

# Pengembangan E-Modul Berbasis *Canva* Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTS di Balai Diklat Keagamaan Surabaya

Sri Rejeki<sup>1</sup>, Ibut Priono Leksono<sup>2</sup>, Ujang Rohman<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia; rejekisri889@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia; ibutpriono@gmail.com

<sup>3</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia; ujang\_roh64@unipasby.ac.id

## ARTICLE INFO

### Keywords:

ADDIE;  
*Canva*;  
E-Modul

### Article history:

Received 2023-07-01

Revised 2023-07-25

Accepted 2023-08-22

## ABSTRACT

In the initial study, information was obtained that there was no development of teaching materials in accordance with the demands of technological developments. Besides that, in fact the use of e-module teaching materials in training is still minimal. For this reason, it is necessary to develop this e-module to assist the learning process. The purpose of this study is to determine the feasibility, practicality and effectiveness of the developed e-module. The type of research used is development research. The development of e-modules in this study uses the ADDIE model. The ADDIE development model consists of five stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. At the analysis stage, a needs analysis is carried out, such as an analysis of the curriculum, teaching materials, and materials. In the design phase, an interactive e-module development design plan was created. The development stage in this research is e-module development, review, expert validation test, namely media experts, design experts, and material experts. The implementation stage in this study is the implementation of e-module trials in learning activities. E-module trials were carried out in small groups and large groups. At the evaluation stage, a questionnaire was given to the responses of the training participants. The validation results of the MTs ICT Training e-module by design experts, media experts and material experts obtained successive percentages of 90%, 88% and 86.5% which were declared very valid. The MTs ICT Training E-module received very good responses from the training participants in small and large group trials with successive percentages of 86.5% and 85.83%, this shows that the E-module is effective for use. From the results of the paired t-test using SPSS statistical software, a p-value of 0.00 was obtained which indicated that there was a significant average difference between the pre-test and post-test values in the large group trial.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



## Corresponding Author:

Sri Rejeki

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,, Indonesia; rejekisri889@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sudah memasuki pembelajaran abad 21. Dalam pembelajaran abad 21 pembelajar dan pengajar harus mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berlangsung. Perkembangan TIK terus berlangsung sehingga dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang menarik, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diperoleh dengan peningkatan kompetensi pengajar dalam

menyampaikan materi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran di sekolah telah menjadi kebutuhan dan keniscayaan dalam menghadapi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan serta tuntutan zaman dan tantangan yang dihadapi (Triyono, 2021). Pengajar dituntut mampu menggunakan bahan ajar yang menarik berbasis TIK. Hal ini menjadikan perkembangan Bahan ajar tidak lagi hanya berupa kertas namun bisa *paperles* berupa bahan ajar elektronik atau digital seperti pdf, *e-mail* dan sumber online yang lain. Bahan ajar dapat meliputi bahan, pesan, atau isi yang dapat diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran atau alat bantu belajar dan sumber belajar yang dapat digunakan untuk belajar dalam proses pembelajaran, yang membantu pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran.

