



## PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII SMP N 32 KABUPATEN OKU

Yeni Prihatin Ningsih<sup>1</sup>, Yamanto Isa<sup>2</sup>, Heni Rita Susila<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Baturaja, Indonesia

### ARTICLE INFORMATION

Received: 13 April 2026

Revised: 20 Mei 2026

Available online: 16 Juni 2026

### KEYWORDS

*Pengembangan, E-Modul, IPS.*

### CORRESPONDENCE

E-mail: [yamantoisa12@gmail.com](mailto:yamantoisa12@gmail.com)

### A B S T R A C T

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul pada mata pelajaran IPS yang memenuhi kriteria valid di kelas VIII SMP N 32 Kabupaten OKU. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data validasi menggunakan skala likert. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 85,13% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 89,5% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali” dan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 86,16 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Setelah melakukan validasi produk ke para ahli, selanjutnya produk di uji cobakan melalui tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil dari uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 88,50 %, dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 89,79 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali” dan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 92,45 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan e-modul pembelajaran IPS yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 32 Kabupaten OKU karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan inovatif melalui integrasi berbagai unsur multimedia.

## INTRODUCTION

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk memanipulasi materi yang abstrak, serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai materi, serta menyampaikan materi pembelajaran yang menarik minat dan motivasi siswa. Salah satu media pembelajaran yang



dapat menarik minat dan motivasi siswa adalah e-modul karena e-modul dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video sehingga menjadi lebih fleksibel, bersifat integratif, lebih praktis, serta tidak monoton dalam penggunaannya (Ketut dkk. 2022).

E-modul merupakan salah satu jenis buku elektronik. Modul elektronik (e-modul) merupakan modul tercetak yang dikembangkan dalam bentuk digital (Sugihartini dan Jayanta, 2017). Susilo, Siswandari, dan Bandi (2016) menjelaskan bahwa modul merupakan buku teks yang dirancang untuk dipelajari siswa secara mandiri, karena di dalamnya dilengkapi dengan petunjuk belajar tersendiri, di mana bahasa, pola, dan kelengkapan lainnya dirancang seolah-olah sebagai bahasa guru yang sedang menjelaskan materi di kelas, sehingga modul juga sering disebut dengan bahan instruksional mandiri. E-modul lebih praktis digunakan oleh siswa mengingat penggunaannya bisa dengan smartphone atau handphone yang dimiliki, di mana pada saat ini lebih banyak orang yang membawa handphone mereka dari pada buku dalam bentuk cetak. Hal ini mendukung fungsi dari modul itu sendiri yang dirancang untuk belajar mandiri yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. E-modul sendiri tidak hanya berupa teks dalam bentuk PDF, sudah banyak e-modul yang dikembangkan dengan lebih interaktif yang dilengkapi dengan fitur video, audio, animasi, maupun game virtual yang bertujuan mempermudah siswa dalam memahami materi.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, serta untuk membantu siswa memahami kehidupan masyarakat. Pembelajaran daring mendorong siswa dan guru untuk lebih sadar teknologi, yang merupakan keterampilan penting di era digital saat ini. Namun, perlu diingat bahwa pembelajaran IPS secara daring juga memiliki tantangan, seperti rendahnya interaksi sosial dan kesulitan dalam membangun keterampilan diskusi atau kerja kelompok. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara peneliti yakni pengetahuan siswa disebabkan oleh karena siswa merasa malas dan bosan selama mengikuti pembelajaran daring. Selama proses pembelajaran daring, guru menggunakan metode ceramah dan pemberian latihan soal dari buku paket serta Microsoft Office Power Point yang dikirimkan melalui Microsoft Tim dalam proses pembelajaran. Hal ini dilatarbelakangi oleh capaian akademik Siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU dimana ada beberapa siswa nilai ulangan harian mereka tidak mencapai KKM pada saat pembelajaran daring. Sebanyak 22 anak mencapai KKM dan 10 anak yang tidak mencapai KKM hal ini disebabkan



keterbatasan media. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam mata pelajaran IPS yang dilakukan secara daring karena berperan penting dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik.

