

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Pembelajaran

Salsabila et al. (2024:858) mengatakan bahwa, pembelajaran dapat dianggap sebagai sebuah sistem, karena kegiatan ini memiliki tujuan, yaitu untuk mendidik siswa. Sebagai sebuah sistem, kegiatan belajar mengajar terdiri dari berbagai komponen. Proses pembelajaran mencakup serangkaian aktivitas yang melibatkan interaksi antara komponen-komponen tersebut. Guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan setiap komponen untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah direncanakan. Komponen-komponen pembelajaran mencakup semua aspek yang saling berkaitan dan saling mendukung. Tanpa keberadaan komponen-komponen tersebut, proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan optimal. Setiap komponen memiliki keterkaitan yang erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Komponen-komponen yang dimaksud adalah: Guru dan siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, alat/media pembelajaran, dan evaluasi. Dengan demikian, seluruh komponen haruslah digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila salah satu komponen tidak digunakan, maka pembelajaran tidak akan efektif.

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar lainnya untuk membantu peserta didik belajar. Dalam konteks ini, interaksi berlangsung dalam lingkungan belajar yang mendukung, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi, bertanya dan berkolaborasi. Pembelajaran menjadi aktivitas utama, yang menekankan bahwa keberhasilan individu dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas proses pembelajaran.

Menurut Tri Prastawati & Mulyono (2023:381) mengatakan bahwa, “Pembelajaran merupakan upaya mengubah masukan berupa siswa yang belum

terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan.”

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Arikunto (Tri Prastawati & Mulyono, 2023:382) mengemukakan bahwa, Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar dan merupakan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dasar Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan yang melibatkan sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung. Melalui proses ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis dan kreativitas, serta membangun sikap positif terhadap pembelajaran sepanjang hayat.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Ubabuddin (2019:22) mengatakan “Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.” Tujuan pembelajaran yang dirumuskan perlu disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana, dan kesiapan peserta didik. Oleh karena itu, seluruh aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik harus di fokuskan pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab guru yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna (Budiastuti et al., 2021)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran untuk satu topik pembelajaran pada satu periode tertentu. Hasil belajar peserta didik dicerminkan oleh penguasaan kompetensi dasar untuk satu periode tertentu pada satu mata pelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien guru dituntut untuk dapat membantu peserta didik secara induktif dengan menyusun skema kognitif dari pengalaman konkret mereka.

2.1.3 Unsur-Unsur Pembelajaran

Pembelajaran sebagai sebuah interaksi, tentunya mempunyai unsur-unsur di dalamnya. Unsur-unsur bisa juga disebut dengan komponen. Mardicko (2022:6) mengungkapkan “beberapa unsur-unsur dalam pembelajaran seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial, penyajian oleh guru, konten atau materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan produk-produk pembelajaran.” Hamalik (Mardicko, 2022:6) juga mengungkapkan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.”

Mardicko (2022:7) mengemukakan dengan sederhana beberapa komponen di dalam pembelajaran seperti:

a. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Tujuan umum meliputi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Sedangkan tujuan pembelajaran khusus berupa indikator pembelajaran. Baik KI, KD dan indikator pembelajaran.

b. Sumber belajar

Benda ataupun dalam bentuk lain, selama bisa digunakan untuk membuat dan mempermudah terjadinya proses belajar maka bisa dikatakan sumber belajar. Adapun bentuknya seperti buku, lingkungan, surat kabar, digital konten dan sumber informasi lainnya.

c. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran yang pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan anak.

d. Media pembelajaran

Media pembelajaran berupa *software* dan *hardware* untuk membantu proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajar sebagai alat bantu guru untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru.

e. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya menilai secara spontan dan insidental tapi menilai secara terencana, sistematis dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

Dari pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa di dalam proses pembelajaran ada unsur-unsur pembangun sebuah pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain yang bersifat dinamis dan tentunya harus relevan agar terwujud tujuan pembelajaran yang diinginkan dan tercipta pembelajaran yang berkualitas.

