

Pengembangan e-modul interaktif canva pada matapelajaran ekonomi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMAN 1 Lubuk Pakam

Tianovida Siregar^{*)1}, Dede Ruslan¹, Khairudddin E. Tambunan¹

¹Program Pascasarjana Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Medan

*) Correspondence Author address e-mail: tianovidasiregar@gmail.com

Abstract: Penelitian ini mengisi gap literatur tentang pemanfaatan Canva dalam pengembangan e-modul interaktif untuk mata pelajaran ekonomi, yang masih terbatas dalam konteks Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan bahan ajar e-modul interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, angket respons guru, dan angket respons siswa. Uji validitas instrumen dilakukan dengan analisis korelasi Pearson Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil reliabilitas sebesar 0,85, menunjukkan instrumen memiliki konsistensi tinggi. Teknik analisis data mencakup uji prasyarat (uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene's test), serta uji hipotesis dengan uji t-test untuk efektivitas dan uji Cohen's d untuk ukuran efek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar e-modul interaktif berbantuan Canva layak digunakan berdasarkan validasi ahli dengan skor rata-rata 85% dalam kategori sangat layak. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan minat belajar dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan ukuran efek 0,796997 (kategori sedang). Hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan ukuran efek 1,784292 (kategori kuat). Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang pengaruh teknologi visual interaktif terhadap pembelajaran ekonomi. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengadopsi teknologi berbasis Canva untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif berbantuan Canva layak dan efektif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

Keywords: E-Modul Interaktif, Minat Belajar, Hasil Belajar

Article History: Received on 02/12/2024; Revised on 03/01/2025; Accepted on 03/02/2025; Published Online: 04/03/2025.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat berbagai tantangan yang menghambat pencapaian tujuan pendidikan. Salah satu permasalahan utama yang ditemukan di SMA Negeri 1 Lubuk Pakam adalah rendahnya minat belajar siswa yang

berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Berdasarkan data yang diperoleh, dari 141 siswa kelas XI, hanya 65 siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 76 siswa lainnya belum memenuhi standar. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas XI-1 dan XI-2 menjadi kelas dengan hasil belajar terendah, masing-masing dengan 22 dan 20 siswa yang tidak mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada gap yang cukup signifikan dalam pencapaian akademik siswa, yang memerlukan intervensi efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mereka.

Tabel 1. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri Lubuk Pakam

al	Interv	Katego	Hasil Angket Minat Belajar Kelas XI- 1		Hasil Angket Minat Belajar Kelas XI- 2		
			Jumla	Persenta	Jumla	Persenta	
			h siswa	se	h siswa	se	
≥ 32	24-31 16-23 8-15	baik	Sangat	6	17,14 %	5	13,88 %
			Baik	7	20,00 %	6	16,66 %
			Cukup	7	20,00 %	7	19,44 %
			Kuran	11	31,42 %	12	33,33 %
≤ 7	g	kurang	Sangat	4	11,42 %	6	16,66 %
		Jumlah	36		36		
		orang		orang			
		Indikator minat belajar :					
		Perasaan senang siswa					
		Ketertarikan untuk belajar					
		Perhatian Siswa					
	Keterlibatan Siswa						

Sumber : SMA Negeri 1 Lubuk Pakam

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, penyebab utama rendahnya hasil belajar ini berkaitan dengan keterbatasan sarana prasarana, khususnya bahan ajar yang tidak memadai. Ketersediaan buku cetak yang terbatas dan kurangnya bahan ajar yang interaktif menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, pengembangan bahan ajar digital seperti e-modul interaktif menjadi solusi yang potensial. Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas penggunaan e-modul dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hamdani et al. (2024) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif lebih mudah dipahami dan menarik perhatian peserta didik. Ruslan (2023) membuktikan bahwa penggunaan e-modul dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi, sementara Harpiani dkk. (2022) menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan melalui penerapan e-modul. Namun, terdapat tantangan dalam implementasi e-modul, seperti yang dikemukakan oleh Rahmadhani

