektivitas e-modul menggunakan canva materi pengaturan ruang kelas dan materi lainnya karena masih banyak materi yang lain bisa dijadikan topik pembahasan untuk mahasiswa Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi dalam pembelajaran

F. Kesimpulan

Pada bagian akhir ini, penulis menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil pengembangan *e-modul* menggunakan canva pada mata kuliah manajemen kelas materi pengaturan ruang kelas di Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi oleh mahasiswa semester VI A, maka di dapatkan kesimpulan sebagai berikut. Hasil rata-rata persentase validasi e-modul menggunakan mahasiswa semester VI A pengaturan ruang kelas adalah 93,8% dengan kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa e-modul menggunakan aplikasi canva mahasiswa semester VI A Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi materi pengaturan ruang kelas telah valid berdasarkan kepada seluruh aspek yang dinilai oleh validator. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa e-modul yang telah dirancang tersebut sangat valid dan layak di uji cobakan kepada mahasiswa semester VI A Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi materi pengaturan ruang kelas. Persentase penilaian mahasiswa semester VI A Institut Agama Islam Ibrahim Genteng Banyuwangi terhadap e-modul dengan menggunakan canva yang didapat dari angket respon siswa yang telah diberikan adalah 85,2% dengan kategori sangat praktis.

Dengan demikian pula bahwa e-modul menggunakan canva sangat praktis digunakan dalam materi pengaturan ruang kelas.

G. Referensi

- Branch, Robert Maribe. *Instructional design: The ADDIE approach*. Vol. 722. Springer, 2009.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35-42.
- Dwi, Rahmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika." UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2021.
- Efitri, Anita Oktariani. "Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTSN 1 Sawahlunto," 2021.
- Halimatus Sa'diyah, dkk., "Model Research and Development dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 1 (2020)
- Husamah, Husamah. "Pembelajaran bauran (Blended learning)." *Research Report*, 2014.
- Istiningsih. *Filsafat pendidikan*. Jakarta: Suluh Media, 2015.
- Latifah, Nur. *Pengantar Sastra Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Triologi, 2021.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Miles, Matthew B, dan A Michael Huberman. "Analisis data kualitatif." Jakarta: UI press, 1992.
- Munadi, Yudhi. "Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan," 2013.
- Nasution, Sorimuda. "Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar," 2013.
- Ormrod, Jeanne Ellis. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga, 2008.
- Q.S. Al Alaq: 1-5.
- Sa'diyah, Halimatus., dkk., "Model Research and Development dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 1 (2020).
- Sonhaji, Ahmad. *Teknik Pengumpulan Data*, Bandung : Kota Press, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,

Bandung: Alfabeta, 2017.

Wibowo, Edi. “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker.” UIN Raden Intan Lampung, 2018.