Pengajar perlu meningkatkan kemampuan baik pengetahuan ataupun teknologi informasi. Kemampuan pengajar bisa dilakukan dengan cara berdiskusi dengan sesama pengajar dalam kelompok kerja atau mengikuti pelatihan. Pengertian pelatihan ialah serangkaian aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan sikap, perilaku, pengetahuan dan pengalaman serta keahlian-keahlian yang dimiliki oleh seseorang (Santoso, 2010). Pelatihan perlu direncanakan dengan tepat sehingga dapat memberikan hasil yang terbaik. Sehingga *gap* yang terjadi antara kenyataan dan harapan bisa dihilangkan. Kelengkapan (*Tools*) Pelatihan diantaranya adalah modul. Modul ini merupakan sistem untuk mensistematisasikan proses belajar mengajar, dan disusun agar peserta pelatihan dapat belajar secara sistematis dan berkesinambungan agar mencapai kompetensi yang diinginkan. Modul adalah media atau alat pembelajaran yang berisi materi, metode, keterbatasan dan metode penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai keterampilan yang diinginkan pada tingkat yang kompleks. Dalam konteks pelatihan, modul adalah unit pembelajaran terencana yang dirancang untuk membantu peserta mencapai tujuan pelatihan. Modul Pelatihan harus bisa memberikan motivasi kepada peserta pelatihan untuk belajar baik secara mandiri maupun dengan didampingi pengajar sesuai dengan kemampuan individu masing-masing dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan Surabaya bahan ajar yang digunakan pada Pelatihan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Madrasah Tsanawiyah (MTs) berupa PPT, MS word dan link video terkait dengan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti, bahwa widyaiswara lebih banyak menggunakan power point untuk menyampaikan materi sebanyak 87,1%, lembar kerja 51,6% dan buku teks 8%. Menurut survei yang dilakukan oleh peneliti terkait materi Pelatihan TIK MTs yang sulit dipelajari oleh peserta pelatihan adalah pembuatan konten video interaktif dalam pembelajaran. Survei diberikan kepada alumni peserta pelatihan dengan tujuan untuk melakukan analisis kebutuhan pengembang modul untuk Pelatihan TIK MTs. Dari hasil analisis yang dilakukan diperoleh hasil bahwa pengembangan bahan ajar berupa E-Modul Pelatihan TIK MTs sebanyak 64,5% responden mengatakan sangat setuju dan 35,5% mengungkapkan pendapat setuju.

(Puspita, dkk., 2021) dalam artikel yang berjudul Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar menggunakan Aplikasi *Canva Design* diperoleh Tanggapan terhadap pertanyaan tanya jawab modul *online* ini positif, dengan siswa menunjukkan bahwa modul *online* tentang magang kimia dasar dapat meningkatkan pengetahuan siswa. terlibat dalam melakukan magang di laboratorium. (Lyne Vina Sartua Pardede, 2022) dengan judul penelitian Pengembangan Modul Elektronik berbasis *Canva* pada Materi Sistem Regulasi didapatkan bahwa modul elektronik berbasis *Canva* yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis yang dilakukan, peneliti akan mengembangkan sebuah bahan ajar berupa modul pembelajaran. Modul yang akan dikembangkan berupa modul elektronik atau E-Modul. E-Modul dipilih karena selaras dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang terus berkembang. E-Modul yang dibuat berdasarkan kurikulum dan silabus Pelatihan TIK MTs yang telah dikeluarkan oleh Pusat Pendidikan dan Pelatihan Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan. Mata pelatihan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Pembuatan Konten Video Interaktif dalam pembelajaran. Kompetensi mata pelatihan adalah

membuat konten video interaktif dalam pembelajaran. Dari uraian diatas maka peneliti membuat judul penelitian “Pengembangan E-Modul berbasis *Canva* Model *ADDIE* Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs di Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan Surabaya”.

## 2. METODE

### Pengembangan Model/Produk

Penelitian pendidikan tidak dimaksudkan untuk menghasilkan produk, melainkan menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab permasalahan-permasalahan praktis di lapangan melalui penelitian terapan, Borg dan Gall 1983 dalam Rayanto, Y.H. dan Sugiyanti 2020. Penelitian model pengembangan adalah suatu penelitian terapan, yang lebih diharapkan pada proses pengembangan produk atau melengkapi atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pilihan model pengembangan merupakan suatu pendekatan mencari pilihan terbaik untuk mencapai tujuan tertentu dengan mensikluskan proses, mulai dari pengungkapan masalah sampai tercapainya target pengembangan. Pengembangan e-modul dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahap, yaitu: 1. tahap analisis (*analyze*), 2. desain (*design*), 3. pengembangan (*develop*), 4. implementasi (*implementation*), dan 5. evaluasi (*evaluation*).