2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan salah satu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Rubiman & Kamali (2018:41) mengemukakan Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan

semangat belajar, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Selain itu, Sugari (2014:262) mengemukakan bahwa, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.”

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sumber daya yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara efektif. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan mudah.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan banyak mamfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik terutama bagi kelancaran dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Melalui media pembelajaran pendidik dan peserta didik sama-sama memperoleh keuntungan yaitu memudahkan penyampain dan penerimaan pesan melalui media pembelajaran.

“Manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.” (Sugari, 2014).

Selain itu, Simamora (2022:85) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Menjadikan bahan untuk pembelajaran lebih bermakna sehigga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memudahkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.
- c. Memungkinkan inplementasi metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik tidak jenuh dan pendidik tetap energik.

- d. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan tetapi aktif melakukan kegiatan seperti mendemonstrasikan, mengamati, mempraktekkan dan lain sebagainya.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat yang dapat digunakan untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, memberikan motivasi bagi peserta didik dalam hal belajar serta mampu membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat mempermudah peserta didik memahami pembelajaran lewat media pembelajaran

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pelajaran berfungsi untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik. Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi dalam menambah ketertarikan peserta didik serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus belajar. Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pengajaran di kelas. Menurut Simamora (2022:84) fungsi media pembelajaran adalah:

- a. Alat bantu mengantarkan materi pembelajaran
- b. Mengonkretkan informasi atau materi pelajaran
- c. Mengefektifkan penyampaian materi pembelajaran
- d. Memberi stimulus bagi pembelajar
- e. Memusatkan perhatian pembelajar
- f. Mengakomodasi penyampaian materi-materi yang bersifat khusus dan membutuhkan penafsiran
- g. Mengakomodasi berbagai gaya belajar pembelajar

Selain itu, Miftah (2015:51) mengemukakan enam fungsi media, yaitu:

- a. Membangkitkan motivasi belajar.
- b. Mengulang apa yang telah dipelajari.
- c. Menyediakan stimulus belajar.
- d. Mengaktifkan respon siswa.

- e. Memberikan *feedback* dengan segera.
- f. Menggalakkan latihan yang serasi.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat pengantar pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. media pembelajaran juga berfungsi menambah motivasi, memberikan stimulus kepada peserta didik untuk terus belajar.

2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Menurut Kristanto (2016:31) mengemukakan jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Media grafis

Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Yang termasuk dalam media grafis adalah gambar/foto, sketsa, bagan, diagram/skema, grafik, poster, kartun dan sebagainya.

- b. Media tiga dimensi

Media pembelajaran yang mampu memberikan pesan dengan ciri-ciri bertekstur kemudian memiliki tinggi, lebar dan bervolume adalah media tiga dimensi. Yang tergolong media tiga dimensi yakni media relia, model, dan boneka.

- c. Media proyeksi

Ada dua media yang tergolong dalam media proyeksi yaitu media proyeksi diam dan media proyeksi bergerak. Media proyeksi bergerak yakni seperti media film, *slide powerpoint*.

- d. Media audio/radio

Media audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan rasa ingintau peserta didik sehingga terjadi proses belajar-mengajar. Ada dua media yang tergolong media audio/radio yakni media/radio tradisional dan media/radio digital.

e. Media video dan televisi

Media video merupakan media audio visual yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan serta dapat membangkitkan pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

f. Komputer multimedia

Komputer multimedia adalah sebuah kesatuan sistem dari suatu perangkat keras dan perangkat lunak serta perlengkapan penunjang lainnya.

g. *E-learning/v-learning/m-learning*

E-learning merupakan pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat penunjangnya.

