

Analisis Kebutuhan E-Modul Berbasis Canva Pada Materi Sistem Saraf

Sendy Dwi Maulandika 1

IKIP Budi Utomo

sendydwimaulandika@gmail.com

Dwi Candra Setiawan 2

IKIP Budi Utomo

dwicandra14@gmail.com

***Abstract:** Development of technology-based teaching materials at this time is very necessary. Teachers must be creative and innovative in developing teaching materials, especially technology-based teaching materials. This study aims to determine the needs of students in obtaining technology-based teaching materials. This research is a development research. where in this initial research only a needs analysis was carried out which was used as the basis for the stages of the 4D model development. This research was conducted at SMA Panjura Malang in May with 11th grade students. Based on the results of the distribution of the questionnaire, data obtained from 100% teacher responses and 100% student responses agreed to develop Canva-based e-module teaching materials on nervous system material. Based on the research results, it can be concluded that it is necessary to develop a technology-based teaching material to support the learning process.*

***Keywords:** e-modul; canva*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang terjadi pada saat ini, peserta didik hanya mengikuti alur. Dalam artian peserta didik dituntut mampu beradaptasi agar bisa mengimbangi satu sama lain, tidak peduli pada tingkat pemahaman peserta didik masing-masing terhadap mata pelajaran yang sedang dilangsungkan. Jika mengacu pada fungsi pendidikan di Indonesia yang terdapat pada Pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Hal ini juga sependapat dengan Sujana I

(2019) yang menyatakan bahwa fungsi pendidikan adalah untuk menghilangkan penderitaan rakyat dari kebodohan.

Seharusnya jika kembali kepada fungsi pendidikan di Indonesia pendidik harus membantu dalam mengembangkan kemampuan dan potensi berpikir peserta didik serta apapun yang berkaitan dengan pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi banyak sekali pendidik yang kurang memperhatikan hal tersebut. Hal yang terpenting dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu penggunaan media, model, dan metode pembelajaran. Yang sering terjadi saat ini pendidik memilih media yang tidak sesuai dengan bakat, minat, dan kreativitas peserta didik, akibatnya peserta didik merasa kurang mendalami materi yang disampaikan. Hal tersebut nantinya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Sebagai seorang pendidik, pendidik harus memiliki kemampuan dalam memilih

dan menerapkan media pembelajaran yang akan digunakan dan tentunya harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman, bakat, dan minat peserta didik. Agar nantinya peserta didik tidak merasa jenuh dan dapat menguasai materi sesuai dengan tujuan suatu pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat mempengaruhi dalam kegiatan proses belajar mengajar. Selain itu, pemilihan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi peningkatan perhatian peserta didik, motivasi peserta didik, serta dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan penyesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. Hal ini sependapat dengan Mustaqim (2017) yang berpendapat bahwa dalam sebuah proses pembelajaran media sangat diperlukan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi.

Permasalahan yang dikemukakan di atas berdampak pada suatu proses pembelajaran yang mana peserta didik kurang mempunyai motivasi dalam belajar. Menurut Mustaqim (2017), proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai bakat dan minat peserta didik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan kurang efektif pada pembelajaran biologi khususnya materi sistem saraf dimana peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2023 dengan sampel penelitian di SMA PANJURA Malang. Sampel dipilih secara acak dari masing-masing kelas dengan jumlah 41 peserta didik serta 1 guru pengajar biologi.

Pada penelitian ini merupakan tahapan awal dalam penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan model

4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Untuk penelitian awal ini hanya dilakukan analisis kebutuhan yang nantinya data dari analisis kebutuhan ini digunakan sebagai dasar melakukan penelitian ini serta juga digunakan sebagai data dalam tahapan *Define*.