### Uji Model/ Produk

- a. Rancangan Uji. Pengembangan e-modul interaktif ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahap, yaitu tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
- b. Subyek Uji. Subyek uji e-modul dilakukan terhadap 35 orang peserta Pelatihan TIK MTs pada Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan Surabaya. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 peserta pelatihan dan uji coba lapangan dilanjutkan kepada 35 peserta Pelatihan TIK MTs pada Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan Surabaya. Uji coba e- modul akan dilakukan pada bulan April-Mei 2023 di Pelatihan TIK MTs tahun anggaran 2023.
- c. Jenis Data dan Instrumentasi . Jenis data dalam penelitian ini adalah data validasi e-modul, data hasil angket respon peserta pelatihan, dan data hasil belajar kognitif. Data yang diperlukan untuk penelitian ini didapatkan dengan metode sebagai berikut:
- d. Validasi Media. Validasi media digunakan untuk mengetahui kelayakan e-modul yang sudah dikembangkan. Hasil validasi didapatkan dari lembar validasi ahli media, ahli desain, dan ahli materi pembelajaran.
- e. Metode Angket. Metode angket ditujukan kepada peserta pelatihan. Tujuan pemberian angket kepada peserta pelatihan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap e-modul yang dikembangkan.
- f. Metode Tes. Metode ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik setelah dilakukan uji coba e-modul.

Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Lembar Validasi E-Modul. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan e-modul pada materi pembuatan konten video interaktif dalam pembelajaran berbasis *canva* untuk peserta Pelatihan TIK MTs yang dikembangkan. Validasi e-modul dilakukan oleh ahli desain, ahli media pembelajaran, dan ahli materi. Lembar validasi diisi oleh ahli yaitu doktor teknologi pendidikan dan ahli materi. Aspek yang dinilai pada lembar validasi ahli desain yaitu aspek halaman muka/cover, isi materi, dan instrumen evaluasi. Kemudian aspek yang dinilai pada lembar validasi ahli media pembelajaran yaitu aspek sajian media interaktif, kemudahan pemakaian

- media, dan kemenarikan. Aspek yang dinilai pada lembar validasi ahli materi adalah aspek isi materi, penyajian isi dan tampilan gambar, dan alat evaluasi (Fatirul,A.N. dan Walujo, 2022).
- b. Lembar Angket Respon Peserta Pelatihan. Angket ini diberikan kepada peserta Pelatihan TIK MTs yang bertujuan untuk memperoleh penilaian tentang kelayakan e-modul yang dikembangkan. Angket ini berisi indikator-indikator yang akan menunjukkan ketertarikan peserta pelatihan terhadap e-modul tersebut. Aspek yang dinilai adalah aspek isi materi pembelajaran dan kemenarikan
  - c. Lembar Soal Hasil Belajar Kognitif. Soal ini diberikan kepada peserta pelatihan setelah uji coba e-modul dilakukan. Soal ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta pelatihan. Hasil belajar kognitif peserta pelatihan dijadikan data pendukung pada penelitian ini.

### Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Analisis Data Validasi Ahli. Data hasil validasi terhadap e-modul Pelatihan TIK MTs pada materi pembuatan konten video interaktif dalam pembelajaran berbasis *Canva* untuk peserta pelatihan yang dikembangkan, dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Analisis ini dilakukan terhadap aspek yang tertuang dalam lembar validasi. Dalam lembar angket validasi ahli, ada pernyataan positif dan negatif. Persentase dari data angket untuk pernyataan positif dan negatif, diperoleh berdasarkan perhitungan skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012).
- b. Analisis Data Lembar Angket Respon Peserta Didik. Data hasil respon peserta didik terhadap e-modul dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Analisis ini dilakukan terhadap aspek yang tertuang dalam lembar respon peserta pelatihan. Dalam lembar angket peserta pelatihan, ada pernyataan positif dan negatif.
- c. Analisis Hasil Pre Tes dan Pos Tes. Analisis ini untuk mengetahui nilai awal peserta pelatihan dan nilai akhir setelah peserta memperoleh materi. Penilaian Pre Tes dan Pos Tes yang diperoleh peserta pelatihan diperoleh setelah mengerjakan soal tes obyektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### 3. HASIL DAN PEMBEHASAN