dkk. (2021), yaitu kurangnya perangkat untuk mengakses bahan ajar digital, serta penelitian Purworejo dkk. (2023) yang menyoroti kebutuhan e-modul dalam bentuk cetak untuk menjangkau lebih banyak siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang e-modul interaktif berbasis Canva dengan fitur inovatif, seperti sistem navigasi hyper-link, rangkuman materi dengan kode QR, serta fitur Interactive Answer Feedback System guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Lubuk Pakam. Berikut adalah hasil angket mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, kenyataannya, masih ditemukan kasus di mana pendidikan tidak berjalan sesuai harapan. Berdasarkan hasil angket minat belajar dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam dalam mata pelajaran ekonomi, dapat diketahui bahwa terdapat sejumlah siswa dengan kategori kurang dan sangat kurang. Total siswa dengan kategori sangat baik sebanyak 11 orang, kategori baik 13 orang, kategori cukup 14 orang, kategori kurang 23 orang, dan kategori sangat kurang 11 orang. Faktor utama yang mempengaruhi rendahnya minat belajar adalah kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi. Berikut adalah data hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam

as	Kel	K	Ju	Jumlah	Siswa	Tidak	Jumlah	Siswa
		KM	mlah	Memenuhi	Nilai	Memenuhi	Memenuhi	Nilai
			Siswa	Nilai	KKM	Nilai	KKM	KKM
- 1	XI	7	36	22		14		
- 2	XI	7	36	20		16		
- 3	XI	7	35	19		16		
- 4	XI	7	34	15		19		
mlah	Ju		141	76 siswa		65 siswa		

Sumber : Tim Data SMA Negeri 1 Lubuk Pakam

Secara keseluruhan sebanyak 141 orang siswa untuk kelas XI yang memenuhi nilai KKM jumlah siswa 65 orang siswa, dan yang tidak memenuhi nilai KKM jumlah siswa 76 orang. Dan untuk kelas yang paling rendah hasil belajarnya adalah kelas XI-1 dengan jumlah 22 orang dan kelas XI-2 dengan jumlah 20 orang. Dapat disimpulkan bahwa masih ada nilai siswa, yang berada di bawah nilai KKM 70, sehingga perlu ada tindakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa tersebut.

Ada beberapa faktor yang menentukan keberhasilan suatu pendidikan yaitu peserta didik, peran guru, kondisi ekonomi, sarana prasarana, lingkungan dan hal lainnya (Kurniawati, 2022 : 2-3).

Rendahnya prestasi belajar siswa di Indonesia merupakan isu yang kompleks dan multifaktorial. Beberapa penelitian telah mengidentifikasi faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang kurang variatif dan keterbatasan sarana prasarana sebagai kontributor utama. Misalnya, penelitian oleh Shela dan Mustika (2022) menunjukkan bahwa sarana prasarana yang kurang memadai di sekolah dapat menurunkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak pada prestasi belajar mereka. Selain itu, studi oleh Salsabila dan Sunarti (2020) menemukan adanya pengaruh positif dan signifikan antara sarana prasarana terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri se-Gugus Jatayu, Cluwak, Pati, Jawa Tengah. Penelitian ini menekankan bahwa ketersediaan sarana prasarana yang memadai berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Data dari Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional dalam hal prestasi akademik siswa. Hal ini menegaskan perlunya evaluasi dan perbaikan dalam metode pembelajaran serta peningkatan sarana prasarana pendidikan untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif. Secara khusus di Sumatera Utara, observasi dan diskusi kelompok terfokus (FGD) dengan para pendidik mengungkapkan bahwa keterbatasan fasilitas belajar dan penggunaan metode pembelajaran yang monoton menjadi tantangan signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, institusi pendidikan, dan masyarakat untuk mengatasi permasalahan ini, seperti melalui pengadaan fasilitas yang memadai dan pelatihan guru dalam penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru, maka dapat ditelusuri penyebab masalah terjadinya rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa yang terjadi di SMA Negeri 1 Lubuk Pakam, disebabkan oleh kurang memadainya sarana prasarana sekolah seperti ketersediaan bahan ajar (buku cetak) yang sangat terbatas dan kurang updatenya bahan ajar yang digunakan. Serta faktor lainnya, guru belum mampu untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif dengan inovatif dan kreatif. Oleh karena itu guru perlu untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif.

