
Pengembangan E-Modul dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi

Pajriah Pajriah¹, Ari Saptono², Aditya Pratama³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

E-mail: pajriah2103@gmail.com¹, saptono.fe@unj.ac.id², adityapratama@unj.ac.id³

Article History:

Received: 26 Juni 2024

Revised: 18 Juli 2024

Accepted: 21 Juli 2024

Keywords: *E-Module, Economics, Financial Services Institutions*

Abstract: *The development of e-modules was carried out to become a learning medium that can be used as a learning resource for students. The aim of this research is to determine the effect of using e-modules on learning outcomes in financial services institution material. This research is development research or Research and Development with the ADDIE development model. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive analysis and unpaired t-test. The research subjects were one material expert, one language expert, one media expert, two panelists, and students. The research population was class X students of SMA Negeri 14 Jakarta. The sample used was non-random sampling using a deliberate sampling technique and class X-2 was obtained as the experimental class while the control class was class X-4. The results of this research include 1) the validation results of the e-module based on visual media using Canva are valid as shown by the material expert validation score of 83.75%, the media expert obtained a score of 94.5%, the linguist obtained a score of 94.3%, the panelists I was 92%, and panelist II obtained a score of 91% with all scores included in the "appropriate" category for use; 2) the significance of the unpaired t test is $0.002 < 0.05$ $t_{count} > t_{table}$ is $3.30 > 1.66$, which means there is a significant difference between the learning outcomes of the experimental class and the control class. Based on these results, it shows that there is a significant difference in learning outcomes between the experimental class using e-modules and those not using e-modules in the control class.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin keberlangsungan hidup masyarakat suatu negara, yaitu untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Dalam melaksanakan pendidikan, dapat mengacu pada kurikulum yang berlaku berdasarkan keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Terdapat

peralihan kurikulum yang sebelumnya menerapkan kurikulum K-13 berubah menjadi kurikulum merdeka. Tidak semua sekolah secara langsung melakukan peralihan kurikulum, namun dilakukan secara perlahan-lahan. Beberapa sekolah menggunakan kurikulum merdeka dengan kelas tertentu saja, mayoritas tidak menerapkan pada kelas yang akan ujian untuk kelulusan sekolah. Masa peralihan kurikulum K-13 ke kurikulum merdeka membuat guru beradaptasi pada materi yang akan disampaikan kepada siswa. Pada kurikulum merdeka materi-materi yang disajikan dipangkas sesuai dengan ketentuan pemerintah, sehingga sekolah memberikan pinjaman buku cetak sudah kurikulum merdeka kepada siswa. Namun, masih banyak guru memberikan materi berdasarkan buku cetak yang dimilikinya. Sehingga tidak sinkronnya materi yang diberikan oleh guru dengan buku cetak dari sekolah. Hal ini membuat dituntunya siswa untuk mencatat banyak materi, sedangkan tidak semua siswa mencatat materi yang telah disampaikan. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran tidak maksimal. Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa pada mata pelajaran ekonomi, yaitu sekitar 64%. Kurikulum merdeka menuntut kreativitas guru, salah satunya kreativitas dalam mengolah kelas. Ruang kelas dirancang untuk memaksa siswa fokus dalam jangka waktu yang lama, maka dari itu pendidik dituntut untuk dapat mengelola kelas secara aktif mencari informasi baru dan membuat rencana inovatif pada proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi agar dapat memupuk perhatian siswa (Lang, 2020). Teknologi yang dimanfaatkan untuk pembelajaran berupa alat atau media pembelajaran. Terdapat berbagai macam media pembelajaran salah satunya adalah modul elektronik.