#### Hasil Validasi Ahli Media E-Modul oleh Dr. Ani Nur Hidayati, S.Pd., M.Pd

Hasil validasi ahli media didapatkan bahwa E-Modul berbasis *Canva* Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs memperoleh persentase sebesar 88% sehingga menurut Sugiyono (2019) dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Pelatihan TIK MTs. Hal ini bisa dilihat dari tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kriteria
1	Sajian Media Interaktif	88%	Sangat Valid
2	Kemudahan Penggunaan Media	84%	Sangat Valid
3	Kemenarikan	92%	Sangat Valid
	Rata-rata	88%	Sangat Valid

E-modul memiliki persentase paling tinggi sebesar 92% pada aspek kemenarikan dan termasuk dalam kategori sangat valid (Sugiyono, 2019). Hal ini dikarenakan e-modul yang menarik memiliki karakteristik *self intructional* yang ditandai dengan adanya ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran. Peserta pelatihan juga secara aktif menggunakan e-modul.

Pada aspek sajian media interaktif mendapatkan persentase 88% yang termasuk dalam kategori sangat valid (Sugiyono, 2019). Pada aspek Kemudahan Penggunaan Media sebesar 84%. Hal ini

sesuai dengan karakteristik e-modul yang dikemukakan oleh Kurniawan & Kuswandi (2021) bahwa e-modul yang menarik memiliki karakteristik *user friendly* yaitu e-modul mudah diakses, dapat diakses sesuai dengan keinginan peserta pelatihan dan penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

### Hasil Validasi Ahli Desain E-modul oleh Dr. Rufi'i, S.Si., S.T., M.Pd

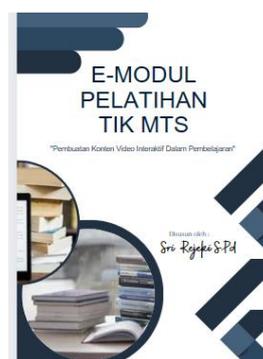
Hasil validasi diperoleh informasi Pengembangan e-Modul berbasis *Canva* Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs memiliki persentase sebesar 90% sehingga menurut Sugiyono (2019) dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Pelatihan TIK MTs. Hal ini bisa dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kriteria
1	Halaman Muka/Cover	92%	Sangat Valid
2	Isi Materi	90%	Sangat Valid
3	Instrumen Evaluasi	88%	Sangat Valid
	Rata-rata	90%	Sangat Valid

Pada aspek isi materi mendapat persentase sebesar 90% dan termasuk dalam kategori sangat valid (Sugiyono, 2019). Berdasarkan indikator kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta pelatihan E-modul dapat digunakan untuk mempelajari Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran. Pada aspek instrumen evaluasi didapatkan persentase sebesar 88% dan termasuk dalam kategori sangat valid (Sugiyono, 2019). Hal ini dikarenakan e-modul yang menarik memiliki karakteristik *self instructional* yaitu menyajikan instrumen penilaian yang bertujuan mengevaluasi (Kurniawan & Kuswandi, 2021).

E-modul Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran memiliki persentase paling tinggi 92% pada aspek *Cover*. Pada *cover* juga terdapat judul E-modul, materi pada E-modul, nama penyusun dan tingkatan untuk pelatihan. Gambar *cover* E-modul yang dikembangkan bisa dilihat pada gambar 1. Berikut:



Gambar 1. Cover E-Modul

#### a. Hasil Validasi Ahli Materi oleh Drs. Khamim Thohari, M.Ed.

Hasil validasi didapatkan bahwa Pengembangan E-Modul berbasis *Canva* Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs memiliki persentase sebesar 88% sehingga menurut (Akbar, 2013) dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Pelatihan TIK MTs. Sesuai dengan tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kriteria
1	Isi Materi	90%	Sangat Valid
2	Penyajian Isi dan Tampilan	96%	Sangat Valid
3	Alat Evaluasi	76%	Valid
	Rata-rata	88%	Sangat Valid

E-modul Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran memperoleh persentase paling tinggi sebesar 96% pada aspek Penyajian Isi dan Tampilan. Pada aspek isi materi sebesar 90% dan aspek alat evaluasi memperoleh persentase sebesar 76%.