Proses memperoleh data pada penelitian ini yaitu penyebaran angket kebutuhan bahan ajar secara terbuka kepada pendidik dan peserta didik untuk memperoleh data tentang sumber belajar yang digunakan, dimana terdiri dari sepuluh buah pertanyaan. Pertanyaan yang disajikan berupa pertanyaan uraian sesuai dengan keadaan sebenarnya. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh melalui proses persebaran angket dianalisis secara deskriptif. Hasil data ini digunakan untuk data pada tahapan *define*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dapat dilihat berdasarkan penyebaran angket yang disebarkan kepada pendidik dan peserta didik. Persebaran angket kebutuhan bahan ajar dapat dilihat sebagaimana data untuk persebaran angket analisis kebutuhan kepada guru dapat dilihat pada tabel 1 dan hasil dari data untuk persebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Guru

Kriteria	Pertanyaan	Tanggapan
Keadaan saat ini	1. Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media pembelajaran berbasis IT ada pembelajaran biologi?	Ya
	2. Apakah selama proses pembelajaran Bapak/Ibu hanya menggunakan metode ceramah saja?	Tidak
	3. Apakah Bapak/Ibu dalam membelajarkan materi sistem saraf menggunakan media pembelajaran lain? Jika iya, media pembelajaran apa yang digunakan?	Untuk materi sistem saraf memakai media power point, google form, dan video pembelajaran.
	4. Apakah Bapak/Ibu setuju jika dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva pada pembelajaran biologi?	Ya
Bahan ajar yang dibutuhkan	5. Bagaimana menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran berbasis IT dibutuhkan pada era modern seperti saat ini?	Sangat bermanfaat, bervariasi, menumbuhkan motivasi pada peserta didik dan meningkatkan prestasi peserta didik.
Pengetahuan guru	6. Apakah Bapak/Ibu sudah mengetahui bahan ajar e-modul?	Sudah
	7. Apakah Bapak/Ibu sudah mengetahui macam-macam media pembelajaran yang berbasis IT?	Ya
Kemampuan siswa dalam memahami materi	8. Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik?	Ya
	9. Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik?	Ya
	10. Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri?	Ya

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa

Kriteria	Pertanyaan	Tanggapan	
Keadaan saat ini	1. Bagaimana proses pembelajaran biologi yang terjadi pada saat ini?	Mudah : 100%	Susah : 0%
	2. Apakah pendidik sudah menggunakan media pembelajaran berbasis IT pada pembelajaran biologi?	Sudah : 100%	Belum : 0%
	3. Apakah pembelajaran berbasis IT dibutuhkan pada proses pembelajaran di era modern seperti saat ini?	Ya : 100%	Tidak : 0%
Bahan ajar yang dibutuhkan	4. Apakah dengan menggunakan bahan ajar berbasis IT dapat membuat suatu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien?	Ya : 100%	Tidak : 0%
	5. Bagaimana menurut kalian ketika pembelajaran biologi menggunakan bahan ajar berbasis IT?	Ya : 100%	Tidak : 0%
	6. Bagaimana menurut kalian apakah dengan menggunakan bahan ajar berbasis IT dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri?	Ya : 100%	Tidak : 0%
	7. Apakah kalian setuju jika dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar berupa e-modul yang berbasis canva?	Ya : 100%	Tidak : 0%
Alasan responden menyatakan iya karena jika dalam suatu proses pembelajaran berbasis IT akan sangat mudah memahami materi dan dapat membantu siswa dalam belajar mandiri karena mudah di akses.			
Kemampuan siswa dalam memahami materi	8. Apakah pada pembelajaran biologi hanya cukup apabila pendidik menggunakan metode ceramah saja tanpa menggunakan media pembelajaran?	Ya : 20%	Tidak : 80%
	9. Apakah tanpa menggunakan media pembelajaran peserta didik mampu memahami materi dengan baik?	Kurang : 44%	Tidak : 56%
	10. Apakah dengan menggunakan metode ceramah saja peserta didik mampu memahami materi dengan baik?	Ya : 5%	Tidak : 95%
Alasan responden menyatakan tidak mampu memahami materi dengan baik apabila menggunakan metode ceramah saja karena kurang efektif dan sulit memahami materi.			