Media pembelajaran berupa e-modul sudah banyak dipergunakan untuk proses belajar mengajar, tetapi tidak semua kegiatan belajar mengajar di sekolah menggunakan e-modul. Namun sudah banyak pula penelitian penggunaan e-modul untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Seperti halnya pada penelitian Sujenem et.al (2021) menganalisis penggunaan e-modul pada pembelajaran fisika yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Senada dengan penelitian Fitriani & Sari (2022) yang mengembangkan e-modul untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudian sama halnya dengan penelitian Ikhwan (2022) e-modul digunakan pada penelitian yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai penelitian dengan mengembangkan e-modul membutuhkan software atau aplikasi sebagai penunjang dalam menyusun e-modul (Sidiq & Najuah, 2020). Salah satunya pada penelitian Widiani & Rosy (2021) menggunakan aplikasi flipbook maker dalam mengembangkan e-modul. Pada penelitian Utami et al. (2018) menggunakan aplikasi etnomatematika yang memiliki kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, terdapat aplikasi Canva untuk membuat e-modul yang digunakan secara *online* dengan berbagai macam fitur dan template (Kamila & Kowiyah, 2022). Aplikasi Canva juga memiliki fitur video, animasi, gambar, suara, teks dan masih banyak lagi yang mampu dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Hapsari & Zulherman, 2021). Pembuatan e-modul pada mata Pelajaran ekonomi menggunakan Canva merupakan aplikasi yang menjadi solusi alternatif, karena mudah digunakan dan memiliki banyak fitur-fitur.

Memanfaatkan aplikasi Canva sangat memudahkan pendidik untuk menginovasikan media pembelajaran baik audio visual maupun media visual dan fitur-fiturnya pun mudah digunakan terutama untuk pemula. Menggunakan media visual dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menjadi motivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat (Fadillah, 2018). Materi yang dikemas dalam modul elektronik berbasis media visual menggunakan Canva dilengkapi dengan gambar dan elemen-elemen yang menarik serta terdapat *hyperlink* referensi gambar/video maupun untuk kuis. Sehingga membuat siswa akan meningkatkan semangat dan fokus dalam memahami pembelajaran. Modul yang dilengkapi dengan teks, gambar, dan video

dapat berperan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa (Laili, 2019). Proses pembelajaran yang terjadi apabila menggunakan e-modul menjadi tidak bergantung pada ruang dan waktu, yang artinya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (Azis, 2021). Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat banyak kalimat atau kata-kata sulit dimengerti. Materi ekonomi dengan banyak kata-kata sulit salah satunya adalah materi lembaga jasa keuangan. Penggunaan media pembelajaran berupa modul elektronik yang kreatif dan inovatif serta dengan mensinkronisasi materi dengan guru pengampu mata pelajaran ekonomi dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut. Tingkat pemahaman siswa diperoleh dari nilai pada hasil belajar, maka dari itu peneliti akan mengkaji berpengaruh atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sari et al., 2020). Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*) yang pengendalian hanya dilakukan pada satu variabel bebas, yaitu variabel paling dominan (Sukamadinata, 2013). Variabel bebas pada penelitian ini, yaitu media pembelajaran media visual. Desain eksperimen pada penelitian ini menggunakan tipe *post-test only control group design* berupa uji *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut desain eksperimen *post-test only group design*, yaitu:

Tabel 1. Desain Penelitian *Post-Test Only Group Design*

Kelompok	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Kelas Eksperimen	X	O_1
Kelas Kontrol	-	O_2

Terdapat beberapa analisis untuk produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan, yaitu analisis data validasi atau kelayakan produk dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli bahasa, 2 panelis, dan analisis hasil *post-test*. Menurut Arikunto (2012) mengemukakan bahwa presentase validasi dapat ditentukan sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil dari skor produk pada lembar validasi oleh validator digunakan sebagai acuan peneliti dalam menyempurnakan produk, sehingga menghasilkan produk akhir yang valid dan dapat diimplementasikan. Menurut Sukardjo dalam O. D. Darmawan (2021) kriteria interpretasi skor angket produk adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Angket Validasi Produk

Nilai	Rentang Skor	Presentase	Interpretasi
A	$\bar{x} > 4,2$	81% - 100%	Sangat Layak
B	$3,4 \leq \bar{x} \leq 4,2$	61% - 81%	Layak
C	$2,6 \leq \bar{x} \leq 3,4$	41% - 61%	Cukup Layak

D	$1,8 \bar{x} \leq 2,6$	21% - 41%	Kurang Layak
E	$\leq 1,8$	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Sukarjo dalam Darmawan, (2021)

