

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS CANVA  
PADA MATERI ORGAN GERAK MANUSIA DAN  
HEWAN KELAS V**

Penelitian *Research and Development (R&D)*  
pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Muarasari 2  
Kota Bogor Semester Gasal  
Tahun Pelajaran 2022/2023

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Siti Sarah Sumarni

037118031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAKUAN  
BOGOR  
2022

## ABSTRAK

**Siti Sarah Sumarni 037118031 PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA TEMA ORGAN GERAK MANUSIA DAN HEWAN KELAS V.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar menjadi elektronik modul berbasis canva tema organ gerak manusia dan hewan kelas V SD Negeri Muarasari 2 Kota Bogor. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini diawali dengan mengumpulkan informasi kebutuhan peserta didik, membuat desain, validasi ahli, merevisi produk dan uji coba produk yang telah dibuat. Produk diuji oleh 4 validator dibidangnya, di antaranya: ahli bahasa, ahli media, dan dua ahli materi. Hasil uji coba produk *e-modul* berbasis canva menunjukkan sangat layak digunakan berdasarkan hasil angket validator ahli materi dengan rata-rata 90%, ahli bahasa dengan rata-rata 91,6% dan ahli media dengan rata-rata 88%. Serta rata-rata angket respon siswa sebesar 93%. Berdasarkan hasil angket validator produk dinyatakan layak dan dapat digunakan.

**Kata Kunci:** *E-Modul* Berbasis Canva, Organ Gerak Manusia dan Hewan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Canva pada Tema Organ Gerak Manusia dan Hewan Kelas V” yang dilaksanakan pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Muarasari 2 Kota Bogor.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

Penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rer.pol Ir.H. Didik Notosudjono, M.Sc. Selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan sekaligus wali dosen tercinta.

4. Dra. R. Teti Rostikawati, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Santa, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
7. Suami tercinta Angga Wiguna, S.E dan Anak Azmi Syauqi Wiguna, yang senantiasa memberikan dukungan moril, kasih sayang dan do'a setiap harinya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Undang Sunarwan, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Muarasari 2 Kota Bogor, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
9. Orang tua tercinta, Ibunda Siti Juariah, S.Pd dan Ayahanda Heru Tjahyo Sumarno serta kakak Hersiantika Dwi Cahyani, S.Pd, dan Hersiansyah Pramono yang telah memberikan kasih sayang, do'a dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2018 khususnya kelas A.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, peneliti ucapkan terimakasih.

Semoga semua kebaikan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan melimpahkan rahmat-Nya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari semua pihak guna menyempurnakan skripsi ini lebih lanjut. Semoga skripsi ini dapat berguna tidak hanya untuk penulis, tetapi bagi pihak-pihak yang memerlukannya.

Bogor, 23 September 2022  
Penulis,

Siti Sarah Sumarni  
NPM 037118031

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>BUKTI PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORETIK</b> .....	<b>8</b>
A. Deskripsi Teori .....	8
B. Kerangka Berfikir .....	22
C. Hasil Penelitian yang Relevan .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan .....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	30
C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian .....	31
D. Tehnik Pengumpulan Data .....	32
E. Tehnik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>39</b>
A. Hasil Pengembangan .....	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	52
<b>BAB V SIMPULAN dan SARAN</b> .....	<b>57</b>
A. Simpulan .....	57
B. Saran .....	58

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian .....	21
Tabel 2.2 Kerangka Berpikir .....	23
Tabel 3.1 Rancangan Produk Modul .....	29
Table 3.2 Waktu Penelitian .....	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Media .....	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Materi .....	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Bahasa .....	36
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Pengguna .....	36
Tabel 3.6 Skala Persentase Kelayakan .....	38
Tabel 3.7 Pedoman Skor Ahli Validasi .....	38
Tabel 3.8 Penilaian Skala Guttman .....	39
Tabel 3.9 Interpretasi Skor Angket Respon Pengguna .....	39
Tabel 4.1 Revisi Modul Ahli materi Guru .....	41
Tabel 4.2 Hasil Validasi Guru Ahli Materi .....	42
Tabel 4.3 Validasi Dosen Ahli Materi .....	44
Tabel 4.4 Revisi Produk Ahli Media .....	46
Tabel 4.5 Validasi Ahli Media .....	47
Tabel 4.6 Revisi Modul Ahli Bahasa .....	48
Tabel 4.7 Validasi Ahli Bahasa .....	50
Tabel 4.8 Rekapitulasi Respon Pengguna oleh Peserta Didik .....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Canva .....	15
Gambar 2.2 Tampilan Masuk Aplikasi Canva .....	16
Gambar 2.3 Tampilan Setelah Masuk Aplikasi Canva .....	16
Gambar 2.4 Tampilan Desain yang Tersimpan Otomatis .....	17
Gambar 3.1 Tahapan <i>Model ADDIE</i> .....	27
Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan Bimbingan .....	63
Lampiran 2: Surat Izin Prapenelitian.....	64
Lampiran 3: Balasan Surat Izin Prapenelitian .....	65
Lampiran 4: Surat Izin Penelitian .....	66
Lampiran 5: Balasan Surat Izin Peneltian .....	67
Lampiran 6: Surat Izin Uji Instrumen .....	68
Lampiran 7: Lembar Wawancara Guru Kelas .....	69
Lampiran 8: <i>E-modul</i> Berbasis Canva .....	71
Lampiran 9: Lembar Validasi Ahli Media .....	75
Lampiran 10: Lembar Validasi Ahli Materi .....	77
Lampiran 11: Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	80
Lampiran 12: Lembar Respon Pengguna .....	83
Lampiran 13: Dokumentasi .....	87
Lampiran 14: Riwayat Penulis .....	89

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik berbantuan sumber belajar agar menghasilkan tujuan dari pembelajaran tersebut. Terciptanya peserta didik dengan perilaku hasil belajar yang diharapkan dapat terjadi, dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Sistem pembelajaran saat ini diberlakukan pembelajaran tematik yaitu penggabungan beberapa bidang studi dengan harapan siswa akan belajar lebih baik serta bermakna.

Kondisi saat ini pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik serta semangat belajar peserta didik menjadi alasan sebuah pembelajaran diharuskan untuk berinovasi. Kondisi demikian menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasinya pendidik dalam proses pembelajaran. Selain itu di era digitalisasi pendidik dianjurkan untuk mampu memanfaatkan teknologi yang ada.

Dalam merealisasikan pendidikan yang bermutu juga pemerintah senantiasa memperbarui kurikulum pendidikan. Per tahun ajaran 2013/2014, Indonesia memakai Kurikulum 2013 yang diterapkan secara bertahap hingga sekarang. Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses yang menyatakan bahwa pembelajaran di SD/MI/SDLB/Paket A adalah

pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Berbagai kompetensi yang harus dicapai disebutkan dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.

Salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang sangat penting yaitu modul. Dimana modul merupakan sebuah komponen yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan secara benar. Modul merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan demikian maka peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran bergeser. Semula guru dipersepsikan sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas, sementara siswa diposisikan sebagai penerima informasi yang pasif dari gurunya.

Saat ini media yang digunakan oleh guru berupa buku cetak.keluaran pemerintah. Proses pembelajaran belum memperhatikan kondisi siswa dan lingkungannya karena pada umumnya guru hanya memanfaatkan buku teks terbitan pemerintah berupa buku paket sebagai pegangan dalam pembelajaran. Buku teks yang diterbitkan oleh pemerintah materinya bersifat sangat umum. Sehingga guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas. Agar tidak terpaku pada modul yang dimilikinya serta terbilang monoton, terlebih dalam modul hanya berisi rangkuman-rangkuman pembahasan yang perlu di kembangkan oleh guru.

Pada dasarnya pembelajaran saat ini dibutuhkan sebuah keterampilan dalam menyajikan modul yang kreatif terlebih dengan memanfaatkan teknologi. Modul elektronik (*e-modul*) salah satunya. Kondisi yang serba mengandalkan teknologi tentunya akan terlihat lebih menarik karena banyak fitur yang dapat ditampilkan. Pemanfaatan teknologi berupa aplikasi juga sangat mendukung guru untuk terlihat lebih kreatif dan inovatif dalam menampilkan modul, satu diantaranya yakni aplikasi *canva*. Modul dapat divariasikan dengan menggunakan aplikasi seperti *canva*, dengan tujuan dapat menarik perhatian siswa juga membuat siswa terfokus karena didalamnya terdapat tampilan-tampilan menarik, seperti gambar, video, bahkan gambar bergerak.

Permasalahan yang dihadapi saat ini dimana modul yang bersifat cetak (*print*), berupa kumpulan kertas, buku, *Handout*, hingga lembar kerja siswa yang bersifat umum dirasa kurang efektif. Terlihat kondisi dilapangan Ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan modul ini tidak adanya contoh konkret yang dijelaskan, sehingga siswa dituntut untuk berimajinasi dengan sesuatu yang belum pernah dilihat, terlebih semangat siswa dalam pembelajaran ikut berkurang. Guru tidak dapat menjelaskan secara luas dan memberikan contoh gambar/audio karena sifat modul cetak yang terbatas

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Muarasari 2 Kota Bogor dengan mengamati proses pembelajaran secara langsung, serta melakukan wawancara dengan guru kelas V, bahwa modul yang

digunakan masih mengandalkan buku cetak berupa buku paket yang diterbitkan oleh pemerintah. Proses pembelajaran yang masih pasif membuat peserta didik kurang bersemangat. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi dalam modul. Guru mengatasi semangat peserta didik hanya menggunakan intermeso seperti tepuk semangat, namun tidak cukup efektif. *E-modul* adalah salah satu cara membuat modul lebih bervariasi. Seperti hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Lyne Vina Sartua Pardede dalam judul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva Pada Materi Sistem Regulasi”, Universitas Riau tahun 2022 bahwa aplikasi Canva memuat banyak template yang bisa memudahkan guru saat menciptakan desain modul yang kreatif dan membuat peserta didik tertarik hingga bersemangat.

Permasalahan ini juga terjadi di SD Negeri Muarasari 2, dimana penelitian dilaksanakan melalui wawancara, observasi dan data dokumen berupa hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh data hasil belajar siswa yang didapat pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia subtema 2 manusia dan lingkungan dengan materi organ gerak manusia dan hewan SDN Muarasari 2.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-modul* berbasis *Canva* materi organ gerak hewan dan manusia kelas 5 SD Negeri Muarasari 2 Bogor”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah-masalah yang ada maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sumber belajar yang digunakan terbilang pasif hanya mengandalkan buku paket.
2. Kurangnya inovasi penggunaan modul ajar.
3. Metode yang digunakan oleh guru masih mengandalkan metode ceramah.
4. Modul ajar yang digunakan kurang bervariasi.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi penelitian hanya pada pembelajaran IPA, dengan materi "Organ gerak manusia dan hewan" karena terlihat hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM pada pembelajaran IPA di SDN Muarasari 2.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan *E-modul* menggunakan aplikasi *Canva* materi organ gerak manusia dan hewan pada kelas V?
2. Bagaimana kelayakan *E-modul* menggunakan aplikasi *canva* materi organ gerak manusia dan hewan kelas V?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan antara lain:

1. Menghasilkan *E-modul* menggunakan aplikasi *Canva* pada kelas V materi organ gerak manusia dan hewan SDN Muarasari 2.
2. Menjelaskan kelayakan *E-modul Canva* pada kelas V materi organ gerak manusia dan hewan SDN Muarasari 2.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang peneliti lakukan antara lain:

1. Bagi guru

Manfaat pengembangan *e-modul* berbasis *Canva* bagi guru yakni dapat mempermudah penyampaian materi, menambah wawasan, serta keterampilan guru dalam mengembangkan *e-modul* juga meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi siswa

Pengembangan *e-modul* berbasis *canva* diharapkan bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar menggunakan *e-modul* berbasis *canva*, mempermudah siswa memahami materi, meningkatkan hasil belajar siswa, dan meningkatkan keaktifan siswa.

3. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang didapatkan pada masa perkuliahan, menambah wawasan dalam penelitian pengembangan, meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan *e-modul*.



#### 4. Bagi Sekolah.

hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi terlebih pada aplikasi *canva* pada materi keragaman budaya, sosial, agama dan etnis yang ada di Indonesia.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIK**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Bahan Ajar**

###### **a. Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan, (Lestari, 2013: 2). Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, *Handout*, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya (Prastowo, 2014: 17). Menurut Abdul Majid (2008: 173) Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun pendidik.