### Angket Respon Peserta Pelatihan

Respon peserta pelatihan didasarkan pada angket yang diberikan setelah dilakukan uji coba E-Modul berbasis *Canva Model ADDIE* Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs. Hasil angket yang didapatkan selama uji coba dibedakan menjadi 2 sesuai dengan uji coba yang dilakukan. Hasil angket respon peserta didik yang didapatkan sebagai berikut.

#### a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 peserta pelatihan TIK MTs selama 10 Jam Pelatihan. Didapatkan bahwa E-modul Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 86,5% sehingga menurut Sugiyono (2019) dinyatakan sangat baik. Aspek materi isi mendapatkan persentase sebesar 84,40%. Pada aspek materi isi ada sepuluh indikator yang harus diamati oleh peserta didik. Kriteria ini termasuk kemudahan dalam memahami materi, kemudahan dalam memahami tiap kegiatan pembelajaran, materi dapat memotivasi peserta didik, materi sesuai dengan keinginan, kondisi, dan kebutuhan peserta pelatihan, materi membuat peserta pelatihan senang, kemudahan dalam memahami petunjuk dalam e-modul, materi diikuti dengan visualisasi yang menyenangkan, dan materi membuat peserta pelatihan belajar dengan senang. Berdasarkan presentase pada aspek materi isi dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi sepuluh indikator pada aspek materi isi.

Aspek kemenarikan mendapatkan persentase sebesar 88,60%. Pada aspek ini ada sepuluh indikator yang harus diamati oleh peserta didik. Kriteria ini termasuk kemenarikan materi, materi mudah dipahami, kemudahan dalam memahami perintah, kemenarikan tulisan dan gambar, kemudahan tugas, kemenarikan tugas, kemudahan akses materi, kemenarikan dalam pembelajaran dengan e-modul, motivasi dalam mengerjakan evaluasi, dan kemudahan belajar dengan e-modul. Berdasarkan presentase pada aspek kemenarikan dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi sepuluh indikator pada aspek kemenarikan.

Berdasarkan hasil uji-t berpasangan menggunakan *software* statistika SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) diperoleh nilai rata-rata pos tes lebih tinggi daripada nilai pre tes. Hal ini terlihat dari *mean* pos tes 82 sedangkan *mean* pre tes adalah 61,25. Nilai korelasi antara nilai pre tes dan nilai pos tes adalah 0,632. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara nilai pre tes dan pos tes. Sedangkan nilai *p-value* 0,00 dimana hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai pre tes dan pos tes pada uji coba kelompok kecil.

#### b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar yang terdiri dari 35 peserta pelatihan TIK MTs. Kegiatan uji coba ini berlangsung selama 10 Jam Pelatihan. Pelaksanaan pelatihan pada tanggal 15 s.d. 20 Mei 2023 yang diselenggarakan di kampus Balai Diklat Keagamaan Surabaya. Dari hasil uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 85,83% sehingga menurut Sugiyono (2019) dinyatakan sangat baik dan dapat digunakan untuk pembelajaran Pelatihan TIK MTs. Terjadi perbedaan hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan besar. Hal ini dapat dikarenakan perbedaan jumlah peserta pelatihan, latar belakang peserta pelatihan, karakteristik peserta pelatihan, dan kemampuan peserta