Sedangkan pada analisis hasil *post-test* menggunakan uji hipotesis, yaitu uji beda-*t independent t-test*. *Post-test* dilakukan dalam bentuk pilihan ganda pada tahap evaluasi untuk melihat hasil belajar siswa. Butir soal yang digunakan untuk *post-test* terlebih dahulu melakukan beberapa uji, yaitu validitas butir soal, realibilitas butir soal, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dan pembahasan berdasarkan model pengembangan yang digunakan, yaitu pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementasi, Evaluation*) dengan dilakukan secara bertahap dan berurutan.

a. Analisis

Pada tahap ini dilakukannya analisis berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang diketahui bahwa hasil kelas X cenderung tergolong rendah atau dibawah KKM. Rendahnya hasil belajar tersebut ditunjukkan pada hasil ulangan semester genap bahwa presentase hasil belajar hanya memperoleh 64%. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh bahwa hasil belajar rendah disebabkan oleh materi tidak sinkron antara materi yang dibahas oleh guru dengan materi di buku cetak, pengelolaan kelas kurang mendekati siswa cenderung membosankan, dan kurang maksimalnya melibatkan penggunaan teknologi pada media pembelajaran. Diketahui salah satu materi dinilai banyak kalimat atau kata-kata yang sulit dimengerti dan menarik perhatian siswa adalah lembaga jasa keuangan. Perencanaan pembelajaran yang telah disusun oleh pendidik dirasa sudah cukup efektif, namun perlu perbaikan agar lebih efektif. Salah satunya agar proses pembelajaran menarik dan efektif adalah dengan menginovasikan media pembelajaran secara kreatif. Pemanfaat teknologi secara maksimal merupakan salah satu agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan berbasis media visual berupa modul elektronik menggunakan Canva. Sebagai pendidik dapat memudahkan dalam menginovasikan media pembelajaran dan penunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Desain

Pada tahap desain dilakukannya menyusun rancangan modul elektronik, membuat modul elektronik menggunakan Canva, penyusunan lembar validasi berupa angket dengan skala likert, dan penyusunan instrumen tes berupa pilihan ganda sebagai evaluasi.



(a)

(b)



Gambar 1. (a) desain cover, (b) petunjuk penggunaan, (c) peta konsep, (d) uraian materi dan tautan video

Dalam penyusunan e-modul tersebut membutuhkan kurun waktu dua minggu lamanya, karena muatan materi berdasarkan pada referensi yang akurat dan juga mensinkronisasi dengan materi guru pengampu mata pelajaran ekonomi kelas X. Membuat e-modul memanfaatkan aplikasi Canva karena mudah digunakan, dapat menciptakan suatu *output* menarik karena terdapat berbagai macam elemen-elemen, dan juga fitur-fiturnya lengkap. Terdapat 35 halaman pada e-modul yang terdiri dari *cover*, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, pendahuluan, peta konsep, isi/materi, rangkuman, tes formatif, glosarium, daftar pustaka, dan informasi kontak. Dalam e-modul terdapat ikon yang dapat digunakan dengan cara menekan ikon tersebut dan beberapa *link* referensi yang dapat secara langsung diarahkan ke dalam referensi tersebut.

Sedangkan pada penyusunan lembar validasi sebagai acuan dalam penilaian kelayakan produk yang disusun berdasarkan referensi. Lembar validasi menggunakan skala likert, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, dan sangat tidak baik dengan penilaian 1-5. Aspek kriteria validasi terdiri dari isi/konten, penyajian, organisasi dan navigasi, media, kegunaan, kualitas teknis, dan efektivitas. Penilaian produk pada lembar validasi nantinya diberikan secara langsung kepada validator. Setelah melakukan penyusunan lembar validasi dan sudah tervalidasi dengan kategori layak, maka disusunlah lembar tes yang dikemas dalam bentuk pilihan ganda melalui *google form*.

c. Pengembangan

Tahap pengembangan ini merupakan tahap penilaian terhadap modul elektronik yang diperoleh dari hasil lembar validasi. Penilaian produk divalidasi oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli bahasa, dan 2 panelis yang merupakan guru pengampu mata pelajaran ekonomi di sekolah SMAN 14 Jakarta.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Produk