Media seperti e-modul pembelajaran membantu siswa memahami konsep IPS secara visual dan interaktif, terutama saat tidak bisa bertatap muka, penggunaan media yang menarik seperti Prezi, animasi, atau simulasi sosial terbukti meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, IPS sering membahas konsep seperti globalisasi, struktur sosial, atau dinamika ekonomi. Media digital dapat menyederhanakan konsep-konsep ini melalui ilustrasi dan contoh nyata, Media daring memungkinkan siswa belajar secara mandiri, berdiskusi dalam forum online, dan mengakses sumber belajar kapan saja. Di era digital, kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran menjadi bagian dari kompetensi penting yang harus dimiliki siswa dan guru. Jika capaian akademik siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU menunjukkan bahwa beberapa siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam ulangan harian selama pembelajaran daring, salah satu solusi yang bisa diterapkan ialah menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif Seperti video animasi, simulasi sosial, atau kuis interaktif agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi. Berdasarkan penelitian Suhailah Mufidah (2025) Dalam penelitiannya berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar E-Modul untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas 5 MI Al-Mursyidiyyah pada Mata Pelajaran IPS*", Suhailah menggunakan model ADDIE dan menemukan bahwa e-modul mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 32 Kabupaten OKU, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran IPS masih menghadapi beberapa kendala. Proses pembelajaran cenderung masih didominasi metode ceramah, sehingga interaksi antara guru dan siswa terbatas. Media pembelajaran yang digunakan juga masih bersifat sederhana, seperti buku paket dan PowerPoint, sehingga belum mampu menghadirkan visualisasi yang menarik dan interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep IPS yang abstrak. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media digital masih jarang dilakukan karena guru belum mendapatkan pelatihan memadai terkait pengembangan media interaktif. Keterbatasan media ini turut berdampak pada capaian akademik



siswa. Berdasarkan data hasil belajar kelas VIII, sebanyak 10 siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada saat pembelajaran daring, dan salah satu penyebabnya adalah kurang menariknya media serta minimnya interaksi pembelajaran. Situasi ini menunjukkan kebutuhan mendesak untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan mampu memfasilitasi kemandirian belajar siswa. Beberapa penelitian sebelumnya mendukung perlunya pengembangan e- modul interaktif. Penelitian Mufidah (2025), misalnya, menunjukkan bahwa e- modul berpengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini menguatkan bahwa e-modul dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai perkembangan teknologi, diperlukan suatu inovasi berupa pengembangan e-modul pembelajaran IPS yang menarik, interaktif, dan dapat diakses kapan saja.

Pengembangan e-modul diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih kreatif, meningkatkan partisipasi siswa, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 32 Kabupaten OKU. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul rencana penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 32 Kabupaten OKU”

## RESEARCH METHOD

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono (2023) adalah “Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.” Adapun yang dimaksud dengan pengembangan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa e-modul berbasis Canva. E-modul Canva merupakan bahan ajar digital yang disusun dengan memanfaatkan platform Canva, yaitu aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan penyusunan konten pembelajaran secara visual, interaktif, dan mudah diakses. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach dalam Sugiyono (2009), yang merupakan perpanjangan dari *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain),



Available online at : <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP>

**Jurnal Perspektif Pendidikan**

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v20i1.4166>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



*Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berada di SMP Negeri 32 OKU. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data validasi menggunakan skala likert.

## RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan E-Modul Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP 32 Kabupaten OKU dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai inovasi media pembelajaran yang sistematis dan memudahkan siswa dalam mengeksplorasi materi secara mandiri. Hal ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek penting yang berkaitan dengan kualitas, kevalidan, kelayakan, dan keefektifan e-modul. Penelitian pengembangan E-Modul pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 32 Kabupaten OKU ini menggunakan metode ADDIE mengacu pada langkah-langkah *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Produk yang telah dikembangkan selanjutnya di validasi oleh para ahli yang terbagi dari ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Dalam validasi produk ini peneliti mendapatkan penilaian untuk produk yang dikembangkan, masukan-masukan dan saran yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam perbaikan atau revisi produk.