Bahan pembelajaran adalah seperangkat bahan bermuatan materi atau isi pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut pendapat ahli lainnya bahan ajar adalah informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur

untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. (Prastowo, 2014: 17) yang mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **b. Jenis-Jenis Bahan Ajar**

Bahan ajar dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya yakni :

- 1) Bahan ajar cetak (*printed*) seperti *Handout*, buku, modul, lembar kerja peserta didik (LKPD), brosur dan leaflet.
- 2) Bahan ajar dengar (audio) seperti radio, kaset, piringan hitam, (*compact disk*) CD.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti film, video compact disk.
- 4) Bahan ajar multimedia interaktif. Multimedia yang saat ini banyak digunakan oleh para peserta didik berupa bahan ajar berbasis web (*web based learning material*)

#### **c. Fungsi Bahan Ajar**

Adapun fungsi bahan ajar menurut Prastowo (2014: 139-140) bisa dibedakan menjadi dua fungsi, yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik, antara lain:

1) Fungsi bahan ajar bagi pendidik:

- a) Menghemat waktu dalam mengajar.
- b) Mengubah peranan guru menjadi fasilitator.
- c) Meningkatkan proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan lebih interaktif.
- d) Pedoman bagi pendidik.
- e) Alat evaluasi.

2) Fungsi bahan ajar bagi peserta didik:

- a) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman yang lain.
- b) Peserta didik dapat belajar kapan dan di mana saja.
- c) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.
- d) Peserta didik dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilihnya.
- e) Pedoman untuk peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya pada proses pembelajaran.

Disintesisikan bahan ajar berfungsi untuk pendidik dan peserta didik sebagai alat evaluasi hingga media belajar. Menurut Prastowo (2014: 139-140) bisa dibedakan menjadi dua fungsi, yaitu fungsi bagi pendidik dan fungsi bagi peserta didik selain itu bahan ajar merupakan seperangkat alat untuk mendukung proses pembelajaran yang berupa media, baik media cetak seperti buku guru, buku siswa,

lembar kerja peserta didik (LKPD) maupun non cetak seperti video, audio, dan audio visual.

#### **d. E-Modul**

Idealnya bahan ajar dibuat oleh guru sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai, karena tidak semua bahan ajar konvensional cocok dengan kebutuhan peserta didik di masing-masing daerah. Hal ini bertujuan agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Cakupan bahan ajar digital memuat audio, audio visual, serta video interaktif di dalamnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Prastowo (2015: 330), bahwa bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks atau grafik) untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Berdasarkan uraian tersebut, wujud dari pengembangan bahan ajar digital ini disajikan dalam bentuk CD (*Compact Disc*). Bahan ajar digital dikembangkan selaras dengan inovasi di dalam bidang pendidikan dan sesuai dengan era digital saat ini. Mendukung bahan ajar elektronik terdapat banyak aplikasi untuk menjadikan bahan ajar lebih bervariasi, diantaranya aplikasi *flipbook*, *canva*, *powtoon* dan sebagainya.

E-modul adalah salah satu jenis modul yang di dalamnya terdapat teks, gambar, grafik, animasi, dan juga video yang dapat diakses di manapun dan kapanpun. E-modul atau elektronik modul dikemas dalam bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar atau keduanya yang berisi materi elektronika disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran (Fauziah et al., 2016; Herawati & Muhtadi, 2018; Imansari & Sunaryatiningsih, 2017).

### **1) Aplikasi *Canva***

Canva yaitu program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti persentasi, resume, poster, brosur, grafik, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, gambar mini youtube hingga cerita Instagram (Rahma, 2019: 80). Media pembelajaran saat ini terutama aplikasi sangatlah diperlukan untuk menunjang dan mendukung suatu pengajaran terlebih oleh pendidik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif pembuatan bahan ajar adalah canva. Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk Pendidikan, (Garis Pelangi, 2020: 86) menjelaskan bahwa canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya *platform* desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. Aplikasi canva

bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Untuk situsnya, silakan buka di [www.canva.com](http://www.canva.com).

Fitur aplikasi canva, tersedia banyak *template* yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, dokumen A4, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, *photo collage*, kartus bisnis, *desktop wallpaper*, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat, *mobile first presentation*, *planner*, program, *ebook cover*, dan *storyboard*.

## 2) Kelebihan dan Kekurangan Canva

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun

kelebihan dalam aplikasi canva menurut Tanjung & Faiza, 2019. dapat dilihat sebagai berikut.

- a) Memiliki beragam desain yang menarik.
- b) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
- c) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
- d) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Selain kelebihan pada canva, terdapat kekurangan dari aplikasi canva ini diantaranya yakni, bila ingin menggunakan Canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa *template* yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak *template* yang bagus tetapi gratis saat dipakai.

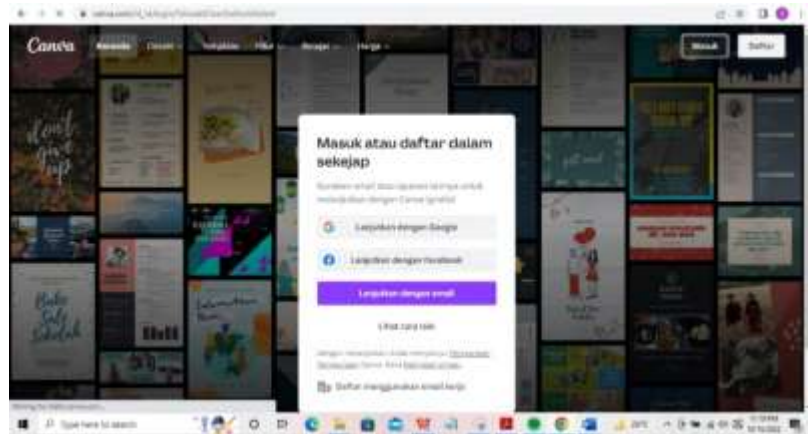
### **3) Langkah-Langkah Penggunaan Canva**

Aplikasi Canva dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop. Cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga bisa memudahkan orang maupun guru dan peserta didik untuk memakainya, berikut adalah Langkah-langkah



menggunakan aplikasi Canva dengan mengandalkan gawai yang mana dapat dijangkau oleh banyak orang.

a) Mendownload Aplikasi Canva Melalui Play Store.



**Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Canva Menggunakan Google Chrome**

Jika ingin mendapatkan aplikasi Canva, cara pertama ialah mendownload aplikasi Canva melalui Play Store, dengan cara membuka play store, kemudian ketik 'Canva' pada kolom penelusuran, secara otomatis aplikasi Canva ini akan muncul, lalu klik instal dan tunggu hingga aplikasi Canva terdownload dan dapat dibuka. Jika tidak, maka dapat membuka canva secara *online* melalui *google chrome*.

b) Membuat Akun Canva.

Setelah aplikasi Canva sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, atau sudah muncul di *google chrome* langkah selanjutnya ialah buka aplikasi Canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui facebook, google, ataupun lanjut dengan email. Guru atau peserta didik

bisa klik pilihan itu untuk membuat akun di Canva, dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan.



**Gambar 2.2 Tampilan Masuk/daftar pada Aplikasi Canva**

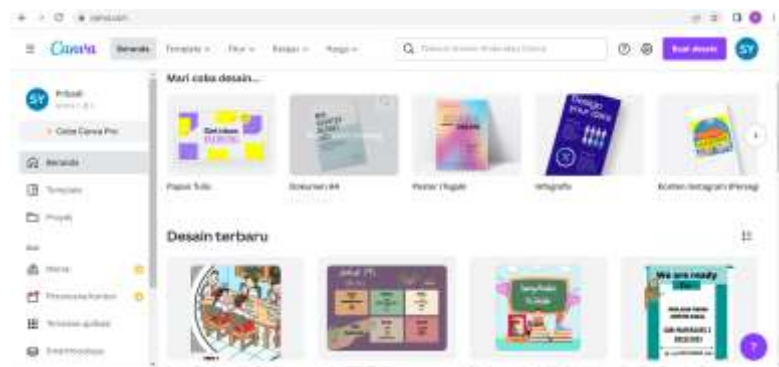
c) Membuat Desain Melalui Canva.

Setelah sudah membuat akun di Canva, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan Canva sesuai kebutuhan. Aplikasi Canva ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu desain logo, video, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. *Template* yang menarik juga sudah disediakan di aplikasi Canva, dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik, dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.



**Gambar 2.3 Tampilan Setelah Masuk Aplikasi Canva**

d) Setelah desain yang Anda buat sudah selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain yang sudah Anda buat. Cara menyimpannya ialah, klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain Anda akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file Anda.



**Gambar 2.4 Tampilan Desain yang Tersimpan Otomatis.**

#### **4) Flipbook Maker**

Flipbook Maker merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat memberikan efek multimedia dalam penggunaannya. Menurut pendapat (Wibowo & Pratiwi, 2018: 149) flipbook maker adalah aplikasi perangkat lunak sebagai alat bantu media pembelajaran guna menyediakan banyak fitur pendukung didalamnya seperti gambar, video, animasi bergerak, dan audio sehingga tidak hanya terfokus pada tulisan saja. Pendapat tersebut dipertegas oleh (Maharcika et al., 2021: 167) bahwa *flipbook makers* adalah aplikasi perangkat lunak elektronik yang dapat menarik pembaca dengan dilengkapi file editing dalam menambahkan gambar, video,

audio, dan animasi sebagai media pembelajaran yang menarik dibandingkan buku cetak terfokus pada kumpulan tulisan saja. (Maghfiroh & Gunansyah, 2020: 1601) *flipbook makers* merupakan aplikasi yang akan membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik karena menampilkan sebuah animasi, video, gambar dan audio sehingga tidak hanya berupa tulisan saja.

Disintesisikan bahwa canva menurut (Tanjung & Faiza, 2019) canva mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

## **2. Teori *Research and Development* (R&D)**

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 311). Menurut Nusa Putra (2015: 67), *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/ strategi/ cara yang lebih unggul, baru, efektif efisien, produktif, dan bermakna. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*),

seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas, tetapi dapat berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan. Model penelitian yang terdapat pada metode *Research and Development (R&D)* di antaranya model *ADDIE*, *ASSURE*, *Borg and Gall* serta *Four-D*.

Model yang digunakan dalam pengembangan e-modul berbasis canva tema 1 organ gerak manusia dan hewan subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran 1 yaitu *ADDIE* ( *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* ). Hanya saja proses yang digunakan sampai *development* karena terfokus pada pengembangan bahan ajar.

Disintesisikan bahwa menurut (Sugiyono, 2013: 311) *Research and Development (R&D)* rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan menguji keefektifan produk tersebut.

### **3. Tema Organ Gerak Manusia dan Hewan Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V**

Modul ajar berbasis kontekstual materi organ gerak manusia, sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian agar siswa lebih mudah mempelajarinya. Materi organ gerak hewan dan manusia ini menjelaskan tentang bagian-bagian organ gerak hewan dan manusia. Gerak adalah kegiatan berpindah tempat atau adanya

perubahan posisi, baik seluruh atau sebagian tubuh. Menurut Maryono (dalam Kromin 2018: 35) salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak, makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai Sebagian atau Seluruh bagian tubuhnya. Selain itu menurut Chaisar (2019: 21) organ gerak hewan dan manusia memiliki kesamaan alat gerak yang digunakan pada manusia dan hewan ada dua macam, yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot.

Organ gerak adalah alat-alat gerak pada makhluk hidup yang berfungsi untuk berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya. Terdapat dua jenis alat gerak, yaitu alat gerak aktif dan alat gerak pasif. Alat gerak aktif terdiri dari otot lurik, otot jantung, otot polos. Sementara alat gerak pasif terdiri dari tulang tangan dan tulang kaki. Disajikan tabel kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) berikut.

