
Desain Modul Elektronik Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Teoritik Konsep Dasar Koperasi

Inanna¹, Rahmatullah²

^{1,2} Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*Email: inanna@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive electronic module in introductory cooperative courses so that it is expected to be a new learning resource for students in increasing theoretical understanding of the basic concepts of cooperatives. This research is a development research with the stages of initial analysis, material identification, product development and testing. The results of the expert assessment of the developed learning media obtained a score of 93.33%, meaning that the interactive e-module developed and was in the very feasible category. The results of student responses were limited to a score of 91.27%, the category was very feasible. The average value of learning outcomes in the first cycle was 79.31 percent and the second cycle was 92.23 percent. This shows that there is an increase in student learning outcomes in understanding the basic concepts of cooperatives by using interactive electronic modules with the Canva application. Thus the developed electronic module can be used in the online and offline learning process.

Keywords: *Basic Concept of Cooperative, Interactive Electronic Module*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul elektronik interaktif pada mata kuliah pengantar koperasi sehingga diharapkan dapat menjadi sumber belajar baru bagi mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman teoritik terkait materi konsep dasar koperasi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tahapan analisis awal, identifikasi materi, pengembangan produk dan uji coba. Hasil penilaian ahli media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh skor 93,33%, Artinya bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan dan berada pada kategori sangat layak. Hasil tanggapan mahasiswa secara terbatas diperoleh skor 91,27 %, kategori sangat layak. Hasil perolehan nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I, sebesar 79,31 persen dan siklus II sebesar 92,23 persen. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam memahami materi konsep dasar koperasi dengan menggunakan modul elektronik interaktif dengan aplikasi canva. Dengan demikian modul elektronik yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara daring dan luring.

Kata Kunci: *Konsep Dasar Koperasi , Modul Elektronik Interaktif*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan pendidikan harus sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan ini dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan di masa depan. Pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa dalam pengembangan sumber daya manusia mulai dari penyelenggaraan pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi (Yulianti, 2019). Untuk itu, peran pendidikan adalah bagaimana mewujudkan generasi yang memiliki pola pikir, pola sikap, dan pola tindak yang sesuai dengan

jati diri bangsa (Rahmatullah, Inanna, & Nurdiana, 2019).

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan harus memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat secara menyeluruh karena kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan, oleh sebab itu peranan pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, dan damai (Rosmawati, 2018). Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.

Rahmatullah, dkk (2020) mengemukakan bahwa Pendidikan saat ini masih mengalami berbagai masalah, dan permasalahan yang dihadapi sekarang ini adalah:

1. Lemahnya proses pembelajaran, peserta didik kita menghafal informasi tanpa memahami sehingga tidak mampu mengaplikasikan ilmu yang telah diperolehnya.
2. Kurangnya motivasi atau minat belajar peserta didik, hal tersebut bisa terjadi karena peserta didik tidak mengetahui arti pentingnya informasi yang diterimanya serta kurang keterlibatan peserta didik secara langsung.
3. Suasana proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, hal tersebut menyebabkan informasi yang telah diterima mudah terlupakan.

Pencapaian tujuan pendidikan nasional dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Tujuan tersebut tercapai jika hasil belajar peserta didik tinggi atau mencapai nilai standard sesuai kurikulum yang ditentukan. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri diantaranya keadaan fisik, intelegensi, sikap, bakat, minat dan perhatian, motivasi, keadaan emosi serta disiplin. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar diri peserta didik diantaranya pendidik, teman, orang tua, fasilitas belajar dan lain-lain. Suatu kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan diharapkan mampu membuat peserta didik belajar, karena secara tidak langsung peserta didik akan termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

Kegiatan belajar mengajar terdiri atas komponen-komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun komponen-komponen tersebut antara lain: peserta didik, tenaga pendidik, materi pelajaran, media atau penilaian, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas. Apabila semua komponen-komponen tersebut dapat bekerja maksimal maka kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar dan diharapkan peserta didik termotivasi dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Rahmatullah, dkk. 2020).