Selain itu, (Pokhrel, 2024:12) mengemukakan media dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

- a. Media audio, yaitu media yang dapat didengar atau yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya dapat memanipulasi kemampuan akustik. Contoh: Radio, kaset, musik, lagu, instrumen, CD, dan lain-lain.
- b. media visual, media yang bersifat kasat mata atau hanya mempengaruhi indra penglihatan saja. Contoh: buku, majalah, papan tulis, foto, lukisan, komik, stiker, poster, majalah, buku, miniatur, materi pendidikan, dan lain-lain.
- c. Media audiovisual, yaitu media yang dapat didengar atau dilihat. Media ini menggabungkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan menjadi satu proses. Jenis pesan yang dapat disampaikan melalui media dapat bersifat verbal maupun nonverbal. Contoh: film dokumenter, film layar lebar, film animasi, pertunjukan, dan VCD.
- d. Multimedia, media yang melibatkan berbagai indra dalam pembelajaran. Media ini mencakup segala sesuatu yang memungkinkan pengalaman langsung melalui komputer atau Internet, namun juga dapat berupa pengalaman kreatif dan menarik, seperti tamasya, simulasi, dan permainan

peran. Contoh: Internet, Mempelajari cara menggunakan Internet berarti menggunakan semua media yang tersedia, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran adalah media grafis seperti gambar, foto, bagan, media tiga dimensi, media yang dapat diproyeksikan seperti media film dan *slide powerpoint*, media audio, media berbasis komputer, media video dan multimedia.

2.3 Konsep Dasar E-modul

2.3.1 Pengertian E-modul

E-modul adalah salah satu jenis modul yang di dalamnya terdapat teks, gambar, grafik, animasi, dan juga video yang bisa diakses di manapun dan kapanpun. e-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Lastri (2023:1141) e-modul merupakan suatu modul yang telah didigitalisasi dan disusun secara sistematis dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. e-modul merupakan versi elektronik dari yang sebelumnya merupakan sebuah modul cetak yang dapat dibaca pada komputer atau *gadget* dan dirancang dengan *software* pendukung.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa e-modul merupakan media pembelajaran dengan versi digital dari modul cetak yang dirancang untuk dibaca di komputer dengan perangkat lunak yang diperlukan. e-modul pada merupakan transformasi elektronik dari modul cetak, yang disajikan dalam format *digital* untuk memudahkan akses pada komputer atau perangkat lainnya.

2.3.2 Ciri-ciri E-modul

Menurut Lastri (2023:1141) E-modul pembelajaran yang baik memiliki beberapa ciri-ciri yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif* dan *user friendly*.

- a. *Self instruction* merupakan karakteristik e-modul yang penting dan harus terdapat pada e-modul. Sebuah e-modul harus terdapat instruksi-instruksi yang jelas sehingga siswa mudah dalam menggunakannya serta siswa mengetahui tujuan pembelajaran seperti apa yang harus mereka capai.
- b. *Self contained* yaitu materi-materi pelajaran yang disajikan dalam e-modul lengkap sehingga siswa dapat mempelajari materi secara tuntas.
- c. *Stand alone* yaitu e-modul pembelajaran harus berdiri sendiri atau tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak memerlukan alat pendukung lain dalam penggunaannya. Apabila e-modul pembelajaran masih membutuhkan bahan ajar lain dalam penggunaannya maka e-modul pembelajaran tersebut tidak dikategorikan sebagai e-modul pembelajaran yang berdiri sendiri.
- d. *Adaptif* yaitu e-modul pembelajaran memiliki daya adaptasi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. e-modul pembelajaran yang baik harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. e-modul pembelajaran dapat dikatakan adaptif jika e-modul tersebut sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel untuk digunakan.
- e. *User friendly* yaitu e-modul pembelajaran tersebut hendaknya bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap paparan dan instruksi yang terdapat pada e-modul bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Salah satu bentuk e-modul pembelajaran yang user friendly yaitu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti serta menggunakan istilah-istilah yang umum digunakan.

Sedangkan menurut Dewi et al. (2023:132) e-modul dinilai sebagai bahan ajar praktis karena memiliki karakteristik yang memudahkan dalam penggunaannya, karakteristik tersebut yaitu *self instructional* (instruksi yang jelas), *self contained* (materi pembelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri),

stand alone (tidak tergantung dengan media pembelajaran lain), *adaptif* (mudah beradaptasi menyesuaikan dengan kemajuan teknologi), dan *user friendly* (mudah dipahami).