Pembahasan

Berdasarkan hasil persebaran angket kebutuhan bahan ajar diatas, menunjukkan bahwa sangat diperlukan sumber belajar, terutama bahan ajar yang dapat mendukung dan membantu dalam suatu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diperoleh data 100% respon

guru dan 100% respon siswa setuju untuk dikembangkan bahan ajar e-modul berbasis canva pada materi sistem saraf. Hasil tersebut dapat digunakan sebagai dasar pengembangan bahan ajar, karena pendidik maupun peserta didik menginginkan suatu bahan ajar yang berbeda dengan bahan ajar yang sudah tersedia. Pengembangan bahan

ajar harus kreatif dan inovatif agar peserta didik tertarik pada bahan ajar yang kita kembangkan. Sejalan dengan Magdalena, et al. (2020); Setiawan, et.al (2020) dan Mariska & Rahmatina (2022) yang menyatakan bahwa pendidik harus secara kreatif dan inovatif dalam mengembangkan suatu bahan ajar agar dapat membuat proses KBM lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Pengembangan e-modul berbasis canva perlu dilakukan dikarenakan e-modul dengan menggunakan suatu aplikasi berbasis teknologi seperti canva akan dihasilkan suatu bahan ajar yang lebih interaktif dan mudah diakses oleh peserta didik. Pemilihan aplikasi canva dalam pengembangan e-modul ini tidak terlepas dari kelebihan aplikasi canva yang fleksibel serta mudah digunakan oleh penggunanya. Hal ini sesuai dengan Bilah et al. (2022) dan Hapsari & Zulherman (2021) yang menyebutkan bahwa canva merupakan suatu aplikasi online yang mudah digunakan dan dioperasikan oleh para guru dalam membuat suatu bahan ajar.

Penggunaan e-modul berbasis canva juga mempunyai kelebihan lain yaitu mudah diakses dimanapun dan kapanpun karena berbasis online. Pernyataan ini sejalan dengan Romayanti et al, (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan e-modul tidak hanya terbatas digunakan di dalam kelas saja, tetapi juga dapat digunakan diluar kelas dan kapanpun peserta didik membutuhkan. Selain itu penggunaan e-modul berbasis canva akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran dikarenakan dalam penyusunan e-modul dilengkapi gambar, animasi ataupun video. Tambunan & tambunan (2023) menjelaskan bahwa penggunaan canva dalam membuat e-modul akan membuat siswa lebih tertarik dalam pelajaran karena dalam e-modul berbasis canva dapat disisipi gambar berberak, animasi ataupun video.

PENUTUP

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkn pengembangan bahan ajar sangat diperlukan dilihat dari pengolahan data bersebaran angket kebutuhan bahan ajar 100% guru dan 100% siswa membutuhkan pengembangan bahan ajar untuk menunjang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran biologi khususnya materi sistem saraf. Berdasarkan hal tersebut, hasil data analisis kebutuhan ini dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan e-modul berbasis canva paada materi sitem saraf untuk siswa kelas XI SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Bilah, P.S., Budiana, S., Mulyawati, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva subtema Manusia dan Lingkungan. *Jurnal Didatik*, 8(2), 3253-3259.
- Diantri dkk, (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning Untuk Mata Pelajaran Kkpi Kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*, 7(1): 33-48.
- Hapsari, G. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170-187.
- Mariska, S. & Rahmatina. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di

Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin
Koto Selayan Kota Bukit tinggi.
Journal of Basic Education Studies, 5
(2), 489-501.

Mustaqim, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*.

Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. *Alotrop*, 4(1), 51–58.

Setiawan, D.C., Karmila, M., Pitung, A., & Dede, G. A. N. (2020). Biology teaching material needs analysis based on cooperative learning approaches in the human physiology system. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biology)*, 5(2), 159-165.

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Tambunan, L.O. & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Cendekia*. 07(02). 1029-1038.