No.	Hasil Validasi	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Ahli Materi	83,75%	Sangat Layak
2	Ahli Media	94,5%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	94,3%	Sangat Layak
4	Panelis I	92%	Sangat Layak
5	Panelis II	91%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi pada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan panelis dapat dinyatakan layak, namun dengan melakukan beberapa revisi hingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Terdapat revisi hanya pada sisi media sebanyak dua kali, sedangkan pada sisi materi, bahasa, dan panelis dinyatakan layak tanpa adanya revisi. Proses untuk dilakukan validasi oleh validator dalam kurun waktu satu minggu lamanya. Kemudian dilanjutkan membuat tes formatif sebagai evaluasi yang dikemas dalam bentuk pilihan ganda.

Tes formatif berupa *post-test* dalam bentuk pilihan ganda yang akan diimplementasikan untuk penelitian kepada kelas kontrol dan eksperimen, terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada kelas XI Ekonomi. Penilaian pada soal tersebut menggunakan korelasi poin biserial dengan skor tiap butir soal 1 dan 0. Skor jawaban dianggap benar bernilai 1 dan jawaban salah bernilai 0 pada setiap butir soal. Pada setiap butir soal dapat dinyatakan valid apabila tingkat signifikansi 5%. Butir soal yang diujikan akan diseleksi dengan syarat butir soal tersebut valid. Dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berikut hasil uji validitas butir soal.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Butir Soal

No. Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.650	0.232	Valid
2	0.777	0.232	Valid
3	0.699	0.232	Valid
4	0.750	0.232	Valid
5	0.350	0.232	Valid
6	0.422	0.232	Valid
7	0.771	0.232	Valid
8	0.650	0.232	Valid
9	0.350	0.232	Valid
10	0.677	0.232	Valid
11	0.650	0.232	Valid
12	-0.280	0.232	Tidak Valid
13	0.592	0.232	Valid
14	0.578	0.232	Valid
15	0.400	0.232	Valid
16	0.650	0.232	Valid
17	0.053	0.232	Tidak Valid
18	0.588	0.232	Valid
19	0.289	0.232	Valid
20	0.716	0.232	Valid
21	0.029	0.232	Tidak Valid
22	0.015	0.232	Tidak Valid
23	-0.220	0.232	Tidak Valid
24	0.503	0.232	Valid
25	0.291	0.232	Valid

Berdasarkan pada tabel 4, diperoleh bahwa butir soal yang valid berjumlah 20 soal dan tidak valid berjumlah 5 soal. Pada 20 soal yang dinyatakan valid dapat dilakukan pada uji selanjutnya, yaitu uji reliabilitas. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika instrumen tersebut digunakan berulang kali dengan hasil pengukuran yang tetap (Rusydi & Fadhil, 2018). Uji reliabilitas butir soal menggunakan kuder Richardson atau (KR), karena tes yang digunakan dalam bentuk pilihan ganda dengan nilai skor 1 jika jawaban benar. Menurut

Fraenkle dalam Yusup (2018) analisis reliabilitas menggunakan KR-20 dikarenakan setiap butir soal memiliki tingkat kesulitan yang sama dan instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien KR melebihi 0,70 ($r_i > 0,70$). Setelah menguji 25 soal, hanya 20 butir soal yang valid mendapatkan hasil sebesar 0,854. Hasil tersebut dinyatakan reliabel apabila $r_i > 0,70$. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut dinyatakan bahwa tes ini dapat dipercaya atau reliabel. Setelah itu, butir soal yang dinyatakan reliabel dapat diuji taraf kesukaran sebagaimana hasil berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

No. Soal	Taraf Kesukaran	Keterangan
1	0.50	Sedang
2	0.70	Sedang
3	0.38	Sedang
4	0.40	Sedang
5	0.39	Sedang
6	0.36	Sedang
7	0.42	Sedang
8	0.39	Sedang
9	0.39	Sedang
10	0.73	Mudah
11	0.67	Sedang
13	0.80	Mudah
14	0.77	Mudah
15	0.35	Sedang
16	0.77	Mudah
18	0.36	Sedang
19	0.31	Sedang
20	0.36	Sedang
24	0.35	Sedang
25	0.33	Sedang