### a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi produk untuk materi pembelajaran dilakukan oleh Edi Sutiono, M.Pd pada Hari senin 9 maret 2026 Pukul 13.00 - 14.30 wib dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli media pembelajaran, maka peneliti mendapatkan penilaian dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Produk oleh Ahli Media

No	Indikator	Nilai
1	Tampilan menarik dan sesuai dengan usia peserta didik	85
2	Warna dan ilustrasi mendukung kenyamanan belajar	84
3	Navigasi media mudah digunakan	89



4	Tombol/menu berfungsi dengan baik	90
5	Media mudah diakses pada berbagai perangkat	88
6	Kualitas gambar jelas.	84
7	Media berjalan stabil	87
8	Audio jelas dan mendukung pembelajaran	90
9	Visual membantu pemahaman materi	89
10	Tata letak antar halaman konsisten	86
11	Jenis huruf relevan dengan karakter peserta didik	82
12	Ukuran huruf mudah dibaca	80
<b>Nilai</b>		<b>1034</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>86,16</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Baik Sekali</b>
<b>Predikat</b>		<b>A</b>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap pengembangan e-modul pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 32 OKU, diperoleh data kuantitatif sebagaimana tercantum pada Tabel 4.1. Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh dari dua belas indikator penilaian adalah 1.034 dengan nilai rata-rata sebesar 86,16. Merujuk pada kriteria interpretasi skor yang telah ditetapkan, maka produk e-modul ini termasuk dalam kategori "Baik Sekali" dengan predikat "A". Adapun kelebihan, kekurangan, dan rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut. Ahli media merekomendasikan buat tombol pada halaman awal untuk menuju menu utama, daftar pustaka idealnya berisi sumber referensi bukan berisi video, tambahkan menu petunjuk pengguna Berdasarkan rekomendasi yang diperoleh, peneliti melakukan perbaikan pada aspek-aspek tertentu sesuai dengan saran dan petunjuk yang diberikan yaitu perbaiki menambahkan tombol "Star" pada halaman awal.

#### b. Hasil validasi Produk oleh ahli desain

Hasil validasi produk oleh ahli desain dilakukan pada Validasi ahli desain pembelajaran Ibu Dr.juhaidatur Rahmi,M.Pd Hari Sabtu 4 april 2026 Pukul 09.00 wib dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli desain, maka peneliti mendapatkan penilaian dengan rincian sebagai berikut.



Tabel 2 Hasil Evaluasi Produk oleh Ahli Desain

No	Indikator	Nilai
1	Penyajian materi sistematis dan tersruktur	86
2	Aktivitas pembelajaran sesuai tujuan	87
3	Pendekatan pembelajaran yang disajikan dalam e modul selaras dengan tujuan pembelajaran	87
4	Metode pembelajaran yang digunakan dalam <i>e modul</i> mendukung kemandirian belajar peserta	84
5	Media yang digunakan relevan dengan karakteristik peserta didik	87
6	Tampilan visual pada media <i>e modul</i> relevan untuk peserta didik kelas VIII	86
7	Jenis huruf relevan dengan karakter peserta didik	86
8	Ukuran huruf mudah dibaca	83
9	Konten <i>e modul</i> sesuai kehidupan nyata siswa	84
10	Contoh soal sesuai kehidupan sehari-hari (Mobilitas Sosial)	84
11	Media memberikan umpan balik ( <i>feedback</i> ) yang membantu belajar	83
12	Materi sesuai dengan waktu pembelajaran	86
13	Materi disusun dari konsep sederhana ke kompleks	84
14	Materi mendukung pembelajaran mandiri	88
15	Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik	82
<b>Nilai</b>		<b>1277</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>85,13</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Baik</b>
<b>Predikat</b>		<b>B</b>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli desain terhadap e- modul pembelajaran IPS pada materi Mobilitas Sosial, diperoleh data kuantitatif sebagaimana terperinci pada Tabel tersebut. Hasil akhir menunjukkan total skor sebesar 1.277 dengan nilai rata-rata 85,13. Berdasarkan kriteria validitas yang ditetapkan, pencapaian tersebut berada pada kategori "Baik" dengan predikat "B". Berdasarkan angket yang diisi tersebut, dosen ahli memberikan pendapatnya mengenai kekurangan, kelebihan dan rekomendasi pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian tidak ada kelebihan, kekurangan dan rekomendasi tambahan dari



produk artinya penilaian ahli desain sudah memberi penilaian dengan rata-rata nilai 85,13 dengan predikat “Baik”