**Tabel 2.1**  
**Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual</p> <p><b>IPA</b></p> <p>3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.</p>	<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.1.1 Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan.</p> <p>3.1.2 Menyusun ide pokok pada paragraf.</p> <p>4.1.1 Mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.</p> <p>4.1.2 Menyajikan hasil ide pokok.</p> <p><b>IPA</b></p> <p>3.1.1 Mengetahui aktivitas-aktivitas manusia yang memanfaatkan organ manusia.</p> <p>3.1.2 Menyimpulkan aktifitas manusia yang memanfaatkan organ gerak hewan dan manusia.</p>

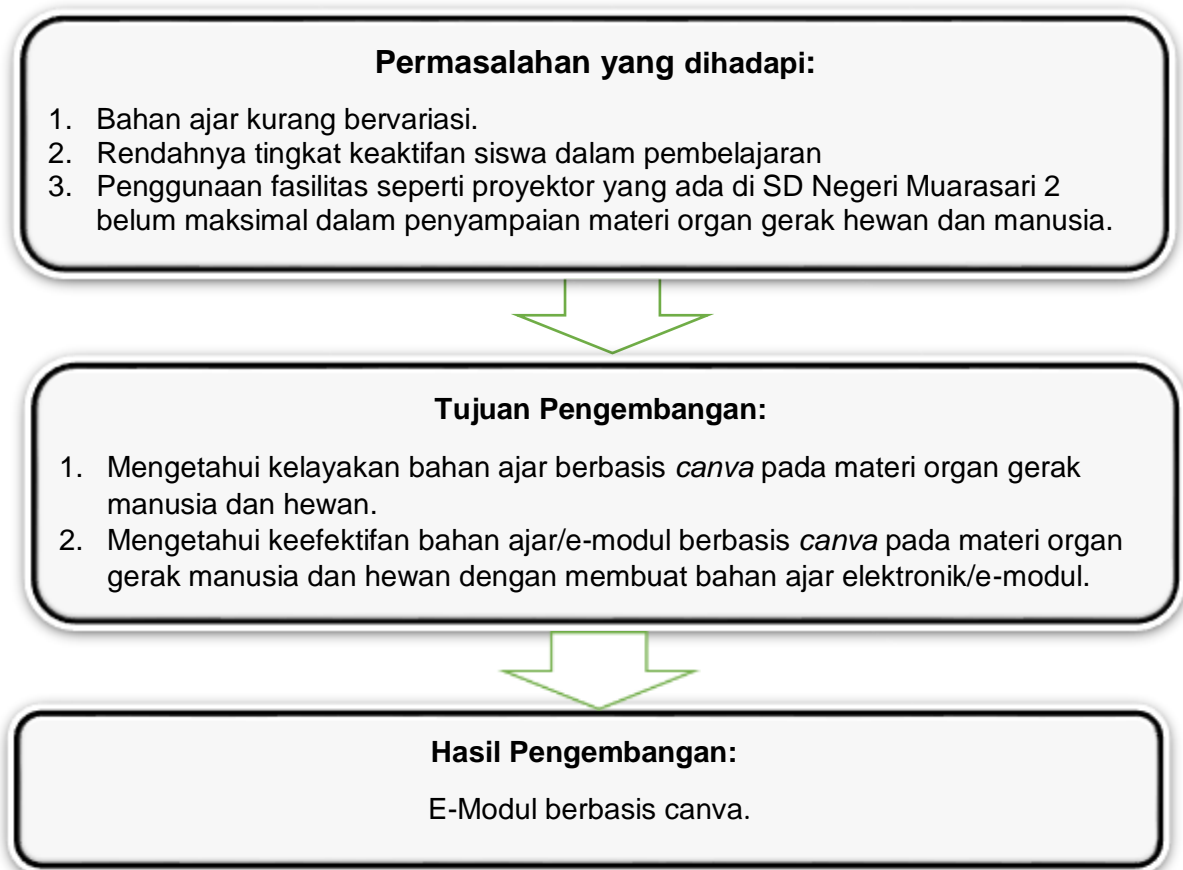
Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa Chaisar (2019: 21) organ gerak hewan dan manusia memiliki kesamaan alat gerak yang digunakan pada manusia dan hewan ada dua macam, yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. Materi organ gerak manusia dan hewan sesuai pada indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bahan ajar elektronik berbasis canva.

## **B. Kerangka Berpikir**

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Peran guru sebagai pendidik bagi peserta didik merupakan salah satu faktor eksternal dari keberhasilan belajar yang memiliki dampak besar. Pengembangan bahan ajar pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kelas dianggap mampu menjadi penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan e-modul berbasis *canva* sehingga peserta didik dapat berperan aktif, dapat tertarik pada materi pembelajaran serta menimbulkan semangat belajar peserta didik. Kerangka pemikiran ini dapat digambarkan dalam bentuk skema berikut:



**Tabel 2.2 Kerangka Berpikir**



### C. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar berbasis *canva* yakni:

1. Wahyu Ciptaningtyas, UN PGRI Kediri, 2022 “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD”. Proses pengembangan E-book interaktif menggunakan model ADDIE melalui tahap analisis, tahap perencanaan atau desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Kevalidan dari validator memperoleh rata – rata hasil validasi

sebesar 93,6%. Kepraktisan dari respon guru dan siswa memperoleh rata – rata hasil kepraktisan sebesar 92,35%. Keefektifan diperoleh dari ketuntasan klasikal dengan presentase sebesar 88,46%. Bahan ajar e-book interaktif berbasis canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk

Kelas V SD valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan.

2. Gita Permata Puspitahapsari, Universitas Muhammadiyah Prof, Dr Hamka Indonesia, 2021 “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi siswa kelas V”. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Lyne Sartua Pardede, Universitas Riau, 2022 “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva pada Materi Sistem Regulasi”. Hasil validasi oleh validator ahli materi memperoleh skor 3.55 dengan kategori sangat valid dan ahli media memperoleh skor 3.57 dengan kategori sangat

valid. untuk hasil validasi dari keseluruhan aspek memperoleh skor 3.59 dengan kategori sangat valid. Modul elektronik dikatakan berkualitas jika skor rata-rata keseluruhan modul elektronik berada pada kategori sangat valid.

Skor rata-rata uji coba terbatas tahap I modul elektronik berbasis *Canva* adalah 3.44 dengan kategori sangat baik. Skor rata-rata uji coba terbatas tahap II modul elektronik berbasis *Canva* adalah 3.60 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa modul elektronik yang dikembangkan peneliti berkualitas, dilihat dari rata-rata keseluruhan berada pada kategori sangat valid.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan**

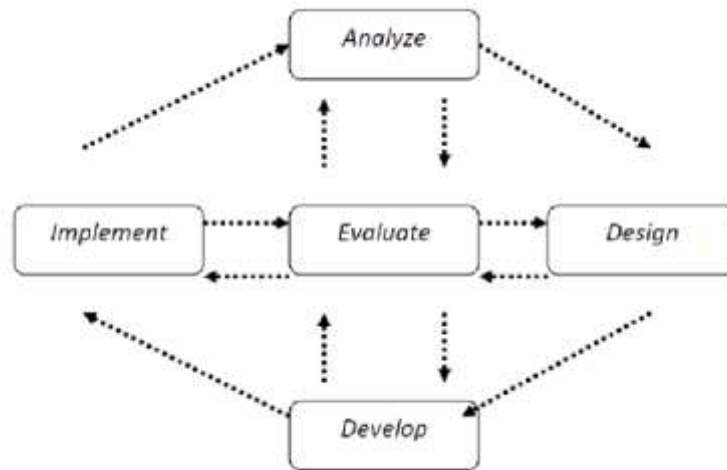
##### **1. Metode**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang sudah banyak digunakan guna membuat suatu produk tertentu sesuai dengan bidang yang dikuasai kemudian diuji keefektifannya oleh ahli (Sugiyono, 2013: 297). Produk yang diciptakan peneliti tidak harus selalu berbentuk benda nyata atau *hardware* yang akan digunakan dalam kelas, namun dapat berbentuk perangkat lunak seperti multimedia. Model ADDIE merupakan model yang tersusun atas urutan program sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar pada peserta didik dengan menyesuaikan pada karakteristik dan kebutuhan. Model ini berkaitan dengan sumber belajar.

##### **2. Prosedur Penelitian**

Pada metode penelitian R&D ini, model yang digunakan yaitu ADDIE, (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dimana pada penelitian ini hanya sampai tahap *development* karena terfokus hanya sampai pengembangan produk

yakni bahan ajar berbasis canva. Untuk tahapan membuat produk ini dapat dilihat dari bagian berikut :



**Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Sugiyono, 2021 : 127)**

### 3. Tahapan Pengembangan

Dijelaskan Langkah-langkah prosedur dalam pengembangan produk *e-modul* yang peneliti lakukan.

#### a. Analisis (*Analyze*)

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis, dimana perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran.

Beberapa analisis yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Analisis Kinerja, pada tahapan ini mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.
- 2) Analisis Siswa, Analisis siswa ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berfikir kritis siswa, yang

dijadikan gambaran dalam mengembangkan modul ajar pembelajaran. Ada beberapa poin yang perlu diperhatikan dalam tahapan ini diantaranya: karakter siswa yang berkenaan dengan pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran, kemampuan berfikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran, bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan kompetensi yang dimiliki.

- 3) Analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran, merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran, metode yang dilakukan dalam melihat fakta dilapangan yakni studi Pustaka.
- 4) Analisis tujuan pembelajaran, merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi siswa, dengan beberapa poin yang perlu diperhatikan antara lain: Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

b. Perancangan (*Design*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut: 1) Penyusunan *e-modul* dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrument penilaian siswa. 2) Merancang scenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.

Peneliti menentukan kompetensi dasar, indikator, materi dan tujuan pembelajaran sesuai dengan RPP yang digunakan pada tema 1 organ gerak manusia dan hewan subtema 2 Manusia dan lingkungan, yang terfokus pada materi IPA.

**Tabel 3.1 Rancangan Produk Modul**

No	Rancangan	Keterangan
1.	Cover	Berisikan judul modul, nama pembuat, dan nama dosen pembimbing
2.	Prakata	Berisikan ucapan syukur serta harapan dibuatnya e-modul.
3.	Kompetensi inti	Berisikan penjelasan kompetensi inti 1 sampai 4 yang terdapat pada kurikulum 2013
4.	Kompetensi dasar dan indikator	Berisikan penjelasan mata pelajaran yang di pelajari pada bahasan Bahasa Indonesia dan ipa.
5.	Tujuan pembelajaran	Berisikan tujuan pembelajaran pada bahasan organ gerak manusia dan hewan.

6.	Bab 1	Terdapat barcode video mengenai alat gerak hewan diikuti penjelasan mengenai alat gerak hewan.
7.	Soal latihan	Video yang disisipkan berisikan latihan siswa setelah mempelajari organ gerak hewan pada bab 1.
8.	Bab 2	Terdapat penjelasan organ gerak manusia yang dibagi menjadi 2 yaitu, pasif dan aktif.
9.	Informasi	Berisikan kesimpulan yang terdapat pada keseluruhan materi organ gerak hewan dan manusia.
10.	Teka-teki silang	Berisikan latihan soal berbentuk teka-teki silang mengenai pembahasan organ gerak hewan dan manusia yang sudah dipelajari sebelumnya.
11.	Glosarium	Berisikan tentang kamus ringkas.
12.	Daftar pustaka	Berisikan informasi mengenai judul buku, pengarang dan penerbit sumber.
13.	Profil penulis	Berisikan tentang profil penulis.

c. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk, dalam hal ini adalah *e-modul*. Langkah dalam penelitian ini meliputi kegiatan dan memodifikasi bahan ajar. Dalam setiap desain telah disusun kerangka yang terkonsep sebagai pengembangan bahan ajar. Dimana pengembangan bahan ajar siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Tahap pengembangan *e-modul* diantaranya:

- 1) Membuat *e-modul* tema organ gerak manusia dan hewan subtema manusia dan lingkungan menyesuaikan materi dan konsep yang digunakan.



- 2) Melakukan validasi *e-modul* oleh ahli Bahasa, ahli media, dan juga ahli materi.
- 3) Melakukan perbaikan *e-modul* berdasarkan kritikan dan saran mengenai bahan ajar yang telah dibuat. Baik sebelum dan sesudah perbaikan.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Setelah peneliti menelaah, penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Muarasari 2 yang beralamat di Jl. Balubur Sari No. 13, RT.01 RW.02 Muarasari, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor, Jawa Barat 16137. Pada kelas V A.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 secara bertahap.

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan (2021)		Bulan (2022)								
		11	12	04	05	06	07	08	09	10	11	
1.	Observasi Pendahuluan	■										
2.	Penyusunan Proposal	■										
3.	Seminar Proposal		■									
4.	Prapenelitian skripsi			■								
5.	Pengembangan <i>e-book</i> berbasis <i>Canva</i>				■	■	■	■	■	■		
6.	Validasi <i>expert</i>									■		
7.	Perbaikan									■		
8.	Uji coba <i>e-book</i> berbasis <i>Canva</i>									■		
9.	Pengolahan data									■		
10.	Penyusunan skripsi									■	■	■

## C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2011 : 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi disini yakni siswa kelas V SD Negeri Muarasari 2.

## **2. Sampel**

sampel merupakan bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik. Sampel dapat diambil oleh peneliti karena keterbatasan waktu, dana, dan tenaga yang tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari semua yang terdapat pada populasi (Sugiyono, 2021 : 127). Sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VA yang terdiri dari 24 peserta didik SD Negeri Muarasari 2.

## **3. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, validator ahli bahasa, validator ahli materi, dan respon pengguna peserta didik kelas VA SD Negeri Muarasari 2, serta respon pengguna oleh guru.

## **D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data pada pengembangan *e-modul* pada tema organ gerak manusia dan hewan subtema manusia dan lingkungan yakni menggunakan observasi, wawancara angket dan dokumentasi sebagai berikut :

#### **a. Observasi**

Teknik observasi (pengamatan) merupakan salah satu cara pengumpulan informasi mengenai obyek atau peristiwa yang bersifat kasat mata atau dapat dideteksi dengan panca indera. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara turun langsung ke lapangan untuk melihat serta mengamati proses pembelajaran

sekaligus mengetahui sumber belajar dan modul ajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik di kelas.

b. Wawancara

Pada penelitian ini wawancara digunakan untuk mengetahui informasi peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik tema 1 organ gerak manusia dan hewan subtema manusia dan lingkungan pada materi IPA yaitu organ gerak manusia dan hewan .

c. Angket

Angket merupakan sarana untuk memperoleh informasi dan pengumpulan data pada saat *e-modul* dibuat seperti angket yang ditujukan kepada validator ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan respon pengguna peserta didik.

d. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk mendapatkan informasi penting yang diambil berupa gambar pada proses kegiatan penggunaan bahan ajar berbasis canva, sebagai bukti benar digunakannya.