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa, sehingga diperlukan bahan ajar yang mampu mewadahnya. Bahan ajar mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar selain peranan seorang guru, maka dari itu perlu dirumuskan bahan ajar yang mampu mendukung terselenggarakannya pendidikan yang baik (Wijayanti, 2015: 95). Adapun fungsi bahan ajar bagi siswa yaitu, sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dipelajari. Adanya bahan ajar siswa akan lebih tahu kompetensi apa saja yang harus dikuasai selama program pembelajaran berlangsung, Siswa jadi memiliki gambaran skenario pembelajaran lewat bahan ajar (Magdalena., 2020: 322). Bahan ajar dikelompokkan menjadi beberapa kriteria, yaitu : Bahan Cetak (Buku, Modul, LKS, Brosur, Handout, Leaflet dan Wallchart); Audio Visual (Video / Film,

VCD); Audio (Radio, Kaset, CD / Mp3); Visual (Foto, Gambar, Model / Maket); Multimedia (CD Interaktif, Computer Based, Internet).

Bahan ajar dalam bentuk e-modul interaktif diharapkan menjadi solusi alternatif untuk mengatasi masalah pembelajaran dikelas. E-modul interaktif dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu memahami materi dengan lebih baik. Pembuatan bahan ajar e-modul interaktif, memerlukan aplikasi atau software dalam perancangannya, salah satu software yang dapat digunakan, yaitu Canva.

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang bersifat gratis dan berbayar yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa template yang tersedia (Irkhamni et al., 2021: 129). Salah satu kelebihan dari aplikasi ini yaitu dapat kita gunakan secara online tanpa harus mendownload aplikasinya terlebih dahulu sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar pada komputer. Canva mudah digunakan oleh guru untuk membuat e-modul interaktif tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam. Hal ini memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar yang berkualitas dalam waktu yang relatif singkat.

Bahan ajar E-Modul interaktif yang akan diterapkan ini sama halnya seperti e-modul interaktif yang dibuat oleh para peneliti sebelumnya, namun yang menjadi pembeda dan keunggulan pada e-modul interaktif ini adalah 1.) pembuatan bahan ajar dibantu oleh aplikasi canva untuk lebih menarik, 3.) setiap indikator materi disediakan rangkuman, lkpd dan video pembelajaran dengan sistem scan barcode untuk mengakses materi, 4.) tersedia tombol navigasi atau hyper link untuk menuju kehalaman yang diinginkan, 5.) pada tampilan soal dimunculkan sistem klik soal muncul jawaban yang benar dan jawaban yang salah (Interactive Answer Feedback System).

Pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam pembuatan soal untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Soal interaktif memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjawab pertanyaan tetapi juga mendapatkan umpan balik langsung, visualisasi, dan pengalaman belajar yang lebih menarik. Sistem klik soal muncul jawaban yang benar dan jawaban yang salah (Interactive Answer Feedback System) adalah sistem yang memberikan umpan balik langsung kepada pengguna setelah mereka memilih jawaban dalam suatu soal atau kuis. Sistem ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dengan memberikan informasi tentang jawaban yang benar dan salah serta memberikan penjelasan tambahan.

Sistem ini berguna dalam pembelajaran interaktif, di mana pengguna bisa langsung mendapatkan umpan balik setelah memilih jawaban. Dengan adanya umpan balik langsung, pengguna bisa memahami konsep lebih cepat. Dibandingkan dengan metode belajar pasif, sistem ini lebih melibatkan pengguna. Cocok untuk pembelajaran akademik, pelatihan karyawan, atau ujian online. Selain itu membantu pengguna memahami konsep dengan lebih cepat melalui umpan balik langsung, meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui interaksi aktif, mengidentifikasi kesalahan dan memberikan penjelasan untuk meningkatkan pemahaman serta menghindari kesalahan yang sama di masa depan.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamdani et al., (2024:1260) hasil penelitiannya yaitu dengan adanya media pembelajaran interaktif lebih mudah ditangkap dan menarik perhatian peserta didik. Kemudian didukung penelitian yang dilakukan oleh Ruslan, (2023: 1) hasil penelitiannya yaitu penggunaan e-modul terbukti untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Harpiani dkk, (2022: 470) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan e-modul terbukti untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan didukung oleh Idayanti & Suleman, (2024:127) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan e-modul sebagai bahan ajar mandiri efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmadhani dkk., (2021: 10), dengan hasil penelitiannya yaitu terdapat kekurangan dalam penelitiannya, yaitu kekurangan perangkat untuk mengakses e-modul. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Purworejo dkk., (2023: 35) terdapat kelebihan atau kekurangan dalam penelitian, yaitu e-modul harus disajikan dalam bentuk cetak.