Dari pendapat di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa e-modul merupakan bahan ajar yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi serta mudah digunakan, e-modul yang baik memiliki ciri-ciri yaitu: intruksi yang jelas, materi pembelajaran yang mudah dan dapat di pelajari secara mandiri, tidak bergantung pada media pembelajaran lain, mudah beradaptasi menyesuaikan dengan kemajuan teknologi, dan mudah untuk dipahami.

2.3.3 Manfaat E-modul

E-modul memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila menggunakan e-modul karena dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. e-modul dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat mengukur tingkat pemahamannya sendiri, dalam e-modul terdapat tujuan akhir dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga siswa dapat mengetahui hal apa saja yang harus mereka kuasai atau pahami untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. e-modul merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang mempermudah siswa dalam menangkap materi ajar.

Menurut Lastri (2023:1142) E-modul memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Dapat memperluas dan menambah pengetahuan melalui media elektronik.
- b. Dapat merangsang dan menarik perhatian siswa dalam berpikir.
- c. Meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Memberikan solusi kepada siswa dalam memecahkan dan mengdapi kesulitan dalam proses pembelajaran.
- e. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- f. Memudahkan siswa dalam memahami isi materi.
- g. Membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efesien.

Dari pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat e-modul adalah untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. memperluas serta menambah pengetahuan melalui media elektronik, membantu serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2.3.4 Prinsip Pengembangan E-modul

Menurut Lastri (2023:1143) ada beberapa prinsip pengembangan e-modul, yaitu:

- a. Diperkirakan e-modul menumbuhkan minat siswa
- b. Ditulis dan dibuat untuk siswa
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran
- d. Disusun dengan fleksibel
- e. Dibuat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang ingin dicapai oleh siswa
- f. Fokus pada memberi kesempatan dan peluang bagi siswa dalam berlatih
- g. Membantu dan memudahkan siswa dalam menghadapi kesulitan siswa dalam belajar
- h. Membutuhkan sistem pandu arah yang cermat
- i. Menyediakan rangkuman
- j. Bahasa yang digunakan semi formal yang komunikatif, dan interaktif
- k. Dibuat untuk proses pembelajaran
- l. Membutuhkan rencana pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup)
- m. Adanya *feedback*
- n. Menunjang *self-assessment*
- o. Menjelaskan cara penggunaan e-modul

Selain itu, Laili et al., (2019:309) mengemukakan beberapa prinsip pengembangan e-modul yaitu:

- a. Diperkirakan e-modul menumbuhkan minat bagi siswa
- b. Ditulis dan dibuat untuk siswa
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran
- d. Disusun dengan fleksibel

- e. Disusun sesuai kebutuhan dan tujuan belajar yang ingin dicapai siswa
- f. Fokus pada memberi peluang siswa dalam berlatih
- g. Membantu kesulitan dalam belajar
- h. Membutuhkan sistem navigasi yang cermat
- i. Menyediakan rangkuman
- j. Bahasa yang digunakan semi formal yang komunikatif, dan interaktif,
- k. Dibuat untuk proses kegiatan pembelajaran
- l. Membutuhkan rencana pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup)
- m. Adanya *feedback*
- n. Membantu *self-assessment*
- o. Menjelaskan cara penggunaan e-modul
- p. Memuat petunjuk penggunaan dari awal sampai akhir.

Dari dua pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa prinsip pengembangan e-modul disusun sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dalam penyusunan e-modul ini diharapkan dapat memberikan petunjuk penggunaan dari awal sampai akhir sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.3.5 Langkah-Langkah Membuat E-modul

E-modul merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk format digital atau elektronik. E-modul biasanya berisi materi yang disusun secara tersistematis. Menurut Lastri (2023:1143) Langkah-langkah membuat E-modul yaitu:

- a. Menentukan kerangka modul
- b. Menentukan tujuan pembelajaran
- c. Menentukan materi atau substansi belajar
- d. Menentukan evaluasi
- e. Menulis modul
- f. Mereview, uji lapangan, dan merevisi modul.