Setiap butir soal dapat dihitung tingkat kesukarannya, karena setiap butir soal berbeda-beda. Menurut Zarkasyi (2017) menyatakan bahwa tingkat kesukaran dengan kriteria interpretasi skor jika $0,00 < P \leq 0,30$ dengan kategori terlalu sukar, $0,30 < P \leq 0,70$ dengan kategori sedang, $0,70 < P < 1,00$ dengan kategori mudah, dan jika skor 1,00 tergolong kategori terlalu mudah. Butir soal yang valid dan telah dilakukan uji reliabilitas, dapat dilanjutkan uji taraf kesukaran butir soal. Berdasarkan uji taraf kesukaran terdapat 4 soal dengan kategori mudah dan 16 soal tergolong kategori sedang.

Kemudian dilanjutkan dengan uji daya pembeda, yaitu tes yang bertujuan untuk membedakan siswa berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Suharsimi, 2009). Menurut Arikunto dalam Lumbanraja & Daulay (2018) kriteria daya beda tes jika $0,00 - 0,20$ termasuk ke dalam klasifikasi jelek, $0,20 - 0,40$ tergolong klasifikasi cukup, $0,40 - 0,70$ ke dalam klasifikasi baik, dan $0,70 - 1,00$ dengan klasifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa 4 butir soal tergolong kategori daya pembeda tingkat cukup dan 16 butir soal dalam kategori golongan daya pembeda dengan tingkat baik. Setelah dilakukannya beberapa uji, maka soal tersebut dapat diimplementasikan pada tahap evaluasi.

d. Implementasi

Produk yang dikembangkan dan telah teruji kelayakannya, diimplementasikan dalam proses pembelajaran ekonomi dengan materi lembaga jasa keuangan. Terdapat 3 pertemuan implementasi dan 1 pertemuan evaluasi. Siswa diarahkan untuk menggunakan media pembelajaran berupa modul elektronik dengan 1 gadget 2 orang. Proses pembelajaran diawali pembukaan dengan salam, absensi, dan menanyakan kabar serta mengulas kembali materi. Pada kegiatan inti dilakukan dengan pembahasan materi disertakan diskusi antara siswa dan guru. Setelah itu, diakhiri penutup dengan kesimpulan materi yang telah dibahas, motivasi, penugasan, dan doa penutup. E-modul yang telah diimplementasikan mendapat respon positif oleh siswa yang ditunjukkan pada pembelajaran lebih interaktif, semangat belajar, dan cenderung seringkali mengunjungi *link* sumber materi yang tersedia dalam e-modul tersebut.

e. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, siswa akan melakukan tes formatif atau *post-test* berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal melalui gadget masing-masing pada minggu ke-4 pertemuan. Hasil evaluasi berupa nilai *post-test* akan diujikan hipotesis dengan uji beda menggunakan uji-t tidak berpasangan (*independent sample t-test*). Uji tersebut pada penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen menggunakan produk yang dikembangkan dengan kelas kontrol tidak menggunakan produk yang dikembangkan. Hasil belajar dikatakan memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol jika nilai signifikansi $< 0,05$.

Tabel 8. Hasil Uji *Independent sample t-test*

Keterangan	Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>Post-test</i>	Eksperimen	85.83	3.30	1.66
	Kontrol	79.44		

- a. H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,30 > 1,66$. Nilai signifikansi didapat lebih kecil dari $0,05$ yaitu $0,002 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Pembahasan

1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan model ADDIE terbagi menjadi lima tahapan, yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap pertama, yaitu analisis permasalahan dan kebutuhan yang dilakukan secara langsung ke sekolah. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik tidak memiliki ketertarikan dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi. Penyebab dari hal tersebut, yaitu buku cetak yang disediakan oleh sekolah memiliki ketidaklengkapan materi dan materi pada buku cetak tidak memiliki keserasian dengan guru dalam pembahasan materi. Hal tersebut menyebabkan peserta didik memiliki keharusan

untuk mencatat semua materi. Peserta didik memiliki perbedaan karakter, diantara lain beberapa siswa enggan untuk mencatat materi yang telah disampaikan. Selain itu, buku cetak yang disediakan oleh sekolah tidak memiliki desain menarik atau terkesan kuno.

Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran di kelas yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa tidak turut aktif dalam mengikuti pembelajaran. Perlunya siswa memiliki bahan bacaan materi yang sama dengan guru agar siswa dapat turut aktif saat pembelajaran. Selama observasi, didapatkan bahwa pendidik kurang memiliki kecakapan dalam berinovasi pada penggunaan media. Diketahui bahwa dalam membantu meningkatkan hasil pembelajaran siswa dari segi aspek kognitif, dibutuhkannya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang tepat, yaitu menginovasikan materi dikemas dalam bentuk modul elektronik dengan memanfaatkan teknologi. Hal tersebut dapat membantu guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa modul elektronik dibutuhkan dan dapat dipergunakan secara fleksibel dimanapun kapanpun guna mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Selama observasi dan wawancara, diketahui bahwa materi mata pelajaran ekonomi lembaga jasa keuangan terdapat banyak macam-macam lembaga jasa keuangan serta fungsi-fungsinya. Selain itu, banyak kalimat baru dalam hal dunia lembaga jasa keuangan.

Tahap kedua adalah tahap desain atau perancangan media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini memiliki empat langkah, yaitu merancang e-modul, membuat media pembelajaran berupa e-modul, penyusunan lembar validasi ahli dan penulis yang dikemas dalam bentuk angket, serta penyusunan instrumen tes guna mengetahui adanya peningkatan hasil pembelajaran siswa. Tahap ketiga, yaitu pengembangan produk yang meliputi penilaian terhadap kelayakan produk dengan validasi oleh para ahli dan panelis, revisi produk, serta uji coba instrumen tes. Tahap keempat, yaitu tahap implementasi dengan mengimplementasikan produk yang telah divalidasi kelayakannya oleh validator kepada kelas eksperimen. Produk yang dikembangkan diimplementasikan pada proses pembelajaran materi lembaga jasa keuangan dengan empat kali pertemuan pembelajaran, yaitu tiga kali pertemuan untuk pembahasan materi dan satu kali pertemuan untuk tahap evaluasi dalam bentuk ulangan harian. Produk yang dikembangkan bersifat fleksibel, artinya dapat diulang kembali dimanapun dan kapanpun. Tahap terakhir dalam pengembangan media dengan model ADDIE, yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi diperoleh dari hasil *post-test* yang telah dilakukan setelah selesai pembahasan materi. Hasil *post-test* digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan modul elektronik terhadap hasil belajar siswa dengan melakukan beberapa analisis terlebih dahulu. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada beberapa uji, dinyatakan bahwa adanya perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berupa modul elektronik. Hal tersebut terbukti dengan peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat pada hasil ulangan semester genap pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 62,81, namun setelah menggunakan modul elektronik meningkat dengan nilai rata-rata 85,83. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai ulangan semester genap memperoleh nilai rata-rata 64 dan hasil *post-test* sebesar 79,44. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan pada kedua kelas, namun lebih meningkat kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ikhwan (2022) bahwa siswa memiliki peningkatan pada hasil belajar dengan menggunakan modul elektronik berbasis aplikasi Canva.