## **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian ini merupakan lembar validasi berupa angket yang digunakan untuk mengukur sikap, dan persepsi individual atau kelompok terhadap rancangan sebuah produk, proses pembuatan produk, serta produk yang akan dikembangkan nantinya.

a. Lembar Validasi

1) Validasi Ahli Media

Instrumen diberikan kepada ahli media saat proses pengembangan *e-modul* berlangsung. Angket validasi ahli media mengenai tampilan, tulisan, serta daya tarik terhadap *e-modul*.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument media**

Aspek	Komponen	Nomor Soal
Media	Tampilan Bahan Ajar	1 s.d 6
	Tampilan Isi	7 s.d 10

2) Validasi Ahli Materi

Instrumen ahli materi diberikan saat proses *e-modul* berbasis canva ini berlangsung.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen materi**

Aspek	Komponen	Nomor Soal
Materi	Relevansi	1 s.d 6
	Kebenaran isi	7 s.d 12

3) Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa diberikan *e-modul* ini berlangsung.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen bahasa**

Aspek	Komponen	Nomor Soal
Bahasa	Kesesuaian dengan kalimat.	1,2
	Kesesuaian dengan bahasa.	3,4,5
	Interaktif.	6,7,8
	Kemudahan memahami pesan atau informasi	9,12
	Penggunaan bahasa yang baik dan benar.	10,11

#### 4) Instrumen Peserta Didik

Angket respon pengguna akan diberikan kepada peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan *e-modul*. Angket digunakan sebagai sebuah tolak ukur atas keberhasilan dari penggunaan *e-modul* berbasis canva.

**Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen respon pengguna**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir Soal
1.	Manfaat.	Daya tarik.	1,9
		Semangat belajar.	2
2.	Tampilan atau sajian.	Gambar yang menarik.	4,5
		Tulisan mudah difahami dan jelas.	6,8
3.	Bahasa	Bahasa yang mudah difahami.	7
4.	Materi	Materi yang dikemas mudah dimengerti.	3,10

## E. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Kualitatif

Data hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru dan peserta didik digunakan untuk menyusun latar belakang dan mengetahui tingkat kebutuhan program pengembangan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang kemudian menentukan spesifikasi produk. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa *e-modul*. Data yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Muarasari 2, dan data observasi dari implementasi pengembangan *e-modul*. Serta masukkan dari para ahli media, bahasa, materi yang digunakan dalam memperbaiki *e-modul* berbasis canva.

### 2. Analisis Data Kuantitatif

#### a. Analisis Angket Validasi Ahli

Analisis deskripsi kuantitatif yang berupa skor pada skala Likert adalah melakukan perhitungan rata-rata (Sugiyono, 2014: 305). Pengolahan data angket diperoleh dari angket ahli, dan dianalisis menggunakan rumus berikut:

#### 1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

X : jawaban responden dalam satu item

Xi : nilai ideal dalam satu item

100% : konstanta

2) Rumus untuk mengolah data keseluruhan item

$$P = \frac{\text{Jumlah keseluruhan jawaban responden}}{\text{Jumlah seluruh skor ideal}} \times 100\%$$

Sedangkan kriteria kelayakan yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.7 Skala Persentase Kelayakan**

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76 – 100%	Sangat Layak
56 -75%	Layak
40 – 55%	Cukup
0 – 39%	Tidak Layak

(Suharsimi Arikunto, 2006: 208)

**Tabel 3.8 Pedoman Skor Ahli Validasi**

Kriteria	Skala
SB = Sangat Baik	Diberi skor 5
B = Baik	Diberi skor 4
C = Cukup	Diberi skor 3
K = Kurang	Diberi skor 2
SK = Sangat Kurang	Diberi skor 1

(Sugiyono, 2022: 147)

b. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik yang telah didapatkan oleh peneliti akan diukur dengan menggunakan Skala Guttman. Skala Guttman merupakan skala pengukuran dengan didapatkan jawaban yang tegasyaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak



pernah”; “positif-negatif” dan lain-lain (Sugiyono, 2021:149-150).

Penilaian skala guttmann sebagai berikut :

**Tabel 3.9 Penilaian Skala Guttman**

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

**(Sugiyono, 2021: 150)**

Hasil persentase yang diperoleh berdasarkan angket respon peserta didik dianalisis menggunakan rumus dibawah ini (Arikunto, 2017: 69).

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

Keterangan:

P : persentase

$\sum x$  : jumlah skor yang diperoleh

n : jumlah skor maksimal

100% : konstanta

**Tabel 3.10 Interpretasi Skor Angket Respon Pengguna**

Presentase	Kategori Kemampuan	Keterangan
<b>81%-100%</b>	Sangat baik	Sangat baik/tidak perlu revisi
<b>61%-80%</b>	Baik	Baik/tidak perlu revisi
<b>41%-60%</b>	Cukup baik	Kurang baik/perlu revisi
<b>21%-40%</b>	Kurang baik	Tidak baik/perlu revisi
<b>0%-20%</b>	Sangat tidak baik	Sangat tidak baik/perlu revisi

**(Sugiyono, 2021)**

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan

Pengembangan *e-modul* berbasis canva ini dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, karena tampilan pada *e-modul* berbasis canva ini terlihat menarik, tulisan yang menarik, serta bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Proses pembuatan bahan ajar elektronik berbasis canva hingga dapat digunakannya berlangsung selama 2 bulan. Setelah pembuatan *e-modul* selesai, peneliti melakukan uji validasi kepada para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validasi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan dari *e-modul* berbasis canva pada tema 1 organ gerak manusia dan hewan subtema 2 manusia dan hewan pembelajaran 1 pada materi IPA, yang akan diuji cobakan kepada peserta didik kelas V. hasil validasi yang telah diperoleh dari ahli bahasa yakni sebesar 91,6%, sementara ahli materi oleh dosen sebesar 90% dan ahli materi guru kelas V yakni 91,6%. Sedangkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media sebesar 88%.

#### 1. Deskripsi Validasi Ahli

Berikut adalah hasil validasi ahli mengenai pengembangan *e-modul* berbasis canva tema 1 organ gerak manusia dan hewan

subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran 1 pada materi IPA.

#### a) Validasi Guru Ahli Materi

Validasi dilakukan secara bertahap dengan guru kelas yakni bapak Alan Sugema Sanjaya, S.Pd selaku ahli materi mengenai pengembangan *e-modul* berbasis canva, dengan pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi (IPK), dan tujuan pembelajaran. Berikut merupakan hasil validasi ahli materi mengenai *e-modul* berbasis canva.

**Tabel 4.1 Revisi Modul Ahli materi Guru**

Media Sebelum Revisi	Media Setelah Revisi
	
<p>Mengubah uji coba dengan memasukkan video pembelajaran karena dirasa kurang masuk akal.</p>	

Tabel 4.2 Hasil Validasi Guru Ahli Materi

NO	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan silabus kurikulum 2013.		√			
2.	Kesesuaian materi dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran.		√			
3.	Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik.	√				
4.	Penggunaan bahasa yang jelas pada bahan ajar berbasis canva.	√				
5.	Kemudahan memahami tampilan gambar pada bahan ajar berbasis canva.	√				
6.	Kemudahan memahami materi pada bahan ajar berbasis canva.	√				
7.	Penyajian yang menarik pada pembahasan dan juga gambar.		√			
8.	Materi yang disajikan mencakup bahasan IPA organ gerak manusia dan hewan.	√				
9.	Kejelasan dan Kemudahan uraian mteri yang dutampilkan dalam bahan ajar berbasis canva.		√			
10.	Kesesuaian bahasa dalam materi bahan ajar berbasis canva.		√			
11.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa.	√				
12.	Teka teki silang yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa.	√				
<b>Total Penilaian</b>		55				
<b>Skor Maksimal</b>		60				
<b>Presentase</b>		$P = \frac{55}{60} \times 100 \% = 91,6 \%$				
<b>Kriteria</b>		Sangat Layak				

Berikut penjelasan hasil penilaian dari ahli yang dapat ditentukan presentase melalui rumus (Arikunto, 2017 : 69).

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

Keterangan :

P : Presentase

$\sum x$  : Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah skor maksimal

100% : Konstanta

Berdasarkan table di atas, dapat diuraikan bahwa penilaian ahli materi secara keseluruhan yakni 91,6 % dengan kriteria sangat layak. Maka, dapat disimpulkan *e-modul* berbasis canva tema 1 organ gerak manusia dan hewan subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran 1 materi IPA ini layak untuk diujicobakan. Adapun saran perbaikan dari ahli materi yakni hanya perbaikan pada indikator pencapaian kompetensi yang di arahkan ke c4 yaitu siswa dapat mengamati. Menganalisis aktifitas yang dapat memanfaatkan organ gerak manusia, selain itu terdapat jenis tulisan yang dirasa kurang tepat untuk diberikan kepada peserta didik kelas V.

#### **b) Validasi Dosen Ahli Materi**

Validasi dilakukan secara bertahap dengan dosen ahli yakni Bapak Dr. Irvan Permana, M.Pd mengenai pengembangan *e-modul* berbasis canva,

Tabel 4.3 Validasi Dosen Ahli Materi

NO	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan silabus kurikulum 2013.		√			
2.	Kesesuaian materi dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran.		√			
3.	Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik.	√				
4.	Penggunaan bahasa yang jelas pada bahan ajar berbasis canva.	√				
5.	Kemudahan memahami tampilan gambar pada bahan ajar berbasis canva.	√				
6.	Kemudahan memahami materi pada bahan ajar berbasis canva.	√				
7.	Penyajian yang menarik pada pembahasan dan juga gambar.		√			
8.	Materi yang disajikan mencakup bahasan IPA organ gerak manusia dan hewan.		√			
9.	Kejelasan dan Kemudahan uraian mteri yang dutampilkan dalam bahan ajar berbasis canva.		√			
10.	Kesesuaian bahasa dalam materi bahan ajar berbasis canva.		√			
11.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa.	√				
12.	Teka teki silang yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa.	√				
<b>Total Penilaian</b>		54				
<b>Skor Maksimal</b>		60				
<b>Presentase</b>		$P = \frac{54}{60} \times 100 \% = 90 \%$				
<b>Kriteria</b>		Sangat Layak				

Materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi (IPK), dan tujuan pembelajaran. Ahli materi dosen menyarankan untuk memperdalam apakah materi yang digunakan termasuk kedalam bahan ajar elektronik atau modul elektronik. Sehingga peneliti mengubah judul menjadi Pengembangan *e-modul* berbasis canva pada tema organ gerak manusia dan hewan.

### **c) Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dalam pengembangan *e-modul* berbasis canva ini yaitu bapak M. Ginanjar Ganeswara, S.Kom., M.Pd. Validasi yang dilakukan bertujuan untuk menilai tampilan dari *e-modul* berbasis canva. Seperti, penempatan gambar, ketepatan gambar dengan penjelasan, jenis huruf, serta audio yang sesuai dengan karakter siswa. Serta anjuran untuk penambahan video pembelajaran agar proses uji coba dapat membuat siswa terkesan. Berikut hasil validasi dari ahli media mengenai *e-modul* berbasis canva.

Tabel. 4.4 Revisi Produk Ahli Media

Media Sebelum Revisi	Media Setelah Revisi
	
<p>Tambahkan lagu pembuka pada awal produk</p>	
	
<p>Menambahkan video pada halaman tertentu agar bervariasi</p>	
	
<p>Membuat tulisan lebih variasi.</p>	



**Tabel 4.5 Validasi Ahli Media**

No	Komponen	Indikator	Alternatif Pilihan				
			SB	B	C	K	SK
1.	Tampilan bahan ajar berbasis Canva.	1. Tata letak sampul bahan ajar.		√			
		2. Ukuran huruf judul bahan ajar lebih dominan.		√			
		3. Ketepatan antara gambar dan materi.	√				
		4. Gambar dilengkapi penjelasan sesuai.	√				
		5. Ukuran teks terlihat jelas.		√			
		6. Penempatan gambar yang sesuai.	√				
2	Tampilan isi	7. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.		√			
		8. Penggunaan font huruf dalam bahan ajar sesuai.		√			
		9. Spasi antara baris susunan teks sesuai.		√			
		10. Penempatan isi dan gambar yang menarik.	√				
<b>Total Penilaian</b>			44				
<b>Skor Maksimal</b>			50				
<b>Persentase</b>			$P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$				
<b>Kriteria</b>			Sangat Layak				

Berdasarkan table di atas, diketahui bahwa dalam penilaian ahli media terdapat dua aspek, yakni tampilan pada *e-modul* berbasis canva, dan juga tampilan isi pada materi *e-modul* berbasis canva. Pada aspek tampilan



memiliki presentase sebesar 90%, sedangkan presentase pada tampilan isi sebesar 85%, sehingga hasil presentase keseluruhan sebesar 88% dengan kriteria sangat layak. Adapun saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media yaitu, menambahkan video pembelajaran pada bahan ajar, lalu mengubah jenis tulisan menjadi lebih menarik dan tidak terlalu bervariasi, serta memberikan efek suara pada halaman gambar yang sesuai.