2.3.6 Komponen E-modul

Menurut Pratiwi (2022:19) Komponen e-modul ini mengadaptasi dari unsur-unsur yang terdapat pada modul cetak yang terdiri dari tujuh unsur yang harus dicapai dalam pembuatannya, antara lain sebagai berikut :

- a. Judul
- b. Petunjuk belajar
- c. Kompetensi yang akan dicapai
- d. Informasi pendukung
- e. Latihan-latihan
- f. Petunjuk kerja
- g. Evaluasi

Selain itu, Lastri (2023:1144) Mengemukakan bahwa Pada dasarnya tidak ada perbedaan prinsip antara modul cetak dan e-modul. Perbedaannya hanya terdapat pada penyajian secara fisik saja, sedangkan komponen- komponen penyusun modul tersebut tidak memiliki perbedaan. E-modul memiliki komponen- komponen yang sama yang terdapat dalam modul cetak pada umumnya. Berikut beberapa komponen tersebut, yaitu:

- a. Tinjauan Mata Pelajaran
- b. Pendahuluan
- c. Kegiatan belajar
- d. Latihan
- e. Rambu-rambu
- f. Rangkuman
- g. Tes formatif
- h. Kunci jawaban tes formatif dan tindak lanjut

Dari pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa e-modul merupakan suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital yang bertujuan sebagai upaya dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang hendak dicapai. E-modul juga terdiri dari beberapa komponen yaitu, Judul,

Petunjuk belajar, Kompetensi yang akan dicapai, Informasi pendukung, Latihan-latihan, Petunjuk kerja, Evaluasi.

2.4 Konsep Dasar Menulis Teks Deskripsi

2.4.1 Pengertian Menulis

Wiranto et al., (2021:3) Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan menyampaikan pesan, gagasan, atau informasi kepada pihak lain secara tertulis.

Selain itu, Zainurrahman (Wiranto et al., 2021:3) menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan sekaligus keterampilan yang terintegrasi, bahkan menulis selalu ada dalam setiap pembelajaran, sama halnya dengan membaca. Memiliki kemampuan menulis yang baik bukan karena harus menjadi penulis. tetapi karena kita wajib terampil dalam komunikasi dengan bahasa lisan dan tulisan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan berkomunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi secara tidak langsung. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif. Menulis selalu ada dalam pembelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang terpelajar. Memiliki kemampuan menulis yang baik dapat juga menjadikan seseorang terampil dalam berkomunikasi.

2.4.2 Pengertian Teks Deskripsi

Deskripsi adalah tulisan yang tujuannya memberikan informasi tentang suatu objek secara detail atau rinci sehingga memberikan gambaran yang jelas dan berdampak mempengaruhi emosi dan imajinasi pembaca bagaikan ikut melihat atau mengalami langsung hal tersebut. (Wiranto et al., 2021) Teks deskripsi merupakan salah satu jenis teks yang ditulis dengan tujuan untuk memberikan informasi dengan memaparkan karakteristik suatu objek.

Menurut Keraf (Wiranto et al., 2021) deskripsi atau pemerian merupakan sebuah bentuk yang bertalian dengan usaha para penulis untuk memberikan perincian-perincian dari objek yang dibicarakan. Kata deskripsi berasal dari

bahasa *describere* yang berarti menulis tentang, atau membeberkan suatu hal. Sebaliknya kata deskripsi dapat diterjemahkan menjadi pemerian, yang berasal dari kata peri-memerikan yang berarti ‘melukiskan sesuatu hal’. (Lismi et al., 2020) juga menyatakan bahwa Teks deskripsi adalah gambaran Verbal ihwal manusia, objek, penampilan, pemandangan, atau kejadian, cara penulisan ini menggambarkan sesuatu sedemikian rupa sehingga pembaca dibuat mampu (seolah merasakannya, melihat, mendengar, atau mengalami) sebagaimana di persepsi oleh panca indera.