Dalam muatan Kurikulum Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Makassar terdapat sejumlah mata kuliah, salah satunya adalah mata kuliah Pengantar Koperasi. Mata kuliah ini membahas pengetahuan yang mencakup tentang konsep dasar koperasi. Dalam merencanakan pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan potensi yang ada yang disesuaikan dengan kondisi nyata yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya perencanaan pembelajaran, pendidik dapat mempersiapkan dan menentukan tindakan apa yang akan dilakukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan efektif. Sebagai bentuk keaktifan peserta didik akan ditentukan oleh pendidik yang mengajar dengan mendesain pembelajaran, menggunakan model pembelajaran yang seperti apa, media apa yang digunakan dan bagaimana bentuk pembelajarannya (Alfi, 2020). Peran pendidik yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar

dapat membantu peserta didik mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Ramli, Rahmatullah, Inanna, & Dangnga, 2018).

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Kurikulum 2013). Selama ini, bahan ajar yang digunakan dalam mengajar masih menggunakan buku paket biasa atau buku teks (Jaenudin, Suroto & Astuti, 2019). Model atau metode yang digunakan perlu adanya inovasi, karena masih berpusat pada pendidik (Sutrisna, 2020). Selain itu, proses pembelajaran masih kurang menarik karena pemanfaatan media pembelajaran masih kurang. Hal ini menyebabkan peserta didik yang belajar menjadi kurang aktif dan mandiri sehingga berpengaruh pada kemampuan literasi sains peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran dalam bentuk modul elektronik (e-modul) interaktif dengan materi konsep dasar koperasi. Hal ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar baru bagi mahasiswa sehingga hasil belajar mahasiswa dapat meningkat.

2. Tinjauan Pustaka

a. Strategi Pembelajaran

Peran pendidik bergeser dari pemberi informasi menjadi fasilitator belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar yang dibutuhkan, merangsang semangat belajar, memberi kesempatan untuk mempraktikkan hasil belajar, serta memberikan umpan balik. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang akan digunakan oleh pendidik di dalam kelasnya agar dapat memfasilitasi tercapainya kompetensi peserta didik yang telah dirancang dalam kurikulum sehingga peserta didik mampu menjadi pembelajar yang mandiri.

Implikasi utama kegiatan belajar mandiri adalah perlunya mengoptimalkan sumber belajar dengan tetap memberikan peluang otonomi yang lebih besar kepada peserta didik dalam mengendalikan kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, dibutuhkan modul sebagai sumber belajar utama dalam kegiatan belajar mandiri Depdiknas dalam Redy, dkk (2018). Untuk itulah diperlukan media pembelajaran yang tepat sebagai sumber belajar, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran elektronik.

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran berbasis elektronik dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tidak lagi hanya menggunakan teknologi cetak tetapi didukung dengan penggunaan teknologi komputer. Salah satunya adalah modul yang pada awalnya adalah media pembelajaran cetak, namun seiring perkembangan teknologi modul dikembangkan ke dalam bentuk elektronik sehingga melahirkan istilah e-modul. Modul elektronik (e-modul) merupakan salah satu inovasi pengembangan bahan ajar yang di desain lebih menarik yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga lebih interaktif, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui modul elektronik (e-modul) yang interaktif, materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format yang lebih menarik dan lebih dinamis sehingga peserta didik mudah memahami konsep yang disajikan. Menurut (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017) berpendapat bahwa, "E-modul interaktif merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang

dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi mata kuliah sesuai dengan tingkat kompleksitasnya”.

c. Modul Pembelajaran

Media pembelajaran yang berkembang saat ini semakin inovatif dengan adanya media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi. Hal ini mendorong terbentuknya kolaborasi media pembelajaran antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam menunjang proses belajar mengajar. Modul elektronik interaktif dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar baik secara mandiri maupun konvensional. Modul elektronik interaktif tersusun oleh navigasi berupa link, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan modul elektronik interaktif pada proses pembelajaran akan menumbuhkan kreativitas, kebiasaan berpikir produktif, menciptakan kondisi aktif, efektif, inovatif. Imansari & Sunaryantiningsih (2017) berpendapat bahwa, “Keberadaan e-modul diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar baru bagi mahasiswa yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar”.

3. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk dengan mengembangkan modul elektronik (e-modul) interaktif dalam pembelajaran daring.

Pada penelitian ini, peneliti memodifikasi model pengembangan Dick & Carey yang terdiri dari 4 tahapan yaitu Analisis kebutuhan, identifikasi materi, pembuatan produk, dan uji coba produk. 1) Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengumpulkan informasi dengan mempertimbangkan masalah yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik; 2) Identifikasi materi yang akan dikembangkan dalam bentuk desain yang lebih menarik dan interaktif; 3) Pembuatan produk dengan mengembangkan modul elektronik (e-modul) yang interaktif dan sistematis. Tahap pembuatan produk ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi Canva sehingga modul yang dibuat menjadi lebih menarik dan interaktif; 4) Uji Coba modul elektronik (e-modul) interaktif dalam pembelajaran; kegiatan uji coba dalam proses belajar mengajar diberikan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FE-UNM yang memprogramkan mata kuliah pengantar koperasi.

Pemaknaan analisis data dilakukan dengan menetapkan beberapa kriteria pencapaian. Tingkat pencapaian disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Kriteria	Keterangan
90 % - 100 %	Sangat Baik	Berhasil
80 % - 89 %	Baik	Berhasil
70 % - 79 %	Cukup Baik	Berhasil
60 % - 69 %	Kurang Baik	Tidak Berhasil
≤59 %	Sangat Kurang Baik	Tidak Berhasil

Sumber: Buku Panduan PPL FKIP Unpas (2016; 32)

4. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Kajian Awal

Penelitian pengembangan diawali dengan melakukan kajian awal atau analisis kebutuhan, sehingga diperoleh informasi pentingnya penelitian pengembangan dilakukan. Hasil kajian awal dalam penyusunan modul elektronik (e-modul) dengan menggunakan aplikasi canva diperoleh melalui angket. Informasi awal dari mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah pengantar koperasi diperoleh melalui angket analisis kebutuhan (Form 01).

Berdasarkan hasil kajian awal diperoleh informasi, bahwa secara umum mahasiswa sangat setuju apabila materi pengantar koperasi dikembangkan dalam bentuk desain e-modul interaktif dengan aplikasi canva. Hal ini perlu dilakukan karena penyajian materi kuliah pengantar koperasi dalam bentuk e-modul interaktif akan menambah kemenarikan dan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini menjadi salah satu alasan utama perlunya mendesain e-modul interaktif dengan aplikasi canva, selain itu, pembelajaran yang dilakukan secara daring dimasa pandemi covid 19 mengharuskan pengemasan materi pembelajaran yang mudah diakses baik oleh mahasiswa maupun dosen.

b. Data Kelayakan Desain E-Modul Interaktif Mata Kuliah Pengantar Koperasi dengan aplikasi Canva

1) Hasil Validasi Ahli Media

Sebelum menggunakan modul elektronik interaktif yang didesain dengan aplikasi Canva, maka produk yang dihasilkan perlu divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kelayakan produknya. E-modul interaktif dapat digunakan setelah divalidasi dan diketahui tingkat kelayakannya.

Persentase skor hasil Analisis media dilihat dari 4 aspek yaitu kesesuaian desain e-modul pembelajaran dengan kebutuhan pembelajaran, kualitas desain e-modul interaktif, ketepatan kaidah Bahasa, dan teknik penulisan dan penyajian dapat di peroleh hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$
$$P = \frac{112}{120} \times 100\%$$
$$= 93,33\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validator mengenai desain e-modul interaktif dengan aplikasi canva, sudah sangat layak untuk digunakan, dengan hasil persentase kelayakan adalah 93,33%, Artinya bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan pada mata kuliah pengantar koperasi sudah baik dan berada pada kategori memenuhi standar kelayakan sehingga dapat digunakan pada subjek uji coba.