2. Validasi Media Pembelajaran

Produk yang dikembangkan harus melalui proses uji validasi dan kelayakan terlebih dahulu agar dapat digunakan. Kedua uji tersebut dilakukan oleh para validator di bidangnya agar produk tersebut dapat digunakan dan tepat sasaran. Produk yang dikembangkan diuji validasi dan kelayakannya oleh satu ahli bahasa, satu ahli media, satu ahli materi dan dua penalis. Validasi ahli media pada penilaian pertama menyatakan bahwa layak digunakan dengan revisi. Menurut Nadya Fadillah F, S.Pd., M.Pd menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan, namun terdapat beberapa perbaikan dengan perolehan skor sebesar 82,3%. Revisi tersebut berupa menghilangkan graft yang tidak sesuai dan menyertakan perintah atau instruksi pengerjaan pada latihan untuk siswa. Saran tersebut dilakukan perbaikan oleh peneliti, kemudian melakukan penilaian kembali kepada ahli media. Penilaian kedua oleh ahli media dinyatakan produk yang dikembangkan layak digunakan tanpa revisi dengan perolehan skor sebesar 94,5%, skor tersebut termasuk kategori sangat layak. Pada ahli materi yang divalidasi oleh Dr. Suparno, S.Pd, M.Pd memperoleh skor 83,75% dinyatakan layak tanpa adanya revisi. Penilaian ketiga dilakukan oleh ahli bahasa oleh Ena Nabilah, M.Pd yang menyatakan layak tanpa revisi dengan memperoleh skor 94,3%. Selanjutnya penilaian e-modul dilakukan pada dua penulis dengan masing-masing panelis diperoleh skor 92% dan 91% dinyatakan layak tanpa adanya revisi.

KESIMPULAN

Penelitian Research and Development dengan mengembangkan produk berbasis media visual, yaitu media pembelajaran berupa modul elektronik pada materi lembaga jasa keuangan menggunakan Canva telah terlaksana dengan baik. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE (*analyze, design, development, implementasi, evaluation*). Model pengembangan tersebut sangat membantu peneliti dalam melakukan penelitian dan dilakukan secara bertahap serta berurutan. Produk yang dikembangkan di validasi kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan panelis. Validasi produk dilakukan menggunakan lembar instrumen validasi dengan beberapa aspek, yaitu aspek isi/konten, penyajian, media, organisasi dan navigasi, kegunaan, kualitas teknis, serta efektifitas. Para validator menyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan layak, kemudian diimplementasikan kepada siswa untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa modul elektronik. Selanjutnya, dilakukan tahap evaluasi berupa tes formatif atau *post-test* yang dikemas dalam bentuk pilihan ganda. Nilai yang diperoleh dari *post-test* sebagai hasil belajar akan dilakukan uji dengan berbagai macam metode. Pengujian tersebut berupa uji beda menggunakan *independent sample t-test*. Uji tersebut diperoleh terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dan dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

DAFTAR REFERENSI

- Azis, H. (2021). Preliminary research in the development of smartphone-based e-module learning materials using the ethno-STEM approach in 21st century education. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1876(1), 12054.
- Fadillah, A. (2018). *Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(1), 36–42.
- Fitriani, F., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti. *Perspektif Pendidikan Dan*

- Keguruan*, 13(2), 61-69.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Ikhwan, K. (2022). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Kota Serang* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.
- Laili, I. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.
- Lang, J. M. (2020). *Distracted: Why students can't focus and what you can do about it*. Hachette UK.
- Richard R. Hake. (1999). ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES. AREA-D American Education Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology. <https://physics.indiana.edu>
- Rusydi, A., & Fadhli, M. (2018). *Statistika Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. CV. WIDYA PUSPITA.
- Santos, J. M., & Castro, R. D. R. (2021). Technological Pedagogical content knowledge (TPACK) in action: Application of learning in the classroom by pre-service teachers (PST). *Social Sciences & Humanities Open*, 3(1), 100110.
- Saprudin, S., Haerullah, A. H., & Hamid, F. (2021). Analisis Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Fisika; Studi Literatur. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(2), 38. <https://doi.org/10.31851/luminous.v2i2.6373>
- Sari, I. S., Lestari, S. R., & Sari, M. S. (2020). Development of A Guided Inquiry-Based E-module on Respiratory System Content Based on Research Results of the Potential Single Garlic Extract (*Allium sativum*) to Improve Student Creative Thinking Skills and Cognitive Learning Outcome. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 228–240.
- Schmidt, D. A., Baran, E., Thompson, A. D., Mishra, P., Koehler, M. J., & Shin, T. S. (2009). Technological pedagogical content knowledge (TPACK) the development and validation of an assessment instrument for preservice teachers. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 123–149.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Suharsimi, A. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, NS (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Wijoyo, H., & Widiyant, W. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal (The Role Of Technology In Local Culture-Based Learning). *Conference: "Integrasi TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Dalam Pembelajaran Berbasis*

Kearifan Lokal” At: BANJARMASIN, 1.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>