Menurut Hakim (Shinigami & Zida, 2018) mengungkapkan bahwa teks deskripsi adalah lukisan atau hasil melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat di simpulkan bahwa teks deskripsi adalah paragraf yang berisi pengalaman sesuatu yang dilihat, dirasa, didengar, dialami dan sebagainya sehingga membuat pembaca merasakan atau mengalami apa yang digambarkan. Teks deskripsi juga merupakan tulisan yang menggambarkan atau melukiskan sesuatu yang akan di ungkapkan penulis, sehingga pembaca atau pendengar dapat merasakannya atau menyaksikannya.

2.4.3 Tujuan Teks Deskripsi

Dalam teks deskripsi penulis menunjukkan bentuk, rupa, suara, bau, rasa, suasana, situasi sesuatu objek. Teks deskripsi memiliki tujuan untuk melukiskan atau menggambarkan suatu hal yang berkaitan dengan pengalaman berdasarkan hasil pengamatan pancaindra, seperti bentuknya, suaranya, rasanya, kelakuannya atau gerak geriknya sehingga dapat menciptakan daya khayal pembaca dan seolah-olah sedang merasakan langsung apa yang sedang dibahas dalam teks.

Menurut Shinigami & Zida (2018:6) Tujuan menulis teks deskripsi adalah mengajak para pembaca bersama-sama menikmati, merasakan, memahami dengan sebaik-baiknya beberapa objek (sasaran, maksud), adegan, kegiatan (aktivitas), orang (pribadi, oknum), atau suasana hati (mood) yang telah dialami oleh seseorang yang sedang menulis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan teks deskripsi adalah untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara rinci dan detail sehingga para pembaca dapat merasakan, melihat, mendengar serta memahami isi yang diceritakan oleh penulis.

2.4.4 Fungsi Teks Deskripsi

Fungsi dan tujuan teks deskripsi secara umum hanya ada satu, yaitu untuk memperkenalkan sebuah objek kepada pembaca dengan rinci. Objek yang dimaksud bisa berupa objek abstrak maupun objek konkret. Sebagai contoh, objek konkret bisa berupa orang, barang, hewan, dan berbagai objek lainnya. Sedangkan itu, objek abstrak bisa berupa suasana, perasaan, gagasan, dan lain sebagainya.

Menurut Flora Matisa et al., (2016:60) “fungsi teks deskripsi adalah untuk menjelaskan pengalaman yang berhubungan dengan hasil pengamatan pancaindera, misalnya bentuk, rasa, kelakuan, gerak-gerik, dan lainnya.” Berdasarkan fungsi teks deskripsi, isi yang terkandung dalam teks deskripsi adalah gambaran rinci mengenai objek yang telah diamati sebelumnya..selain itu teks deskripsi juga penting karena bisa membantu kita untuk berkomunikasi dengan lebih efektif. Ketika kita mampu menggambarkan sesuatu dengan baik, orang lain akan lebih mudah memahami apa yang kita maksud.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi teks deskripsi adalah untuk menjelaskan pengalaman atau suatu objek, dengan tujuan mempengaruhi pembaca sehingga pembaca dapat membayangkan objek tersebut seolah-olah melihat, mendengar, atau merasakannya sendiri.

2.4.5 Struktur Teks Deskripsi

Sofya Yulianti et al.,(2023:28) menyatakan bahwa struktur teks deskripsi terdiri atas bagian identifikasi, bagian klasifikasi, dan bagian deskripsi bagian.

- a. Identifikasi adalah bagian yang berisi penentuan dari identitas objek.
- b. Klasifikasi adalah unsur penyusun yang bersistem dalam satu kelompok yang sudah ditetapkan oleh standar atau kaidah teks deskripsi,

- c. bagian teks deskripsi berisi gambaran tentang objek yang ada di dalam teks deskripsi.

Selain itu, Rahmadani, (2022:183) menyatakan bahwa struktur teks deskripsi terdiri atas judul, kalimat topik, dan deskripsi.