pelatihan. Akan tetapi hasil respon peserta pelatihan pada uji coba kelompok kecil dan besar menyatakan bahwa E-Modul berbasis *Canva* Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs yang dikembangkan sangat baik. Berdasarkan hasil uji-t berpasangan pada diperoleh nilai rata-rata pos tes lebih tinggi daripada nilai pre tes. Hal ini terlihat dari mean pos tes 74,21 sedangkan mean pre tes adalah 59. Nilai korelasi antara nilai pre tes dan nilai pos tes adalah 0,667. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara nilai pre tes dan pos tes. Sedangkan nilai p-value 0,00 dimana hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai pre tes dan pos tes pada uji coba kelompok besar.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli media, E-Modul berbasis *Canva* Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs mendapatkan persentase sebesar 88% dari aspek sajian media interaktif, kemudahan penggunaan media, dan kemenarikan, dan dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli desain, E-Modul berbasis *Canva* Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs mendapatkan persentase sebesar 90% dari aspek halaman muka, isi materi, dan instrumen evaluasi, dan dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan teman sejawat, E-Modul berbasis *Canva* Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs mendapatkan persentase sebesar 88% dari aspek isi materi, penyajian isi dan tampilan gambar, dan alat evaluasi, dan dinyatakan sangat valid. E-Modul berbasis *Canva* Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs dari hasil respon peserta kelompok kecil diperoleh nilai kemenarikan 88,60% sedangkan pada kelompok besar diperoleh nilai kemenarikan sebesar 86,74%. Hal ini menunjukkan kemenarikan dari e-modul yang dikembangkan. E-Modul berbasis *Canva* Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTs mendapatkan respon sangat baik dari peserta pelatihan pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan persentase sebesar 86,5%, dan 85,83% dari aspek materi isi dan kemenarikan. Hal ini menunjukkan keefektifan e-modul yang dikembangkan. Terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai rata-rata pos tes peserta jika dibandingkan dengan nilai pre tes. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata pre tes 61,25 sedangkan nilai rata-rata pos tes memperoleh nilai rata-rata 82. Pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata pre tes 59 sedangkan nilai rata-rata pos tes 74,21.

#### REFERENSI

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Annisa; Wikarya, Y. U. N. P. (2022). *Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa*. 2(2), 90–94.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Darmalaksana, W. (2020). *Cara Menulis Proposal Penelitian*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Dion; Hadi Kurnia Saputra. (2022). *Pengembangan Aplikasi Modul Elektronik (E-Modul) Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan*. 10(4).
- Direktorat Pembinaan SMA. Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Dzakwan, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Pada Mata Kuliah Statistika Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Risenologi*, 8(2), 29–33.
- Fatirul,A.N. dan Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Pascal Books.

- Ginting, A. (2011). *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Humaniora.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. Kemendikbud.
- Kependidikan, D. T. (2008). *Penulisan Modul*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul sebagai Media Literasi Digital pada Pembelajaran Abad 21*. Academia Publication.
- Maarif, M. S. dan K. L. (2014). *Manajemen Pelatihan Upaya Mewujudkan Kinerja Unggul dan Pemahaman Employee Engagement* (Hans Baihaqi (ed.); Cetakan 1,).
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Montolalu, C. E. J. C., & Langi, Y. A. R. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan ( Paired Sample T-Test ). *Jurnal Matematika Dan Aplikasi DeCartesiaN*, 7(1), 44–46.
- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. (2020). Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi Exe-Learning untuk Melatih Literasi Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89. <https://doi.org/10.20527/jipf.v4i2.2056>
- Pardede, L. V. S., L, M. N., & Darmadi. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva Pada Materi Sistem Regulasi. *Jurnal Biogenesis*, 18(2), 132–144.
- Puspita, K., Nazar, M., Hanum, L., & Reza, M. (2021). Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(2), 151–161. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i2.20334>
- Rayanto, Y. H. dan S. (2020). *Penelitian Pengembangan model ADDIE & R2D2: Teori dan Praktek* (1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Ricu Sidiq, & 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>
- Riduwan. (2019). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (10th ed.). Alfabeta.
- Santoso, B. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANGI). <https://play.google.com/books/reader?id=bKdABAAAQBAJ&pg=GBS.PP1&hl=id>
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, W., Ramadhan, C., Arifah, N., Komputer, P., & Keguruan, F. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 4(4), 1491–1497.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Triyono, S. (2021). *Dinamika Penyusunan E-Modul*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Wahyuni, T., Purwasih, D., & Syaokani, M. H. (2022). Scientific Approach based E-Module on Vibration , Waves , and Sound Using Canva Design. *Journal of Education Technology*, 6(3), 410–422.