METHOD

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa e-modul interaktif berbasis Canva. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yang dipilih karena sifatnya yang sistematis, fleksibel, serta berbasis umpan balik di setiap tahapannya. Model ini lebih sesuai dibandingkan dengan model Dick & Carey yang lebih berorientasi pada desain instruksional secara rinci atau model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang lebih terstruktur dalam pengembangan perangkat pembelajaran. ADDIE mendukung teori pembelajaran konstruktivis, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui eksplorasi dan interaksi dengan e-modul yang dikembangkan.

Dalam tahap analisis kebutuhan (need assessment), instrumen yang digunakan mencakup angket dan wawancara terhadap guru dan siswa untuk mengidentifikasi kendala dalam pembelajaran ekonomi. Angket ini menilai aspek seperti kesulitan siswa dalam memahami materi, preferensi terhadap media pembelajaran digital, serta efektivitas metode pengajaran yang telah digunakan sebelumnya. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum guna memastikan e-modul yang dikembangkan selaras dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa.

E-modul interaktif yang dikembangkan divalidasi oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Proses validasi bertujuan untuk menilai kelayakan isi e-modul serta memberikan masukan untuk perbaikan. E-modul ini mengalami satu kali revisi dari masing-masing validator, mencakup perbaikan pada isi materi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lubuk Pakam dengan subjek penelitian siswa kelas XI. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket yang terdiri dari angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa. Lembar validasi e-modul menilai tiga aspek utama: kevalidan materi (kesesuaian tujuan pembelajaran, kualitas materi, penyajian materi, dan self-evaluation), kevalidan media (tampilan, konsistensi, penggunaan huruf, dan karakteristik fisik), serta kevalidan desain

(kelayakan isi, penyajian, dan kegrafisan). Instrumen ini menghasilkan data kualitatif yang digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan e-modul agar lebih efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

RESULTS AND DISCUSSION

Produk yang sudah dibuat harus melalui tahap uji kelayakan dan uji keefektivitasan. Dimana uji tersebut divalidasi agar produk tersebut layak dan praktis untuk digunakan. Validasi dilakukan oleh dosen validator yang sudah ahli di setiap bidangnya. Validasi yang dilakukan terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli desain. Produk juga diberikan kepada guru mata pelajaran ekonomi untuk menilai dan memberikan masukan. Penilaian berupa saran perbaikan menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan proses perbaikan terhadap E-modul Interaktif agar menjadi produk yang lebih baik lagi. Untuk mengukur uji efektivitas e-modul terhadap minat belajar dan hasil belajar maka perlu untuk dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji T-test dan uji Cohen.

Kelayakan Bahan Ajar E-Modul Interaktif

Bahan ajar dengan menggunakan e-modul interaktif ini memiliki kelebihan dalam membantu mempercepat pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa terhadap materi ajar dikarenakan lewat bahan ajar e-modul interaktif ini siswa memiliki ketertarikan dan minat belajar yang tinggi. Seperti yang dikemukakan oleh (Taufan et al., 2023: 135), pembuatan e-modul interaktif berbasis aplikasi canva bisa menjadi solusi alternatif untuk membuat pembelajaran geografi sedikit lebih mudah dan praktis karena di dalamnya disajikan materi yang disediakan teks materi, gambar-gambar, peta persebaran sumberdaya alam, link video terkait materi pelajaran sehingga dapat lebih kekinian dan berbeda dibandingkan dengan modul-modul konvensional lainnya.