#### d) Validasi Ahli Bahasa



Validasi ahli bahasa dalam pengembangan *e-modul* berbasis canva ini adalah Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.

**Tabel 4.6 Revisi Modul Ahli Bahasa**

Media Sebelum Revisi	Media Setelah Revisi
	
<p>Gunakan rata kanan dan kiri pada keterangan, awalan kalimat gunakan huruf besar.</p>	

Media Sebelum Revisi	Media Setelah Revisi
 <p><b>fungsi otot</b></p> <p>Terdapat beberapa fungsi pada otot manusia, diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi utama otot pada manusia yakni membantu seseorang bisa bergerak. Otot yang melekat pada tulang di seluruh tubuh ini dikendalikan oleh sistem saraf pusat.</li> <li>• Menjaga stabilitas tubuh dan melindungi tulang belakang.</li> <li>• Menjaga bentuk tubuh agar tetap pada posisinya.</li> <li>• Membantu sistem pernafasan yang melibatkan otot diafragma.</li> </ul> <p>Jadi alat gerak aktif dan pasif saling bekerjasama untuk menggerakkan tubuh kita.</p> <p>10</p>	 <p><b>Fungsi Otot</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu seseorang bisa bergerak, otot yang melekat pada tulang di seluruh tubuh ini dikendalikan oleh sistem saraf pusat.</li> <li>• Menjaga stabilitas tubuh dan melindungi tulang belakang.</li> <li>• Menjaga bentuk tubuh agar tetap pada posisinya.</li> <li>• Membantu sistem pernafasan yang melibatkan otot diafragma.</li> </ul> <p>Alat gerak aktif dan pasif saling bekerja sama untuk menggerakkan tubuh kita.</p> <p>11</p>

Tidak usah menggunakan keterangan “Terdapat beberapa fungsi pada otot manusia, di antaranya”. Pemborosan kalimat.

Daftar Pustaka	Daftar Pustaka
 <p><b>Daftar Pustaka</b></p> <p>HANDAYANI, R. (2021, OKTOBER 21). SEPUTAR LAMPUNG. Retrieved from <a href="https://seputarlampung.gidra.com/pendidikan/pe-07228957/jenis-jenis-otot-manusia-fungsi-dan-kegunaannya-pada-tulang-kasta-tulang-lengan-atas-meterni-kom-1-kele-5">https://seputarlampung.gidra.com/pendidikan/pe-07228957/jenis-jenis-otot-manusia-fungsi-dan-kegunaannya-pada-tulang-kasta-tulang-lengan-atas-meterni-kom-1-kele-5</a></p> <p>PERMADI, S. (2021, APRIL 01). TRIBUN JATIM. Retrieved from <a href="https://jatim.tribunnews.com/2020/09/28/fungsi-jawakan-dewa-9-batas-8-ad-falansa-4-7-a-subarna-7-gumbalajaran-1-organ-pencernaan-hevan">https://jatim.tribunnews.com/2020/09/28/fungsi-jawakan-dewa-9-batas-8-ad-falansa-4-7-a-subarna-7-gumbalajaran-1-organ-pencernaan-hevan</a></p> <p>RESTU. (2019, JULY 16). GRAMEDIA BLOG. Retrieved from <a href="http://www.gramedia.com/lorat/jenis-otot-manusia">http://www.gramedia.com/lorat/jenis-otot-manusia</a></p> <p>MARYANTO. (2018). BUKU GURU SD/MI KELAS V. JAKARTA: PUSAT KURIKULUM DAN PENYUSUNAN BAHAN BELAJAR.</p> <p>MARYANTO. (2018). BUKU SISWA SD/MI KELAS V. JAKARTA: PUSAT KURIKULUM DAN PENYUSUNAN BAHAN BELAJAR.</p> <p>15</p>	 <p><b>Daftar Pustaka</b></p> <p>HANDAYANI, R. (2021, OKTOBER 21). SEPUTAR LAMPUNG. Retrieved from <a href="https://seputarlampung.gidra.com/pendidikan/pe-07228957/jenis-jenis-otot-manusia-fungsi-dan-kegunaannya-pada-tulang-kasta-tulang-lengan-atas-meterni-kom-1-kele-5">https://seputarlampung.gidra.com/pendidikan/pe-07228957/jenis-jenis-otot-manusia-fungsi-dan-kegunaannya-pada-tulang-kasta-tulang-lengan-atas-meterni-kom-1-kele-5</a></p> <p>PERMADI, S. (2021, APRIL 01). TRIBUN JATIM. Retrieved from <a href="https://jatim.tribunnews.com/2020/09/28/fungsi-jawakan-dewa-9-batas-8-ad-falansa-4-7-a-subarna-7-gumbalajaran-1-organ-pencernaan-hevan">https://jatim.tribunnews.com/2020/09/28/fungsi-jawakan-dewa-9-batas-8-ad-falansa-4-7-a-subarna-7-gumbalajaran-1-organ-pencernaan-hevan</a></p> <p>RESTU. (2019, JULY 16). GRAMEDIA BLOG. Retrieved from <a href="http://www.gramedia.com/lorat/jenis-otot-manusia">http://www.gramedia.com/lorat/jenis-otot-manusia</a></p> <p>MARYANTO. (2018). BUKU GURU SD/MI KELAS V. JAKARTA: PUSAT KURIKULUM DAN PENYUSUNAN BAHAN BELAJAR.</p> <p>MARYANTO. (2018). BUKU SISWA SD/MI KELAS V. JAKARTA: PUSAT KURIKULUM DAN PENYUSUNAN BAHAN BELAJAR.</p> <p>10</p>

Urutan daftar pustaka sesuai APA.

 <p>TEMATIK KELAS 5 TEMA 1 SUBT...</p> <p><b>FE IDIA RUGOH</b></p> <p>100% / 1:31</p> <p>Mari simak video di atas bersama-sama!</p> <p>11</p>	 <p>5</p> <p>TEMATIK KELAS 5 TEMA 1 SUBT...</p> <p><b>PEMELAJARAN 1</b></p> <p>100% / 1:31</p> <p>Mari simak video di atas bersama-sama!</p> <p>12</p>
--	--

Kata Kita diganti dengan Mari dan membenarkan kata yang salah.

**Tabel 4.7 Validasi Ahli Bahasa**

NO	Komponen	Indikator	Alternatif				
			SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian kalimat.	1. Ketepatan struktur kalimat.		√			
		2. Penggunaan kalimat yang jelas.		√			
2.	Kesesuaian bahasa.	3. Bahasa yang digunakan mudah difahami.	√				
		4. Penggunaan bahasa secara komunikatif.	√				
		5. Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa.	√				
3.	Interaktif.	6. Kemampuan mendorong semangat peserta didik.	√				
		7. Kemampuan mendorong berfikir kritis.		√			
		8. Dapat memotivasi peserta didik.		√			
4.	Kemudahan memahami pesan atau informasi	9. Kemudahan pesan atau informasi dipahami dalam kegiatan belajar.	√				
		10. Materi yang mudah difahami dan dimengerti.	√				
5.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EBI	11. Kalimat dalam Bahan ajar berbasis canva sesuai dengan EBI	√				
		12. Kalimat dalam Bahan ajar berbasis canva mudah difahami.		√			
<b>Total Penilaian</b>			55				
<b>Skor Maksimal</b>			60				
<b>Persentase</b>			$P = \frac{55}{60} \times 100\% = 91,6\%$				
<b>Kriteria</b>			Sangat Layak				

Berdasarkan table di atas, diketahui bahwa persentase ahli bahasa pada bahan ajar elektronik berbasis canva adalah 91,6%, dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Adapun saran yang diberikan oleh ahli yaitu

memperbaiki kalimat yang sesuai dengan kontenks bahasan, serta mempebarui daftar Pustaka.

## 2. Respon Peserta Didik

Dilakukannya uji coba lapangan berdasarkan adanya permasalahan mengenai kurang variatifnya bahan ajar yang digunakan sehingga peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dilakukan di SD Negeri Muarasari 2 Kota Bogor dan sasaran peserta didik kelas VA dengan total jumlah 24 orang. Uji coba ini dilaksanakan secara langsung (tatap muka).

Peneliti memanfaatkan proyektor sebagai prasarana yang disediakan oleh sekolah, dan peneliti menggunakan sarana laptop, dan lembar angket yang diisi oleh peserta didik. Setelah itu peneliti menjelaskan penggunaan *e-modul* berbasis canva, setelah bahan ajar digunakan maka angket disebarkan oleh peneliti kepada peserta didik secara langsung dikelas. Berikut merupakan hasil respon pengguna oleh peserta didik terhadap *e-modul* berbasis canva. dapat dilihat dalam tabel. Adapun rumus perhitungan hasil angket dari respon peserta didik sebagai berikut (Arikunto, 2017: 69)

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

**Tabel 4.8 Rekapitulasi Respon Pengguna oleh Peserta Didik**

No	Nama Peserta didik	Total skor	Skor Maks	Persentase
1	Afrilia Lufatul A	10	10	100%
2	Anisa Zahra	8	10	80%
3	Aniita Mulandari	10	10	100%
4	Ashifa Wardhania	9	10	90%
5	Diki Darmawan	9	10	90%
6	Fitri Puspitasari	9	10	90%
7	M. Jalaludin	10	10	100%
8	M. Zaenal	9	10	90%
9	M. Ilyasa	8	10	80%
10	M. Infitar	10	10	100%
11	M. Rizaldi	8	10	80%
12	M. Rizki	10	10	100%
13	M. Pandu	9	10	90%
14	Olivia Iskandar	9	10	90%
15	Nur Nafisah	10	10	100%
16	Nur Salehudin	10	10	100%
17	Reisha Nabila	9	10	90%
18	Shaumy Ayuwinata	8	10	80%
19	Sinta Angelina	9	10	90%
20	Siti Alfiyah H	9	10	90%
21	Siti Annisa S	10	10	100%
22	Siti Fadilla	10	10	100%
23	Siti Nursifa	10	10	100%
24	Tsaniyah Munira	10	10	100%
<b>NO</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>9.3</b>	<b>10</b>	<b>93%</b>

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa e-modul berbasis canva yang dikembangkan dapat meningkatkan semangat dan keaktifan peserta didik dengan tampilan *e-modul* yang menarik. Dilengkapi dengan gambar yang bervariasi, suara serta video yang dapat menarik perhatian siswa Ketika proses pembelajaran berlangsung. Suara burung yang berbunyi ketika halaman pada salah satu pembelajaran dibuka membuat suasana

pembelajaran berlangsung sangat menyenangkan. Terlihat dari antusias peserta didik saat menyimak *e-modul* berbasis canva.

Terlebih saat menggunakan fitur *heyzine*, fitur yang disediakan canva untuk membuat *e-modul* terlihat seperti buku. Ketika halaman di klik, maka otomatis halaman akan terbuka seperti buku. Dengan demikian *e-modul* berbasis canva tema 1 organ gerak manusia dan hewan subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran 1 materi IPA ini dinilai “sangat baik” untuk digunakan karena dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran karena lebih bervariasi.

## **B. Pembahasan**

Pengembangan *e-modul* berbasis canva dirancang menyesuaikan dengan prosedur pengembangan *Research and Development* (R&D). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryadie (2014), modul elektronik merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Tahap pertama yaitu analisis, menurut Wibowo (2018: 44) Langkah pertama pengembangan yaitu analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi, dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan wawancara. Tahap ini merupakan tahap awal dalam proses pengembangan *e-modul* berbasis canva dengan menganalisis kebutuhan yang dilakukan secara langsung bersama wali kelas V yaitu bapak Alan Sugema Sanjaya, S.Pd di SD Negeri Muarasari 2, hal tersebut berguna untuk mengetahui data-data yang dibutuhkan dalam

pengembangan *e-modul*. Dilakukannya proses wawancara Bersama wali kelas V untuk menganalisis kebutuhan materi, sedangkan untuk menganalisis kebutuhan karakteristik peserta didik, peneliti melakukan observasi dengan cara melihat proses pembelajaran secara langsung.