c. Hasil validasi produk oleh ahli materi

Hasil validasi produk oleh ahli materi dilakukan Validasi Ahli materi oleh Rukiah Hamdaiyani,S.Pd padaHari Kamis,5 maret 2026 Pukul 08.00 - 09.30 wib dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli materi, maka peneliti mendapatkan penilaian dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Produk oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	93
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	90
3	Materi mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran	90
4	Materi relevan dengan kebutuhan peserta didik	84
5	Materi relevan dengan karakteristik peserta didik	84
6	Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui <i>E Modul</i>	93
7	Urutan penyajian materi disusun secara logis dari mudah ke sulit.	95
8	Penyajian materi sesuai dengan pendekatan pembelajaran Mobilitas Sosial	94
9	Strategi pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan tuntutan Materi	88
10	Metode pembelajaran yang diterapkan dalam <i>E Modul</i> mendukung pencapaian pemahaman konsep materi secara sistematis	84
11	Media yang disajikan dalam <i>E Modul</i> akurat secara Keilmuan	88
12	Materi disajikan dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai.	90
13	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	90
14	Materi relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan sosial terkini	90
<b>Nilai</b>		<b>1253</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>89,50</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Baik Sekali</b>
<b>Predikat</b>		<b>A</b>



Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai dari 14 indikator adalah 1253 dan rata-ratanya adalah 89,50. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli materi adalah 89,50 % dengan predikat “Baik Sekali”. Berdasarkan angket yang diisi tersebut, dosen ahli memberikan pendapatnya mengenai kelebihan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, ahli materi melihat kekurangan dalam segi isi materi sehingga ahli materi memberikan rekomendasi dan pada validasi ahli materi. Adapun kelebihan dari produk yaitu Materi yang disajikan sangat konseptual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, kekurangannya yaitu ada kalimat-kalimat perlu diperbaiki dan kata-kata yang kurang dan ditambahkan dampak negative dan positif dari mobilitas sosial. Berdasarkan rekomendasi yang diperoleh, peneliti melakukan perbaikan pada aspek-aspek tertentu sesuai dengan saran dan petunjuk yang diberikan yaitu menambahkan beberapa dampak negatif dan positif mobilitas sosial.

Setelah dilakukan uji coba ahli media, ahli desain, dan ahli materi, uji coba selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah uji orang perorang. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap 3 orang siswa dengan tingkat kecerdasan yang berbeda, yaitu dengan tingkat kecerdasan tinggi, tingkat kecerdasan sedang dan tingkat kecerdasan rendah. Analisis data ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Langkah awal dari proses analisis data adalah memeriksa kelengkapan jawaban dari angket yang telah diisi responden. Selanjutnya, angket disusun. Kemudian peneliti membuat tabulasi data nilai yang telah didapatkan. Setelah menentukan subjek uji coba berdasarkan kriteria tingkat kecerdasan yang variatif, peneliti melakukan observasi dan interaksi langsung dengan ketiga siswa tersebut. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan-kesalahan nyata yang mungkin masih terdapat pada produk, baik dari segi keterbacaan teks, kualitas visual, maupun kejelasan instruksi materi yang disajikan. Selama pelaksanaan uji coba pada hari Kamis, 9 April 2026, setiap responden diminta untuk mencoba menggunakan media pembelajaran tersebut secara mandiri. Peneliti mendampingi proses ini guna mencatat respon verbal maupun non-verbal, serta kendala teknis yang dihadapi oleh siswa dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

Setelah mencoba media, ketiga responden diminta untuk mengisi angket penilaian yang mencakup beberapa aspek utama, yaitu aspek kemudahan penggunaan, aspek tampilan, dan aspek kemanfaatan materi. Data yang diperoleh dari instrumen tersebut kemudian diolah secara



kuantitatif untuk menentukan persentase kelayakan produk. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari 3 responden adalah 3347, jadi  $3186 : 3600 \times 100\%$ , hasilnya adalah 88,50 %. Jadi persentase untuk keseluruhan produk E-Modul dengan program Aplikasi Canva pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 32 OKU adalah 88,50 % dengan kriteria “Baik Sekali”. Dengan demikian jelas terlihat bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS di SMP Negeri 32 OKU.

Setelah dilakukan evaluasi kelompok kecil, evaluasi selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah evaluasi kelompok kecil. Responden yang diambil dari evaluasi kelompok kecil ini adalah 9 orang siswa dari keseluruhan siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU. Analisis data ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Langkah awal dari proses analisis data adalah memeriksa kelengkapan jawaban dari angket yang telah di isi responden. Selanjutnya, angket disusun. Kemudian peneliti membuat tabulasi data nilai yang telah didapatkan. Menentukan masing-masing persentase dari tiap instrumen dan rata rata dari keseluruhan instrumen. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari 9 responden adalah 8889 , jadi  $8889 : 7500 \times 100\%$ , hasilnya adalah 89,79 %. Jadi persentase untuk keseluruhan produk E-Modul dengan program Aplikasi Canva pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 32 OKU adalah 89,79 % dengan kriteria “Baik Sekali”. Dengan demikian jelas terlihat bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.