- a. Judul pada teks deskripsi biasanya singkat, padat, dan jelas, serta langsung merujuk pada objek yang dideskripsikan.
- b. Kalimat topik pada teks deskripsi berisi pernyataan umum yang menarik minat pembaca untuk membaca deskripsi selengkapnya.
- c. Deskripsi pada teks deskripsi merupakan rincian lebih lanjut dari kalimat topik, yakni berupa gambaran objek secara rinci, spesifik, dan apa adanya, seolah-olah pembaca dapat mendengar, melihat, ataupun merasakan hal yang digambarkan tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa struktur teks deskripsi terdiri atas tiga bagian, yaitu judul, identifikasi/gambaran umum, dan deskripsi bagian. Identifikasi adalah bagian yang menentukan objek yang diamati yang berisi tentang identifikasi objek yang akan dideskripsikan. Contohnya, orang, peristiwa, tempat, benda, dan lain-lain. Deskripsi bagian adalah bagian yang berisi penggambaran objek yang diamati dan dibahas dalam teks tersebut dengan menyebut beberapa sifatnya

2.5 Konsep Dasar Canva

2.5.1 Pengertian Canva

Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pembelajaran. Tri Wulandari & Mudinillah, (2022:110) Fitur yang tersedia dapat dikembangkan kreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih komunikatif mudah dan menyenangkan. Aplikasi canva menyediakan banyak template untuk pamflet, poster, logo, dokumen, wallpaper, undangan, brosur, sampul buku, postingan instagram dan lain-lain. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti *resume*, *pamflet*, presentasi, *brosur*, *bulletin* dan lain-lain yang disediakan dalam *website* ataupun aplikasi canva (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022:113).

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa canva adalah alat atau software yang memiliki bermacam-macam fitur menarik, aplikasi canva ini juga dapat membantu guru dalam menyalurkan pengetahuan kepada peserta didik dengan mengekspresikan diri dalam pola mendesain, serta menyusun berbagai pedoman dalam pembuatan bahan ajar yang menarik.

2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Canva

Adapun kelebihan dalam aplikasi canva antara lain : (1) memiliki berbagai desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain bahan ajar karena banyak fitur yang telah disediakan, (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) dalam mendesain, tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai, (5) dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain Tanjung & Faizal (2019). Sedangkan kekurangan Canva menurut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) yaitu: aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, dalam aplikasi ini ada beberapa *template*, *stiker*, *ilustrasi*, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar, terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatennya, warna, gambar, dan lain sebagainya, namun itu semua kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu yang berbeda dan menarik.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan aplikasi canva ini memiliki bermacam-macam desain, template, huruf, gambar-gambar yang menarik dan lain sebagainya. Sedangkan kekurangan aplikasi ini adalah mengeluarkan biaya untuk pengaktifan paket pro apabila pengguna menggunakan sesuatu desain yang bersifat premium atau berbayar. Aplikasi ini juga memerlukan jaringan yang stabil untuk mengakses, namun apabila jaringan kurang mendukung maka aplikasi canva ini juga lambat dalam proses pengerjaan suatu produk.

2.6 Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini untuk memaparkan materi adalah menggunakan model pembelajaran *Picture and*

picture . model pembelajaran *Picture and picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar untuk diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa agar lebih aktif. Model pembelajaran *Picture and picture* ditandai oleh keaktifan, kreativitas, dan menyenangkan. Setiap sesi pembelajaran dalam model pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru, berbeda, dan selalu menarik minat peserta didik. Dalam hal kreativitas setiap pembelajaran harus mendorong minat peserta didik untuk menghasilkan sesuatu dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode, teknik atau pendekatan yang dikuasai oleh siswa sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran (Salman shiddiq,2023).

Salman shiddiq (2023) Adapun langkah langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran *Picture and picture* antara lain:

- a. Menyampaikan kompetensi yang harus dicapai siswa
- b. Presentasi materi sebagai awal pembelajaran
- c. Menyajikan gambar yang berkaitan dengan materi
- d. Memasang gambar secara urut
- e. Menjelaskan mengenai alasan/ dasar pemikiran
- f. Menanamkan konsep atau materi
- g. Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.