E-modul yang digunakan oleh guru dirancang untuk menghasilkan siswa berpikir aktif dan dapat diperoleh oleh semua siswa dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Cici Thania, 2023: 1). Dan didukung oleh Harpiani, (2023: 1) Penggunaan e-modul juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan konten-konten yang terdapat pada e-modul tersebut dikemas secara baik dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Materi pembelajaran e-modul interaktif dalam bentuk elektronik dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuan mereka dalam materi pembelajaran dan meningkatkan pembelajaran independen siswa, baik dalam kelas dan pembelajaran jarak jauh (Sintawati & Margunayasa, 2021: 20).

Melalui tahap pengembangan model ADDIE, yaitu model yang mengembangkan suatu produk berdasarkan 5 tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Dengan model pengembangan ADDIE, produk dikembangkan dan diuji untuk melihat tingkat kelayakannya yaitu dengan menyebarkan produk bahan ajar e-modul interaktif dan angket terhadap ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta ahli materi pelajaran. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli validator, maka produk dan angket bahan ajar e-modul interaktif juga disebar kepada guru dan siswa untuk mengetahui responnya.

Berdasarkan hasil angket yang disebarkan, diperoleh hasil uji kelayakan dari ahli materi pembelajaran dengan skor rata-rata 3,73 dari skala 5 atau setara dengan 74,6%. Penilaian ini dikategorikan sebagai "layak" berdasarkan kriteria yang ditetapkan oleh Nieveen (1999), di mana suatu media pembelajaran dianggap layak digunakan jika memperoleh persentase minimal 61%.

Adapun indikator penilaian oleh validator berdasarkan instrumen angket validitas menunjukkan bahwa aspek kesesuaian tujuan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,00, aspek kualitas materi 3,60, aspek penyajian konten materi 3,70, dan aspek penyajian self-evaluation 3,60. Jika dibandingkan dengan studi sebelumnya, hasil ini sejalan dengan penelitian Ruslan dkk yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dengan skor kelayakan di atas 70% umumnya efektif dalam mendukung pemahaman siswa. Dengan demikian, berdasarkan hasil evaluasi ahli materi, e-modul interaktif ini masuk dalam kategori layak digunakan dengan beberapa rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan kualitas materi, penyajian, serta evaluasi mandiri dalam e-modul agar lebih efektif dalam pembelajaran.

Selanjutnya penilaian dari ahli media memberikan penilaian 90% dengan kategori sangat layak, karena dengan penggunaan bahan ajar ini, ahli media menilai siswa dapat bersemangat dalam memahami materi pelajaran karena bahan ajar e-modul interaktif ini dianggap lebih dekat dengan kebiasaan siswa yang menggunakan gadget. Adapun indikator penilaian oleh validator berdasarkan pada instrument angket validitas didapatkan hasil bahwa aspek tampilan berada dalam nilai rata – rata 3,54, aspek konsisten nilai rata-rata 3,00, aspek penggunaan huruf nilai rata-rata 3,66, aspek karakteristik dengan nilai rata – rata 4,00. Berdasarkan keempat aspek ahli materi tersebut maka dapat disimpulkan rata-ratanya 3,54 atau 70% dalam kategori layak.

Berikutnya ahli desain pembelajaran memberikan penilaian sebanyak 80% dengan kategori layak dimana bahan ajar e-modul interaktif ini menurut ahli desain pembelajaran telah didesain sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu Ketenagakerjaan. Menurut Ruslan, (2022: 927) Modul digital atau sering juga disebut dengan elektronik modul adalah alat atau fasilitas pembelajaran yang berisi bahan, metode, batasan, dan cara evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik mencapai kompetensi yang diharapkan. Adapun indikator penilaian oleh validator desain berdasarkan pada beberapa aspek, aspek kelayakan nilai rata-rata 4,00, aspek penyajian nilai rata-rata 3,90 dan aspek kegrafisan nilai rata-rata 4,20. Berdasarkan ketiga aspek ahli desain pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan rata-ratanya 4,03 atau 80% dalam kategori layak.