Desain adalah tahap kedua, menurut Atmaji (2018: 33) tahap desain merupakan tahap pengumpulan bahan-bahan yang akan dimasukkan dan disesuaikan dengan materi. Tahap ini dilakukan peneliti untuk merancang produk yang akan dibuat, produk *e-modul* disesuaikan dengan kompetensi dasar, Indikator pencapaian kompetensi (IPK), dan tujuan pembelajaran. Dengan begitu peneliti dapat memasukkan gambar, video, serta pendukung lainnya yang sesuai dengan pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti memasukkan gambar hewan serta gambar alat gerak manusia yang sesuai dengan tema 1 organ gerak manusia dan hewan subtema 2 manusia dan hewan pembelajaran 1, *E-modul* dapat diartikan sebagai modul yang menggabungkan dua arah atau lebih, teks, grafik, video, gambar dan audio untuk mengendalikan perintah yang kemudian terjadi hubungan dua arah modul dengan pengguna (Afrila & Yarmayani, 2018). Selain itu memasukkan video pembelajaran yang sesuai dengan tema. Setiap peserta didik membuka halaman maka akan terbuka perhalaman seperti membuka buku, karena peneliti memanfaatkan fitur *heyzine* yang ada pada aplikasi canva.

Tahap ketiga adalah pengembangan, yang semula bahan ajar berupa cetak maka dikembangkan menjadi *e-modul* berbasis canva.



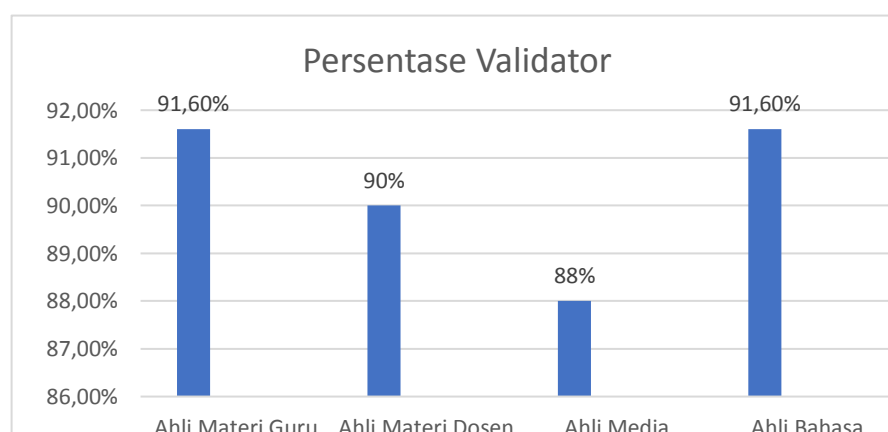
Dengan mengembangkan tampilan yang bervariasi serta memanfaatkan digitalisasi. Setelah proses pengembangan selesai maka dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli guna mengetahui kelayakan dari *e-modul*. Validasi dilakukan oleh empat validator yakni dua ahli materi, ahli bahasa, dan juga ahli media untuk dilakukannya perbaikan pada bagian yang perlu diperbaiki. Pada proses pengembangan *e-modul* tentunya tidak mudah, terdapat berbagai kendala dalam proses pengembangan produk. Penyesuaian materi dengan bahasa, serta pendukung media yang harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Validasi telah selesai dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan pada pengembangan *e-modul* berbasis canva. Produk yang dikembangkan lalu di uji coba kepada peserta didik kelas V sebanyak 24 peserta didik. Peneliti memanfaatkan prasarana yang dimiliki oleh sekolah berupa proyektor untuk membantu proses uji coba pengembangan *e-modul* berbasis canva pada tema 1 organ gerak manusia dan hewan subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran 1 materi IPA. Terlihat saat produk diuji cobakan respon peserta didik yang beragam terlebih pembelajaran saat ini berbeda dengan sebelumnya, peserta didik menyambut dengan baik uji coba produk ini, tetapi ada juga yang menerima proses pembelajaran dengan biasa saja. Saat pembelajaran berlangsung peserta didik sangat aktif menjawab dan fokus memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Respon yang baik disambut juga oleh guru karena adanya inovasi baru untuk kegiatan

pembelajaran. Kelayakan bahan ajar dapat dilihat dari angket yang disebarakan kepada peserta didik setelah kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi guru diperoleh persentase 91,6% dengan kriteria sangat layak, ahli materi dosen diperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat layak, ahli media diperoleh persentase 88% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa diperoleh persentase 91,6% dengan kriteria sangat layak. (Kuncahyono, 2018) pengembangan *E Modul* (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar, dinyatakan valid hal ini ditunjukkan dengan hasil kevalidan materi *e modul* dengan rata-rata 82%, kevalidan Bahasa dengan rata-rata 82,5%, dan kevalidan media dengan rata-rata 82%.

Dapat disimpulkan *e-modul* berbasis canva materi organ gerak manusia dan hewan subtema manusia dan hewan pembelajaran 1 bahwa *e-modul* berbasis canva sangat layak untuk dipergunakan. Diuraikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli**

Keunggulan yang dirasakan oleh ahli materi guru yakni bahasa pada materi yang mudah dipahami, gambar yang menarik perhatian, efek suara yang dihasilkan pada e-modul berbasis canva, sehingga ahli materi memberikan nilai yang dirasa cukup tinggi terhadap inovasi e-modul. Selain itu, gambar yang disajikan cukup menarik dan beragam efek suara yang unik, menambah daya tarik. Menurut dosen ahli materi, materi yang disajikan sudah sesuai dengan ketentuan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar, sehingga e-modul berbasis canva ini dapat di sajikan serta diuji cobakan kepada peserta didik.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Hasil pengembangan bahan ajar elektronik berbasis canva tema 1 organ gerak manusia dan hewan subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran 1 ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar *e-modul* menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang terfokus sehingga dilaksanakan proses pengembangan. Tahap pertama diawali dengan menganalisa kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik dengan cara melakukan wawancara, serta observasi langsung ke sekolah. Tempat dilakukannya penelitian yaitu di SD Negeri Muarasari 2 Kota Bogor. Tahap kedua peneliti mendesain *e-modul* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap ketiga peneliti mulai mengembangkan *e-modul* dengan memanfaatkan fitur yang tersedia dari aplikasi canva. Mulai dari memasukan video, aneka gambar, serta tulisan yang jelas juga menarik sehingga peserta didik dapat tertarik ketika pembelajaran berlangsung.
2. Modul elektronik berbasis canva ini dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi para ahli mengenai produk yang dikembangkan. Persentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 88%, dari ahli materi guru sebesar 91,6%, ahli materi dosen 90%, ahli bahasa 91,6% dan angket

dari peserta didik dengan rata-rata 93%, yang artinya modul elektronik berbasis canva ini sangat layak untuk digunakan.

## **B. Saran**

Saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *E-Modul* berbasis canva ini dapat digunakan dengan baik sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan e-modul dapat membuat semangat siswa dalam belajar.
2. Bagi guru, diharapkan dapat berkreasi dan dapat memanfaatkan teknologi lebih baik lagi serta mampu berinovasi membuat modul menjadi bervariasi agar dapat membuat siswa lebih bersemangat ketika belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, K. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Perkembangan Anak Usia. *Perspektif Ilmu Pendidikan - Vol.22 Th. XIII Oktober 2010*, 183-193.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmaji, Dwi Rizan dan Maryani. (2018). *Pengembangan E-modul Literasi Sains Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SD*. Jurnal Fundadiknas. Vol. 1, No. 1.
- Azmi Al Bahij, A. V. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Lingkungan Hidup Berbasis Problem Based Learning Untuk Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Volume 6 Nomor 1 Februari 2022.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis. *June 2019 Volume 3 Issue* , 35-43.
- Depdiknas, *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Nasional.2008
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fazriyah, Nurul. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar IPA. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol 1 No 1*. Halaman 51.
- Gunawan. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPA (JPPI) Vol. 12(1) 2020: 14-22*, 14-22.
- Haidar, A. (2016). *Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sd Kelas 4 Tema Indahny Kebersamaan Kurikulum 2013*. 217.
- Handayati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran Ipa. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 1(4), 369–384.
- Hanik Camelia Ayu Putri Pertiwi Robin, H. S. (2017). Studi Analisis Konsistensi dan Kecukupan Bahan Ajar Materi. *Vol. 12 No. 2 Desember 2017*, 613-622.
- Heronimus Delu Pingge, M. N. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 2, No. 1* , 147-155.
- Husaini, M. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)*. 2(1).

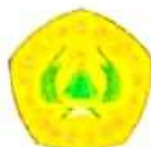
- Ighfir Rijal Taufiqy, S. D. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model GUIDED-PROJECT BASED LEARNING. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume:1 Nomor:4 Bulan April Tahun 2016, 705-711.
- Muktadir, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Pengembangan Bahan Ajar Kom. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14 (2) :153 – 159.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020.
- Prastowo, Andi. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sadjati, I. M. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Universitas Terbuka Jakarta
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D (hlm 305)*. Jakarta: Alfabeta
- Sugiyono. (Bandung). *Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D* . 2016: Alfabeta.
- Suharsimi, A. d. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rhineka Cipta.
- Wibowo,Edi. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar E-modul Dengan Menggunakan Aplikasi. Skripsi*. Lampung: Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri (UIN).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol. 7(2).
- Taufiq, Agus dkk. (2011). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

# LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan Bimbingan



## Lampiran 1: Surat Keterangan Bimbingan



**YAYASAN PAKUAN SILIWANGI**  
**UNIVERSITAS PAKUAN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
*Bermitu, Mandiri dan Berkeprabadian*

Jalan Pakuan Kota, Pos 452, E-mail: fkip@pakuan.ac.id, Telepon (021) 817408 Bogor

SURAT KEPUTUSAN  
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN  
 Nomor : 2325/DA/KEP/19/2022

TENTANG  
 PENANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN  
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- |                    |   |  |
|--------------------|---|--|
| Menyumbang         | : | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademi, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.</li> <li>2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.</li> <li>3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.</li> <li>4. Ujian Sarjana harus terselesaikan dengan baik.</li> </ol>  |
| Mengingat          | : | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.</li> <li>2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.</li> <li>3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.</li> <li>4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.</li> <li>5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/VI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.</li> </ol> |
| Memperhatikan      | : | Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.   |
| <b>MEMUTUSKAN</b>  |   |  |
| Menetapkan Pertama | : | Mangkatkat Saudara   |
|                    | : | Dra. R Teti Roslikawati, M.Si : Pembimbing Utama   |
|                    | : | Santa, M.Pd : Pembimbing Pendamping  |
|                    | : | Nama : SITI SARAH SUAMARNI   |
|                    | : | NPM : 037118031  |
|                    | : | Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  |
|                    | : | Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA TEMA ORGAN GERAK MANUSIA DAN HEWAN KELAS V  |
| Kedua              | : | Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.   |
| Ketiga             | : | Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.  |



- Tembusan :
1. Rektor Universitas Pakuan
  2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

## Lampiran 2: Surat Izin Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI  
UNIVERSITAS PAKUAN  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
*Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*

Jalan Pakuan Kota No. 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4263/WADEK I/FKIP/X/2022

24 Januari 2022

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Muarasari 2 Bogor  
di  
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : SITI SARAH  
SUAMARNI  
NPM : 037118031  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU  
SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



## Lampiran 3: Surat Balasan Prapenelitan

	<b>PEMERINTAH KOTA BOGOR</b> <b>DINAS PENDIDIKAN</b> <b>SEKOLAH DASAR NEGERI MUARASARI 2</b>
	KECAMATAN BOGOR SELATAN Jl. Kampung Balubur Kel. Muarasari Rt.001/001 Kec. Bogor Selatan 16137 NSS. 101 020 504 040 NPSN. 20220472
<b>SURAT KETERANGAN</b> No. 421.2/292/SDN.MRS.2/X/2022	
Yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama	: Undang Sunarwan, S.Pd
NIP	: 19701123 200501 1 005
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri Muarasari 2
Menindaklanjuti surat Prapenelitian No : 4263/WADEK 1/FKIP/X/2022 atas nama :	
Nama	: Siti Sarah Sumarni
NPM	: 037118031
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dengan ini memberikan izin kepada nama tersebut untuk melakukan Prapenelitian di SDN Muarasari 2.	
Demikian surat tersebut dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Bogor, 18 Oktober 2022 Kepala SDN Muarasari 2  <u>Undang Sunarwan, S.Pd</u> NIP. 19701123 200501 1 005	

## Lampiran 4: Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI  
UNIVERSITAS PAKUAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
*Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*  
Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon: (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 5335/WADEK I/ FKIP/X/2022  
Perihal : Izin Penelitian

17 Oktober 2022

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Muarasari 2 Bogor  
di  
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : SITI SARAH SUAMARNI  
NPM : 037118031  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 2 agustus s.d 10 oktober 2022 mengenai: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CANVA PADA TEMA ORGAN GERAK MANUSIA DAN HEWAN KELAS V

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan kemahasiswaan  
  
Jonis Budiana, M.Pd.  
NIKs 91006025469

## Lampiran 5: Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA BOGOR**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI MUARASARI 2**

KECAMATAN BOGOR SELATAN  
 Jl. Kampung Balubur Kel, Muarasari Rt.001/001 Kec. Bogor Selatan 16137

NSS. 101 020 504 040

NPSN. 20220472

**SURAT KETERANGAN**

No. 421.2/292/SIDN.MRS.2/X/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Undang Sunarwan, S.Pd  
 NIP : 19701123 200501 1 005  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SD Negeri Muarasari 2

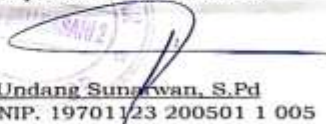
Menindaklanjuti surat Izin Penelitian No : 5335/WADEK I/FKIP/X/2022 atas nama :

Nama : Siti Sarah Sumarni  
 NPM : 037118031  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Semester : Akhir  
 Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Canva Pada Tema Organ Gerak Manusia Dan Hewan Kelas V

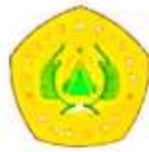
Menerangkan bahwa nama tersebut telah melaksanakan penelitian di SDN Muarasari 2 pada tanggal 02 Agustus s.d 10 Oktober 2022.