2.7 Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang telah meneliti tentang pengembangan E-modul berbasis canva antara lain:

Sri Rejeki, Ibut Priono Leksono, & Ujang Rohman Vol. 4, 2 (desember, 2023) yang berjudul **“Pengembangan E-modul Berbasis Canva Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTS di Balai Diklat Keagamaan Surabaya”** dalam pengembangannya melalui tahapan-tahapan yaitu : a.tahap analisis (*analysis*), b.desain (*design*), c.pengembangan (*develop*), d. implementasi (*implementation*), dan e. evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil validasi ahli desain mendapatkan

persentase sebesar 90% dari aspek halaman muka, isi materi, dan instrumen evaluasi, dan dinyatakan sangat valid Berdasarkan hasil validasi ahli materi endapatkan persentase sebesar 88% dari aspek isi materi, penyajian isi dan tampilan gambar, dan alat evaluasi, dan dinyatakan sangat valid. Hasil penelitian ini menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan e-modul yang layak untuk digunakan dan memiliki kepraktisan, efektifitas yang baik.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah peneliti terdahulu dan penelitian sekarang sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan e-modul berbasis canva dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah tahun penelitian, lokasi penelitian yang berbeda, materi yang dibahas dan judul penelitian.

Siti Nur Kholiya dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (2023) dengan judul penelitian **“Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasa Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”** dalam pengembangannya melalui tahapan-tahapan yaitu : a.tahap analisis (*analysis*), b.desain (*design*), c.pengembangan (*develop*), d. implementasi (*implementation*), dan e. evaluasi (*evaluation*). Diperoleh data dari 4 validator ahli media, dengan presentase 86,37% pada kategori sangat valid, 4 validator ahli materi dengan presentase 90,9% pada kategori sangat valid dan 4 validator ahli bahasa dengan presentase 92,6% pada kategori sangat valid.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah meneliti tentang pengembangan e-modul dengan menggunakan canva dan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah tahun penelitian, lokasi penelitian yang berbeda, materi yang dibahas dan judul penelitian.

2.8 Kerangka Berpikir

Kegiatan dalam kerangka acuan adalah serangkaian langkah atau aktivitas yang dilakukan untuk menilai, menganalisis, dan merancang solusi terhadap permasalahan yang ada, dengan mengacu pada variabel yang telah ditetapkan dan teori-teori yang relevan. Dalam konteks pembelajaran, guru sering kali menggunakan buku paket sebagai bahan ajar utama.

Meskipun demikian, penggunaan buku paket konvensional sering kali menyebabkan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi dan cepat merasa bosan saat belajar. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam bahan ajar dan media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan e-modul yaitu media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan materi dalam format yang lebih menarik dan interaktif.

Permasalahan mendasar yang ada adalah posisi siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran, sementara guru masih memegang kendali penuh terhadap proses belajar mengajar. Hal ini membuat kegiatan belajar mengajar terasa tidak relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini, yang lebih mengutamakan keaktifan siswa. Dalam hal ini, proses pembelajaran seharusnya menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang memandu dan mendampingi siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, peran guru tetap penting, tetapi dengan pendekatan yang lebih mendukung otonomi dan kreativitas siswa.

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang melatih siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul berbasis canva yang menarik dan mudah di akses. Pada penelitian ini, langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis masalah terkait kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, media pembelajaran yang digunakan, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah melakukan analisis tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa e-

modul berbasis canva yang relevan dengan menulis teks deskripsi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Proses selanjutnya adalah mengembangkan bahan ajar tersebut, yang kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli materi, bahasa dan media untuk memastikan bahwa bahan ajar tersebut layak digunakan. Setelah validasi selesai, bahan akan diuji coba di kelas untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul pada materi menulis teks deskripsi yang didesain dengan aplikasi canva untuk kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai, dengan harapan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan bermanfaat bagi siswa.

Bagan 2.7 Kerangka Berpikir