Dalam hal ini peneliti juga melihat respon guru dan siswa terhadap penerapan bahan ajar e-modul interaktif. Dimana guru memberikan respon yang sangat positif terhadap bahan ajar e-modul interaktif karena selama proses belajar mengajar dengan menggunakan bahan ajar e-modul interaktif ini, guru melihat siswa sangat bersemangat dan aktif terlibat dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Sehingga guru memberikan penilaian nilai rata-rata 3,75 atau 75% dalam kategori layak. Demikian juga dengan siswa yang memberi respon positif dengan penilaian rata – rata 3,64 dengan kriteria layak, dimana dari wawancara yang peneliti lakukan terhadap siswa mengatakan bahwa mereka sangat antusias dalam belajar karena penerapan bahan ajar e-modul interaktif ini

dianggap masih baru diterapkan dalam kelas siswa dan kegiatan pembelajarannya sangat menarik dalam proses belajar berlangsung sehingga seluruh siswa dapat aktif, pembelajaran terkesan tidak monoton dan melatih kemampuan analisis siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Dari penilaian layak yang diberikan oleh tim validator desain, media, dan materi pelajaran, serta diperolehnya respon yang positif dari guru dan siswa terhadap bahan ajar e-modul interaktif ini, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa dalam materi Ketenagakerjaan.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dede Ruslan dkk, (2023: 1) dengan hasil penelitiannya yaitu penggunaan e-modul sudah layak dan efektif untuk digunakan. Kelayakan dalam hasil penelitian ini dilihat dari segi aspek ahli materi. Dalam aspek ahli materi rata-rata rentang nilai menunjukkan layak dalam indikator kelayakan konten, penyajian kelayakan, serta penilaian bahasa. Keefektifan dalam penelitian ini dilihat dari hasil uji T-Test dimana nilai rata-rata T-hitung lebih besar dari T-tabel .

Dan didukung penelitian yang dilakukan oleh Harpiani dkk, (2022: 470) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan e-modul juga sudah layak dan efektif untuk diterapkan. Kelayakan dalam hasil penelitian ini dilihat dari segi aspek ahli desain pembelajaran. Dalam aspek ahli pembelajaran rata-rata rentang nilai menunjukkan layak dalam indikator kelayakan kelayakan isi, penyajian dan kegrafisan. Keefektifan dalam penelitian ini dilihat dari hasil uji T-Test dimana nilai rata-rata T-hitung lebih besar dari T-tabel .

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sari (2022) Hasil dari penelitiannya yaitu bahan ajar berupa elektronik modul yang dikembangkan sudah layak dan efektif. Kelayakan dalam hasil penelitian ini dilihat dari segi aspek ahli materi dan ahli media pembelajaran. Dalam aspek ahli materi rata-rata rentang nilai menunjukkan layak dalam indikator kelayakan konten, penyajian kelayakan, serta penilaian bahasa. Dalam aspek ahli media pembelajaran rata-rata rentang nilai menunjukkan layak dalam indikator tampilan, konsisten, karakteristik dan penggunaan huruf. Keefektifan dalam penelitian ini dilihat dari uji coba produk dan uji pemakaian dengan perhitungan hasil uji N-Gain yang dilakukan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada hasil penelitian sebelumnya untuk mengukur tingkat kelayakan dapat dilihat dari aspek Ahli materi, ahli desain dan ahli media pembelajaran. Kelayakan bahan ajar e-modul interaktif berbantuan canva pada mata pelajaran ekonomi yang dikembangkan dapat dijadikan bahan ajar yang akan digunakan siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari di ahli materi, ahli media dan ahli desain dengan berbagai indikator menunjukkan bahwa hasilnya sudah layak.

Efektifitas Bahan Ajar E-modul Interaktif

Setelah produk bahan ajar e-modul interaktif disebut layak oleh tim ahli selanjutnya akan diuji efektifitas produknya. Untuk melihat keefektifan dari bahan ajar e-modul interaktif, peneliti melakukan perhitungan uji t-tes dan membandingkan minat belajar dan hasil

belajarnya siswa dikelas eksperimen dan kontrol. Dimana dari perhitungan uji t-tes dengan menggunakan SPSS dengan nilai (Sig.2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan signifikan diantara hasil belajar pada kelas A (Eksperimen) dan kelas B (Kontrol).