Setelah dilakukan uji coba skala kecil, uji coba selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah uji lapangan. Responden yang diambil dari uji orang perorang ini adalah keseluruhan siswa kelas VIII.c SMP Negeri 32 OKU yaitu sebanyak 32 siswa. Analisis data ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Langkah awal dari proses analisis data adalah memeriksa kelengkapan jawaban dari angket yang telah di isi responden. Selanjutnya, angket disusun. Kemudian peneliti membuat tabulasi data nilai yang telah didapatkan. Untuk menentukan masing-masing persentase dari tiap instrumen dan rata rata dari keseluruhan instrumen. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari 32 responden adalah 32542, jadi  $32542 : 35.200 \times 100\%$ , hasilnya adalah 92,45 %. Jadi persentase untuk keseluruhan produk E-Modul menggunakan aplikasi canva di SMP Negeri 32 OKU adalah 92,45 % dengan kriteria “Baik Sekali”. Dengan demikian jelas terlihat bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam



pembelajaran IPS. Melalui siklus pengembangan yang komprehensif, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Canva bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU pada mata pelajaran IPS. Kelayakan produk ini didasarkan pada hasil validasi tim ahli serta berbagai tahapan uji coba (perorangan, kelompok kecil, dan lapangan).

Media pembelajaran ini telah direvisi sesuai saran selama pengujian sehingga siap untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran e-modul merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan materi melalui pemanfaatan unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan suara. Dalam penelitian pengembangan ini, e-modul dirancang sebagai perangkat lunak yang mampu mengolah serta menggabungkan beragam unsur tersebut menjadi satu kesatuan media yang utuh, sistematis, dan mudah dioperasikan oleh siswa. Proses pembuatan e-modul ini memanfaatkan berbagai aplikasi pendukung, di antaranya Canva sebagai basis desain utama untuk menyusun tata letak dan elemen visual, serta Microsoft Excel untuk melakukan tabulasi dan analisis data hasil validasi secara akurat. Konten audiovisual dalam e-modul didukung oleh integrasi video dari YouTube, sementara instrumen evaluasi dikembangkan menggunakan Google Forms yang terhubung melalui tautan interaktif. Media pembelajaran ini dibuat sesuai dengan Pokok Bahasan dan Kompetensi pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 32 OKU. Media pembelajaran ini sudah melalui tahap validasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi sebelum akhirnya dilakukan uji evaluasi orang per orang, evaluasi kelompok kecil, uji lapangan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berupa e-modul interaktif yang dirancang secara khusus untuk mata pelajaran IPS di Kelas VIII SMP 32 Kabupaten OKU. Media ini dikembangkan menggunakan platform Canva sebagai basis desain utama untuk menciptakan antarmuka yang menarik serta sistematis, di mana dalam proses pengembangannya peneliti memanfaatkan berbagai aplikasi pendukung yang memiliki fungsi spesifik. Perangkat lunak Canva digunakan untuk merancang tata letak dan mengintegrasikan elemen visual, sementara Microsoft Excel berperan penting sebagai instrumen utama dalam melakukan tabulasi serta pengolahan data hasil validasi ahli dan uji coba lapangan secara akurat. Selain itu, platform YouTube dimanfaatkan sebagai penyedia konten video sumber belajar guna mendukung aspek audiovisual siswa, yang dikombinasikan dengan penggunaan Google Forms atau Quizizz untuk



memfasilitasi pembuatan kuis pada halaman evaluasi melalui tautan interaktif. Seluruh draf materi dan instrumen penelitian disusun terlebih dahulu menggunakan Microsoft Word sebelum diimplementasikan ke dalam desain, dan tahap pengujian dilakukan menggunakan browser untuk menjalankan e-modul secara daring. Tahapan uji coba dilakukan secara bertahap dimulai dari evaluasi orang per orang terhadap tiga orang siswa yang menghasilkan skor rata-rata 88,50% dengan kategori “Baik Sekali”.