Demikian surat tersebut dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 18 Oktober 2022  
 Kepala SDN Muarasari 2

  
 Undang Sunarwan, S.Pd  
 NIP. 19701/23 200501 1 005

## Lampiran 6: Surat Izin Uji Instrumen



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI  
UNIVERSITAS PAKUAN  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
*Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*

Jalan Pakuan Ketak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 5336/WADEK I/FKIP/X/2022

17 Oktober 2022

Perihal : Izin Uji Instrumen

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Muarasari 2 Bogor  
di  
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : SITI SARAH SUAMARNI  
NPM : 037118031  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
Semester : AKHIR

mohon diberikan izin uji instrumen penelitian untuk menunjang kelancaran penelitian yang akan dilakukan oleh yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan kemahasiswaan  
Sandi Budjana, M.Pd.  
NIK: 11006025469

Lampiran 7: Lembar Wawancara Guru Kelas VA SDN Muarasari 2 Bogor

### LEMBAR WAWANCARA GURU

Wawancara dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 25 Agustus 2022

Waktu : 13.00-13.55

Tempat : Ruang kelas VA SDN Muarasari 2

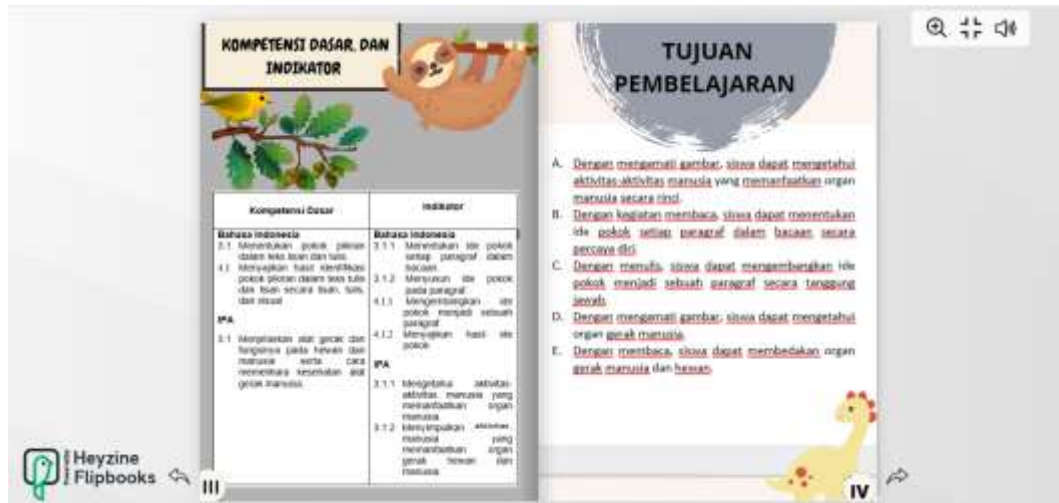
Narasumber : Alan Sugema Sanjaya S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah peserta didik dalam satu kelas?	Dalam satu kelas di VA terdapat 24 orang terdiri dari 9 laki-laki dan 15 perempuan.
2.	Sejauh mana pengembangan bahan ajar yang digunakan guru?	Bahan ajar yang digunakan sejauh ini masih menggunakan buku tema berupa buku cetak yang disediakan oleh pemerintah.
3.	Kendala apa saja yang dirasakan ketika pembelajaran berlangsung?	Peserta didik yang kurang aktif dan bersemangat ketika pembelajaran berlangsung, serta minimnya media untuk digunakan.
4.	Upaya apa yang dilakukan guru dalam merancang pembelajaran?	Dengan membuat <i>ice breaking</i> seperti tepuk tangan di sela-sela pembelajaran. Hingga tanya jawab yang memancing semangat peserta didik.
5.	Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik?	Tingkat pemahaman peserta didik berbeda, ada yang rendah, sedang hingga tinggi. Peserta didik dengan kemampuan rendah ada 9 orang selebihnya diatas itu.
6.	Mulai tema 1-4, tema berapa yang memiliki tingkat pemahaman rendah?	Pada tema 1 organ gerak manusia dan hewan, minimnya gambar yang menjelaskan tentang organ gerak manusia dan hewan membuat peserta didik kurang

		semangat dan antusias dalam pembelajaran
7.	Bagaimana penggunaan media pembelajaran di kelas?	Penggunaan media di kelas masih menggunakan media sederhana yang dibuat manual, sedangkan menggunakan video dari youtube itu jarang.
8.	Sebelumnya, apakah sudah mengenal aplikasi canva, sebagai aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran lebih menarik?	Sudah mengetahui, namun belum pernah mencoba untuk memakai canva.



## Lampiran 8: E-modul Berbasis Canva



DAFTAR ISI	
Kover	
Prakata	I
Kompetensi Inti	II
Kompetensi Sasar	III
Tujuan Pembelajaran	IV
Daftar Isi	V
Bab 1	1
Alat Gerak Hewan	2
Jendela Informasi	4
Latihan	5
Bab 2	6
Alat Gerak Manusia	7
Video Pembelajaran	12
Latihan	13
Teka-teki Silang	14
Glosarium	15
Daftar Pustaka	16

### BAB 1

Sebelum melanjutkan pembelajaran, mari kita simak video. Silakan scan barcode di bawah ini!




### Mari Membaca

Kali Minggu adalah hari libur sekolah. Kamu demikian, menurut kita. Hari Minggu bukanlah hari yang harus dilewatkan begitu saja. Sejumlah rencana telah dia persiapkan. Mulai dari membaca, yakni ber untuk berlatih berenang, menonton Lusi membaca buku, hingga pergi ke kandang kelinci. Dari sejumlah rencana tersebut, dia telah memilih untuk pergi ke kandang kelinci.

Kelinci merupakan hewan mamalia yang termasuk ke dalam hewan vertebrata. Kelinci menggunakan kaki sebagai alat geraknya untuk melompat hingga memegang. Kaki belakang kelinci lebih panjang dibanding kaki depan kelinci.

Terdapat beberapa jenis alat gerak pada hewan, diantaranya:

Mamalia bergerak menggunakan organ gerak otot dan saraf yang disebut alat gerak.

Hewan bergerak dengan berbagai macam alat gerak. Alat gerak pada hewan dibagi menjadi beberapa macam. Di antaranya sayap, ekor, sirip, kaki dan otot.

### Jendela Informasi

**TAHUKAH KAMU?**  
Ternyata terdapat moyet yang tidak memiliki ekor. Hewan tersebut sering kita kenal dengan nama *Onca Jawa* (*Pardaliparus mitchellii*). Hewan ini bergerak menggunakan tangan dan kakinya sehingga dapat bergerak lebih lincah dari jenis moyet lainnya.

**Informasi**

- Dan air tawar
- Dan mata
- Dan kulit
- Dan pinis
- Dan insang
- Dan sisik

**ESKID**  
Apa nama hewan di samping?  
Monyet merupakan salah satu hewan yang menggunakan ekor untuk dijadikan alat gerak. Tidak hanya ekor, monyet juga menggunakan tangan dan kaki untuk bergerak.

**JALUR**  
Burung merupakan salah satu hewan yang menggunakan sayap untuk dijadikan alat gerak ketika terbang.

**KANGI**  
Kelinci tidak hanya berjalan, tetapi dapat melompat dan berlari. Gerak melompat dan berlari tersebut kelinci menggunakan kaki sebagai alat gerak.

**SIKOT**  
Beberapa hewan yang tidak memiliki lengan belakang yang banyak menggunakan otot sebagai alat gerak, seperti siput di samping.

**SIKOT**  
Alat gerak ini ditemukan pada berbagai jenis ikan atau mamalia laut. Fungsinya adalah untuk membantu pergerakan tubuh dalam air dan memudahkan mereka bergerak di permukaan air.

Wendassarihan tempat hidupnya, ikan dapat dibagi menjadi dua, yaitu ikan air tawar dan ikan air laut.

### Mari Mengamati



**Perhatikan perintah di bawah ini!**

1. Perhatikan hewan di sekitar rumahmu!
2. Amatilah dan tuliskan nama serta cara bergerak hewan tersebut minimal 3!
3. Pastikan guru memeriksa tugas yang dibuat!
4. Bacaan hasil peganutamu di depan kelas secara bergantian!

### Mari Menyimak



simak dan perhatikan secara jaktama video di atas!

Heyzine Flipbooks 6
7

## BAB 2

### Alat Gerak Pasif Manusia

**Alat Gerak Pasif (Tulang)**

Organ gerak manusia dibedakan menjadi dua jenis, yaitu tulang dan otot. Tulang dan otot bekerja sama untuk bisa membuat kita bergerak atau perintah otak. Tulang disebut alat gerak pasif sedangkan otot merupakan alat gerak aktif.

**Fungsi bagian tulang tangan**

Tulang pada tangan manusia berfungsi untuk membantu pergerakan pada tangan, mendukung aktivitas sehari-hari, hingga tempat melekatnya otot pada tangan.

### Tulang kaki manusia

Pada kaki terdapat tulang dan otot yang bekerja sama untuk menyampaikan dan mentransfer tenaga. Pengorbanan kaki, memusatkan energi, langkah dan beraktivitas.

**Tulang pada Kaki Manusia**

- Tulang perna
- Tulang kering
- Tulang betis
- Tulang tempung kaki
- Tulang penghubung kaki
- Tulang telapak kaki
- Tulang jari kaki

**Tubuh kamu!**

Tulang telapak kaki merupakan tulang manusia terkuat terberat, tetapi adanya tulang telapak kaki manusia tidak dapat berdiri sendirian.

Heyzine Flipbooks 8
9

### Alat Gerak Aktif Manusia

Otot Pipis



Organ internal

Otot Jantung



Jantung

Otot Rangka



Kaki

**TARUKAH KAMU?**

Otot adalah sebuah jaringan dalam tubuh manusia yang berfungsi sebagai alat gerak aktif untuk menggerakkan tulang. Otot dibedakan menjadi 3, yaitu : otot polos, otot lurik, dan otot jantung.

### Fungsi Otot

- Membantu seseorang bisa bergerak, otot yang melekat pada tulang di seluruh tubuh ini dikendalikan oleh sistem saraf pusat.
- Menjaga stabilitas tubuh dan melindungi tulang belakang.
- Menjaga bentuk tubuh agar tetap pada posisinya.
- Membantu sistem pernapasan yang melibatkan otot diafragma.

**Alat gerak aktif dan pasif saling bekerja sama untuk menggerakkan tubuh kita.**

Heyzine Flipbooks 10
11



**5 SAHABAT BELAJAR DI RUMAH**

**TEMA 1**  
KEMERDEKAAN DAN KEBERSEKUTUAN

**REVISI 1**  
KEMERDEKAAN DAN KEBERSEKUTUAN

**PENGALAMAN BELAJAR 1**

**12**

Mari simak video di atas bersama-sama!

### Menggali Informasi

Buatlah kelompok terdiri atas 5 orang. Lakukan langkah-langkah berikut:

- Carilah fungsi di bawah ini.
  - Fungsi masing-masing tulang lengan.
  - Fungsi masing-masing tulang kaki.
  - Fungsi dari otot polos, lurik dan jantung.
- Catat di kertas HVS.
- Bacakan hasil belajar kelompok di depan kelas.

**13**

### Teka teki silang



Mendatar:

- Alat gerak pasif manusia.
- Jenis alat gerak berupa otot.

Menuruti:

- Alat gerak burung.
- Alat gerak aktif manusia.

**14**

### Glosarium

**Kaki :** Anggota badan yang menopang tubuh dan dipakai untuk berjalan (dari pangkal paha ke bawah).

**Gerak :** Peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali.

**Organ :** Alat yang mempunyai tugas tertentu di dalam tubuh manusia dan binatang.

**Otot :** Jaringan kenyal dalam tubuh manusia dan hewan yang berfungsi menggerakkan organ tubuh.

**Seimbang :** Sama berat (kuat dbt) seimbang; sebanding; setimpal.

**Tangan :** Anggota badan dari siku sampai ke ujung jari atau dari pergelangan sampai ujung jari.

**Tulang :** Rangka atau bagian rangka tubuh manusia atau binatang.

**15**

### Daftar Pustaka

Wahana, H. (2002). *Ilmu Biologi*. Jember: Penerbit Bumi Aksara.