Dari penyebaran soal tes pilihan berganda sebanyak 20 soal ke kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana hasil penelitiannya hasil belajar ekonomi siswa dengan bahan ajar e-modul interaktif lebih tinggi dari hasil belajar yang memakai bahan ajar buku cetak. Terbukti dalam rata - rata hasil belajar ekonomi siswa dengan bahan ajar e-modul interaktif memperoleh nilai 71,25 telah mencapai nilai KKM yakni 70. Hasil belajar ekonomi yang memakai bahan ajar buku cetak memiliki rata-rata 61,38 belum mencapai nilai KKM.

Disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan e-modul interaktif ini dianggap sesuai diterapkan untuk materi ketenagakerjaan. Hal ini juga memacu semangat belajarnya siswa hingga dilihat dari adanya peningkatannya hasil belajar, dibuktikan dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar e-modul interaktif meningkat dan telah mencapai KKM serta lebih tinggi dibandingkan nilai siswa dengan bahan ajar buku cetak biasa. Dapat disimpulkan bahan ajar e-modul interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Regita (2024) hasil penelitiannya menyatakan bahwa e-modul yang dikembangkan sudah efektif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar, nilai Uji efektivitas didapatkan dari uji N-Gain dan mendapatkan nilai N-gain dengan kriteria Cukup Efektif.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan (Sinaga & Abubakar, 2024 : 51) Hasil penelitiannya menyatakan bahwasannya bahan ajar e-modul yang dikembangkan sudah efektif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar, hal ini membuktikan bahwa rata-rata keefektifan didapatkan nilai N-gain pada kelas ekspeimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kemudian oleh Sari (2022) Hasil dari penelitiannya yaitu bahan ajar berupa elektronik modul yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar. Uji keefektifan ini dilihat dari uji coba produk dan uji pemakaian dengan perhitungan hasil uji N-Gain yang dilakukan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada hasil penelitian sebelumnya untuk mengukur tingkat keefektifan dapat dilihat dari uji T-test dan Uji N-Gain. Keefektifan bahan ajar e-modul interaktif berbantuan canva pada mata pelajaran ekonomi yang dikembangkan dapat dijadikan bahan ajar yang akan digunakan siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji T-test menunjukkan bahwa hasilnya sudah efektif.

CONCLUSIONS

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran Ekonomi untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lubuk Pakam menggunakan model ADDIE menghasilkan beberapa temuan penting. Tahap analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang

menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Pada tahap desain, e-modul dirancang dengan memadukan elemen visual, animasi, dan fitur interaktif yang memenuhi prinsip self-instructional, self-contained, stand-alone, adaptive, dan user-friendly. Tahap pengembangan melibatkan validasi dari ahli materi, media, dan desain, yang menyatakan bahwa e-modul relevan, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Setelah melalui dua kali revisi berdasarkan masukan validator, e-modul dinilai layak dan dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran. Keberadaan e-modul ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Namun, untuk mengukur efektivitasnya secara lebih luas, diperlukan penelitian lanjutan dengan uji coba di berbagai konteks pembelajaran, termasuk integrasi dengan metode lain guna mengoptimalkan pembelajaran digital.

REFERENCES

- Amalia, M. (2021). *Korelasi Kebiasaan Belajar dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi*.
- Amri, Z. (2023). *The use of the Canva Application Larning Media in the Fiqh Learning Process*. 10(1), 1–11.
- Armansyah, W. (2015). Minat belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Pendidikan*.
- Budiman, N. S. . &. (2023). *Analisis Tinggi Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Anjatan*.
- Borg, W.R. & Gall, M. D. G. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. (fifth). Longman.
- Cici Thania, A., Thamrin, T., & Ruslan, D. (2023). *Development of E-Module Using Flip PDF Professional to Improve Economic Learning Outcomes of Class X Social Studies Students of Prayatna College Private High School Medan*. 2021. <https://doi.org/10.4108/eai.11-2022.2326205>
- Delima, D., Budiarta, K., & Hasyim, H. (2021). The Using of E-module as Teaching Materials Development to Improve Students' Learning Outcomes at SMA Swasta BPI Paluh Kurau. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 212. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i2.34122>
- Erniwati, E., Hunaidah, H., Nurhidayat, R., & Fayanto, S. (2022). The Testing of E-Module Flip-PDF Corporate to Support Learning: Study of Interests and Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 6(4), 586–597. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.43857>
- Haloho, L. A., Sinaga, R., Mahulae, S., & Tanjung, D. S. (2022). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 040536 Partibi Lama Tahun Pembelajaran 2020/2021. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 1157. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8476>
- Harpiani, S., Baktiar, M., & Ulhaq, M. Z. (2023). Pengembangan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(02), 470–475. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.3068>
- Hastuti, P., Thohiri, R., & Irene Silitonga, A. (2022). *The Development of Case Method Based on E-Module for Capital Market Subject to Improve the Students Understanding*. <https://doi.org/10.4108/eai.11-10-2022.2325482>

- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, 127–134.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Kurniawati, F. N. . (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi. *Pendidikan*.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Lexy, M. (2015). *Metode Peneleitian Kualitatif*.
- Lumban Batu, S. W., Pangaribuan, J. J., Lumban Gaol, R., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1316. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8556>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Mataram, U. M. (2022). *Skripsi Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram*.
- Mulyany, P. (2013). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru, Disiplin Belajar Dan Sikap Siswa Terhadap Motivasi Belajar Mata Diklat Bekerjasama Dengan Kolega Dan Pelanggan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di Smk PI Tarcisius 1 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 2(3), 116–123.
- Mustiko, A. B., & Trisnawati, N. (2021). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru, Kesiapan Belajar Dan Motivasi Sebagai Variabel Intervening Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Office Administration : Education and Practice*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.26740/joaep.v1n1.p42-52>
- Nana Sudjana. (2009). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Pandiangnan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>
- Prihandini, K. L., & Panduwinata, L. F. (2022). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kepegawaian di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 13273–13284.
- Rambe, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Komik dengan Model Think Pair Share dan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VIII SMP NEGERI 1 HURISTAK T.A 2021/2022. *Pendidikan*.
- Razaq, I. (2022). Efektivitas Media Canva Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Iklan Kelas V MI Nurul Ihsan Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023. *Pendidikan*, 19–20.
- Rohim, A. (2011). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Bidang Studi PAI. *Skripsi*, hlm. 2.
- Romi Satria Wahono. (2016). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.

- Ruslan, D., Silaban, P. S. M. J., Teviana, T., & Irawan, D. (2022). Innovation Development of Microeconomics E-Module Based on Discovery Learning on Utility Functions. *Proceedings of the 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021)*, 591(Aisteel), 926–931. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211110.206>
- Sari, P. M. (2022). *Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti Development of Canva-Based Economics E-Module on Cooperative Materials for Class X Social Sciences at SMAN 1 Cerenti*. 13(1).
- Sintawati, N. P., & Margunayasa, I. G. (2021). Interactive E-Module for Science Learning Content: Validity and Feasibility. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.34281>
- Sinaga, E. S., & Abubakar. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Canva Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 634–649.
- Siregar, T. (2022). Komitmen Pengimplementasian Penjamin Mutu Pendidikan. In *Pendidikan* (p. 130 halaman).
- Sihombing, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E – Book Flipbook Berbasis Studi Kasus Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 PEMATANGSIANTAR T.A 2021/2022. *Pendidikan*.
- Siregar, D. R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Akl Smk Swasta Al Ikhlas Pangkalan Susu*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. CV. Alfabeta.
- Sunardi, A. I., Lutfi, N., & Maelana, H. W. D. (2022). the Influence of Learning Interest and Self-Discipline on English Learning Achievement (Case Study Academy of Administrative Management Students). *Lingua*, 18(2), 147–165. <https://doi.org/10.34005/lingua.v18i2.2111>
- Suryati, I., & Fitrayati, D. (2016). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Wonoayu Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3), 1–9.
- Syahputra, E. (2023). Moderasi Locus Of Control Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Site Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 STABAT. *Pendidikan*.
- Taufan, A., Astutik, S., Muhammad Asyroful Mujib, Elan Artono Nurdin, & Bejo Apriyanto. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 133–143. <https://doi.org/10.23887/jjg.v11i2.61947>
- Tugas-tugas, M., Syarat, M., Memperoleh, G., Sarjana, G., & Tarbiyah, I. (2024). *Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat – syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*.
- Wijayanti, W., Zulaeha, I., & Rustono. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktifkompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleksyang Bermuatan Kesantunanbagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94–101.