Hasil ini membuktikan bahwa e-modul mudah dioperasikan dan integrasi konten audiovisual membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih konkret. Pada tahap evaluasi kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa, diperoleh skor rata-rata sebesar 89,79% dengan kategori “Baik Sekali” yang menunjukkan tingkat kepraktisan media yang tinggi di mana siswa mampu memahami alur navigasi tanpa kendala berarti. Puncaknya, pada uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 30 orang siswa kelas VIII SMP 32 Kabupaten OKU, diperoleh skor rata-rata sebesar 92,45% dengan kategori “Baik Sekali”, yang membuktikan bahwa e-modul efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tingginya hasil penilaian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif dalam pembelajaran IPS memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2021) bahwa integrasi unsur visual dan audio dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman secara signifikan. Secara keseluruhan, media berjudul "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ips di Kelas IX SMP 32 Kabupaten OKU" dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai inovasi media pembelajaran yang sistematis dan memudahkan siswa dalam mengeksplorasi materi secara mandiri.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hasil validasi dari para ahli. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 85,13% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 89,5% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali” dan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 86,16 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Setelah melakukan validasi produk ke para ahli, selanjutnya produk di uji cobakan melalui tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil dari uji coba perorangan memperoleh persentase



sebesar 88,50 %, dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 89,79 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali” dan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 92,45 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berupa e-modul interaktif pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII SMP 32 Kabupaten OKU. Pengembangan e-modul ini dilakukan secara sistematis dengan dukungan berbagai perangkat lunak seperti Canva untuk desain visual, Microsoft Excel untuk pengolahan data statistik, YouTube untuk konten audiovisual, serta Google Forms sebagai instrumen evaluasi interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran IPS yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 32 Kabupaten OKU karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan inovatif melalui integrasi berbagai unsur multimedia.

## REFERENCES

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ahdhianto, E. Dkk. (2021). MBCL (*metacognition based contextual learning*)- based e-module development for elementary school students. *Proceedings - 2021 7th International Conference on Education and Technology, ICET 2021*, 194–198.
- Azlina, N., & Zainil, Y. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. Innovative: Journal of Social Science Research*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Salinan resmi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Permendikbud No. 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Dokumen peraturan.
- Kadek, I. W., dkk. (2017). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Profesional*. Jurnal Tsaqifa Nusantara.



- Ketut Erawati, N., Kadek, N., Purwati, R., Dewa, I., Putri, A., & Saraswati, D. (2022). *Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di SMK*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 71–80.
- Kerlinger, F. N. (1973). *Foundations of Behavioral Research*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Meilani (2021). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Stem (Science, Technology, Engeneering Dan Mathematics) Pada Materi Minyak Bumi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi.
- Mildawani, D. (2018). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Dunia Pendidikan di Indonesia*. TAVEIJ: Jurnal Ilmiah. Artikel PDF.
- Minarni, M., Sulistiyono, S., & Pandra, V. (2025). Analisis Kebutuhan Modul Kimia Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Lubuklinggau. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 383-391.
- Mulyadi, S., dkk. (2023). *Instrumen Deteksi Kesiapan Belajar Anak Usia Dini pada Aspek Kognitif*. Jakarta
- Mulyasa, E. (2022). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013: Revisi Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mufidah (2025). Perkembangan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (3)
- Nurhafizah1, Yunita Azhari2, Nadia Syafitri, Riska Rahman Tanjung, Putri Puspita Sari (2024). *Pengembangan Media E-Modul Dalam Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Ekosistem di SD/MI*. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Volume 1, Nomor 12*.
- Humairah, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 1 Sungguminasa*. Skripsi, IAIN Kendari.
- Hillway, T. (1964). *Introduction to Research*. Boston: Houghton Mifflin Lytle, J. (2003). *Scaffolding: A tool for learning*. New York: Routledge.
- N., & Jayanta, N. L. (2017). *Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11830>
- Putri Ardian (2025). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Berbantuan Heyzine Flipbook Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Campalagian*. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat*.



- Putri, A. A. O., Gumay, O. P. U., & Sulistiyono, S. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VII SMP IT Al-Furqon. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 18(1), 80-91.
- Rusman. (2018). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sidiq dan Najuah. 2020. *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Jurnal Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan.
- Susilo, A., Siswandari, & Bandi. (2016). *Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Sainifik untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII SMA N 1 Slogohimo*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1), 50–56.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://www.neliti.com/publications/477994>
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Wardani Purnama Sari1, Ifdillah Risqa (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Profesional*. *Tsaqifa Nusantara Volume 02, Issue 01*.
- Yamin, M. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.