Wahana, H. (2002). *Ilmu Biologi*. Jember: Penerbit Bumi Aksara.

Wahana, H. (2002). *Ilmu Biologi*. Jember: Penerbit Bumi Aksara.

Wahana, H. (2002). *Ilmu Biologi*. Jember: Penerbit Bumi Aksara.

Wahana, H. (2002). *Ilmu Biologi*. Jember: Penerbit Bumi Aksara.

**16**

### Profil Penulis



Siti Sarah Sunardi lahir di Bogor, 13 April 1999. E-mail: d1p1e5y4s@gmail.com merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan bapak Hery Tahjo Sunarno dan Ibu Sri Juariah S.Pd. Berlatar belakang di Penunjam Bukit, Perumahan dua blok ES No. 6 Desa Sukahaja Kecamatan Cijeruk Kabupaten Bogor. Latar belakang pendidikan berasal dari TK An-nurita Kota Bogor tahun 2004-2005, SD Negeri Batunuku 2 Kota Bogor 2005-2011, MTs Daarussalam Kota Bogor 2011-2014, SMA Al-Ghazaly Kota Bogor 2014-2017 dengan Jurusan IPA.

Saat ini sedang melanjutkan Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pajajaran. Sudah menikah dan memiliki satu orang putra. Hobyb: menari tradisional (jajpong) dengan menjadi pelatih ekstrakurikuler tari di SDN Jasanawiyate 1. Pernah menjadi penyaji terbaik kategori pawai/karnaval pada kegiatan HUT Kota Bogor, Juara 1 tari jajpong dalam kegiatan Semarak Gusada/aktif dalam organisasi lentera ambo Kota Bogor.

**17**

## Lampiran 9: Lembar Validasi Ahli Media

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

## A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan media dalam pengembangan bahan ajar berbasis canva pada materi organ gerak manusia dan hewan.

## B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validasi adalah SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).

## C. Penilaian

No	Komponen	Indikator	Alternatif Pilihan				
			SB	B	C	K	SK
1.	Tampilan bahan ajar berbasis Canva.	1. Tata letak sampul bahan ajar.		✓			
		2. Ukuran huruf judul bahan ajar lebih dominan.		✓			
		3. Ketepatan antara gambar dan materi.	✓				
		4. Gambar dilengkapi penjelasan sesuai.	✓				
		5. Ukuran teks terlihat jelas.		✓			
		6. Penempatan gambar yang sesuai.	✓				
2.	Tampilan isi	7. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.		✓			
		8. Penggunaan font huruf dalam bahan ajar sesuai.		✓			
		9. Spasi antara baris susunan teks sesuai.		✓			
		10. Penempatan isi dan gambar yang menarik.	✓				

Simpulan :

Berdasarkan pernyataan validasi ahli media

1. Valid Tanpa Revisi :

.....  
.....  
.....

2. Valid dengan Revisi/Perbaikan :

.....  
.....  
.....

3. Tidak Valid :

.....  
.....  
.....

Bogor , 02 Oktober 2022

Ahli Media



M. Ginantjar Ganeswara, S.Kom, M.Pd

NIDN. 0406038602

## Lampiran 10: Lembar Validasi Ahli Materi

## FORMULIR KELAYAKAN AHLI MATERI

Tema : 1 (Organ Gerak Manusia dan Hewan)  
 Subtema : 2 (Manusia dan Lingkungan)  
 Materi : IPA  
 Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Canva Materi Organ Gerak Manusia dan Hewan Kelas V  
 Pengembang : Siti Sarah Sumarni  
 Evaluator : Alan Sugema Sanjaya, S.Pd

## Petunjuk Penggunaan

1. Isi nama, jabatan dan instansi pada kolom yang disediakan.
2. Angket ini merupakan tindak lanjut dari pembuatan bahan ajar berbasis canva.
3. Berikan jawaban sejujur mungkin.
4. Beri tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda.

## Keterangan :

- 5 : Sangat Baik  
 4 : Baik  
 3 : Cukup  
 2 : Kurang  
 1 : Sangat Kurang

NO	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan silabus kurikulum 2013.		√			
2.	Kesesuaian materi dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran.		√			
3.	Kedalaman materi sesuai dengan	√				

	perkembangan kognitif peserta didik.					
4.	Penggunaan bahasa yang jelas pada bahan ajar berbasis canva.	✓				
5.	Kemudahan memahami tampilan gambar pada bahan ajar berbasis canva.	✓				
6.	Kemudahan memahami materi pada bahan ajar berbasis canva.	✓				
7.	Penyajian yang menarik pada pembahasan dan juga gambar.		✓			
8.	Materi yang disajikan mencakup bahasan IPA organ gerak manusia dan hewan.	✓				
9.	Kejelasan dan Kemudahan uraian mteri yang dutampilkan dalam bahan ajar berbasis canva.		✓			
10.	Kesesuaian bahasa dalam materi bahan ajar berbasis canva.		✓			
11.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa.	✓				
12.	Teka teki silang yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa.	✓				



Simpulan :

Berdasarkan pernyataan validasi ahli materi

1. Valid Tanpa Revisi :

.....  
.....  
.....

2. Valid dengan Revisi/Perbaikan :

.....  
.....  
.....

3. Tidak Valid :

.....  
.....  
.....

Bogor , 02 Oktober 2022

Ahli Materi



Alari Sugema Sanjaya, S.Pd,SD

NIP.

## Lampiran 11: Lembar Validasi Ahli Bahasa

**Lembar Validasi Bahasa**

Peneliti : Siti Sarah Sumarni  
 Dosen Pembimbing : 1. Dra. R. Tety Rostikawati M.Si  
 2. Santa M.Pd  
 Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Canva Pada Materi Organ Gerak Manusia dan Hewan Pada Kelas V  
 Sasaran : Peserta didik SDN Muarasari 2 Kota Bogor.

---

Nama Ahli : Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd

## Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahasa dalam "Pengembangan bahan ajar berbasis canva pada materi organ gerak manusia dan hewan kelas V" sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.
2. Mohon bapak/ibu berkenan untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.
3. Makna point validasi adalah SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), SK (Sangat Kurang).

NO	Komponen	Indikator	Alternatif				
			SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian kalimat.	1. Ketepatan struktur kalimat.		✓			
		2. Penggunaan kalimat yang jelas.		✓			
2.	Kesesuaian bahasa.	3. Bahasa yang digunakan mudah difahami.	✓				
		4. Penggunaan bahasa secara komunikatif.	✓				
		5. Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa.		✓			
3.	Interaktif.	6. Kemampuan mendorong semangat peserta didik.	✓				

		7. Kemampuan mendorong berfikir kritis.	✓				
		8. Dapat memotivasi peserta didik.	✓				
4.	Kemudahan memahami pesan atau informasi	9. Kemudahan pesan atau informasi dipahami dalam kegiatan belajar.	✓				
		10. Materi yang mudah difahami dan dimengerti.	✓				
5.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EBI	11. Kalimat dalam Bahan ajar berbasis canva sesuai dengan EBI	✓				
		12. Kalimat dalam Bahan ajar berbasis canva mudah difahami.	✓				

Simpulan :

Berdasarkan pernyataan validasi ahli Bahasa.

1. Valid Tanpa Revisi :

.....  
.....  
.....

2. Valid dengan Revisi/Perbaikan :

- Perbaiki kalimat yang sesuai dengan konteksnya.
- perbaiki Daftar Pustaka.

3. Tidak Valid :

.....  
.....  
.....

Bogor , 02 Oktober 2022

Ahli Bahasa



Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd

NIP. 11213032624

## Lampiran 12: Lembar Respon Pengguna

## Formulir Respon Pengguna

Tema : Organ Gerak Manusia dan Hewan  
 Subtema : Manusia dan Lingkungan  
 Materi : IPA  
 Judul penelitian : Pengembangan bahan ajar berbasis canva pada materi organ gerak manusia dan hewan pada kelas V  
 Pengembang : Siti Sarah Sumarni  
 Evaluator : VA  
 Nama : Puspita Sari  
 Sekolah : MUDA SARI 2

## Petunjuk penggunaan

1. Isi nama, sekolah pada kolom yang telah disediakan.
2. Angket ini merupakan tindak lanjut dari pembuatan produk bahan ajar berbasis canva tema organ gerak manusia dan hewa subtema manusia dan lingkungan materi ipa.
3. Berikan pendapat sejujur-jujurnya.
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda.

## Keterangan :

YA : 1

TIDAK : 0

No	Butir Pertanyaan	Pilihan	
		YA	TIDAK
1.	Bahan ajar elektronik ini membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.	✓	
2.	Pembelajaran menggunakan bahan ajar elektronik ini membuat saya semangat belajar.	✓	
3.	Materi yang disajikan membuat saya memahami pembelajaran.	✓	
4.	Gambar yang disajikan memudahkan saya memahami pembelajaran.	✓	

5.	Tampilan pada bahan ajar elektronik menarik perhatian saya.	✓	
6.	Tulisan pada bahan ajar elektronik jelas, dan mudah dipahami.	✓	
7.	Bahasa pada bahan ajar elektronik mudah dimengerti.	✓	
8.	Bahan ajar menggunakan tulisan yang terlihat jelas.		X
9.	Belajar menggunakan bahan ajar elektronik menyenangkan.	✓	
10.	Gambar pada bahan ajar menarik perhatian.	✓	

Simpulan:

Berdasarkan respon pengguna:

Komentar :

1. Bagus
2. Suka
3. menarik dan Suka

## Formulir Respon Pengguna

Tema : Organ Gerak Manusia dan Hewan  
 Subtema : Manusia dan Lingkungan  
 Materi : IPA  
 Judul penelitian : Pengembangan bahan ajar berbasis canva pada materi organ gerak manusia dan hewan pada kelas V  
 Pengembang : Siti Sarah Sumarni  
 Evaluator : VA  
 Nama : FERVA NURMA RAHMA  
 Sekolah : SDN Muara Sari 2

## Petunjuk penggunaan

1. Isi nama, sekolah pada kolom yang telah disediakan.
2. Angket ini merupakan tindak lanjut dari pembuatan produk bahan ajar berbasis canva tema organ gerak manusia dan hewa subtema manusia dan lingkungan materi ipa.
3. Berikan pendapat sejujur-jujurnya.
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda.

## Keterangan :

YA : 1

TIDAK : 0

No	Butir Pertanyaan	Pilihan	
		YA	TIDAK
1.	Bahan ajar elektronik ini membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran.	✓	
2.	Pembelajaran menggunakan bahan ajar elektronik ini membuat saya semangat belajar.	✓	
3.	Materi yang disajikan membuat saya memahami pembelajaran.	✓	
4.	Gambar yang disajikan memudahkan saya memahami pembelajaran.	✓	

5.	Tampilan pada bahan ajar elektronik menarik perhatian saya.	✓	
6.	Tulisan pada bahan ajar elektronik jelas, dan mudah dipahami.	✓	
7.	Bahasa pada bahan ajar elektronik mudah dimengerti.	✓	
8.	Bahan ajar menggunakan tulisan yang terlihat jelas.	✓	
9.	Belajar menggunakan bahan ajar elektronik menyenangkan.	✓	
10.	Gambar pada bahan ajar menarik perhatian.	✓	

Simpulan:

Berdasarkan respon pengguna:

Komentar :

Ya, karena gambarnya, adegan, suara, dan pembicaraannya bagus.....

.....

.....

.....

.....

.....



## Lampiran 13: Dokumentasi



Gambar. Pra-Penelitian bersama Wali Kelas VA





Guru menampilkan *e-modul* dan menjelaskan materi



Peserta didik memperhatikan *e-modul*.



Peserta didik menjawab pertanyaan guru perihal materi yang ada di *e-modul*.

## Lampiran 14: Riwayat Penulis



Siti Sarah Sumarni lahir di Bogor, 13 April 1999. E-mail: [triplesyayas@gmail.com](mailto:triplesyayas@gmail.com) merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan bapak Heru Tjahyo Sumarno dan ibu Siti Juariah S.Pd. Bertempat tinggal di Perumahan Bukit Pasundan dua blok E3 No 8, desa Sukaharja Kecamatan Cijeruk Kabupaten Bogor. Latar belakang pendidikan berasal dari TK An-naba Kota Bogor tahun 2004-2005, SD Negeri Batutulis 2 Kota Bogor 2005-2011, MTs Daarussalam Kota Bogor 2011-2014, SMA Al-Ghazaly Kota Bogor 2014-2017 dengan jurusan IPA. Saat ini sedang melanjutkan Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. Sudah menikah dan memiliki satu orang putra. Hobby menari tradisional (jaipong) dengan menjadi pelatih ekstrakurikuler tari di SDN Sasanawiyata 1. Pernah menjadi penyaji terbaik kategori pawai/karnaval pada kegiatan HUT Kota Bogor, juara 1 tari jaipong dalam kegiatan Semarak Guseda, aktif dalam organisasi lengser ambu Kota Bogor. Pengalaman magang di SDN Ciheuleut 2.