2) Hasil Penilaian Mahasiswa

Interpretasi hasil penilaian terbatas mahasiswa terhadap desain e-modul interaktif mata kuliah pengantar koperasi dapat disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Penilaian Terbatas Mahasiswa

Praktisi	Persentase Penilaian	Kriteria
Muh. Afif Ichsan	90,76 %	Sangat Baik
Zulhulaefah	93,84 %	Sangat Baik
Miranda Ariyani	89,23 %	Sangat Baik
Rata-Rata	91,27 %	Sangat Baik

Sumber: Hasil olah data, 2021.

Hasil penilaian mahasiswa program studi Pendidikan ekonomi jurusan ilmu ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, diperoleh persentase 91,27 %. Hal ini berarti bahwa e-modul elektronik materi pengantar koperasi berada dalam kategori sangat baik dan layak digunakan.

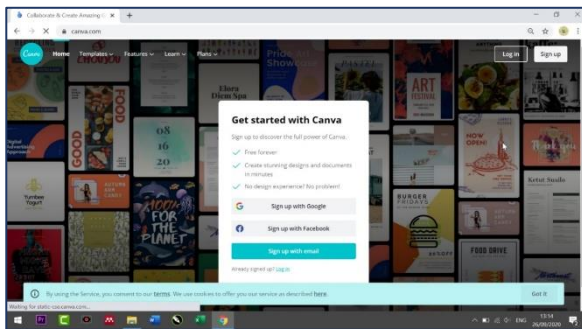
c. Pengembangan Modul Elektronik

Tahapan pengembangan produk, yaitu;

a. Tahap perencanaan desain media

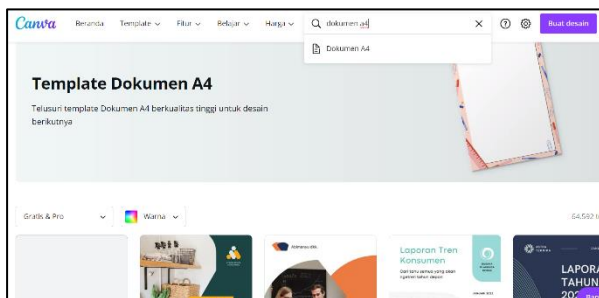
Tahap perencanaan diawali dengan mempersiapkan hal-hal yang dianggap penting untuk mendukung proses desain e-modul interaktif. Persiapan tersebut meliputi materi yang akan didesain, kesiapan jaringan serta kesiapan perangkat computer atau laptop yang akan digunakan. Setelah sarana pendukung disiapkan, maka proses desain e-modul interaktif sudah bisa dilakukan. Tahapan dalam proses perencanaan ini sebagai berikut:

1) Login Pada Akun Canva



Tahap awal dalam menggunakan aplikasi ini adalah mengunjungi situs www.canva.com kemudian log in dengan menggunakan akun yang telah didaftarkan. Setelah itu, modul elektronik interaktif dengan aplikasi canva sudah dapat didesain. Tampilan halaman depan sebagai berikut (Sumber: www.canva.com, 2021)

2) Memilih template untuk memulai desain



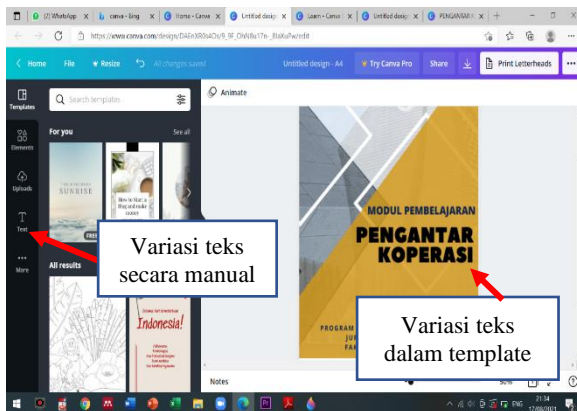
Setelah berhasil log in, maka selanjutnya masuk ke halaman utama aplikasi tersebut. Untuk melakukan desain, maka pilih menu “create a design/membuat desain” yang ditunjuk oleh tanda panah pada gambar berikut. Setelah itu, pilih jenis template yang akan digunakan untuk mendesain modul elektronik interaktif.

Sumber: www.canva.com, 2021

Setelah memilih menu create a design, maka Langkah berikutnya adalah menentukan latar belakang desain, yaitu “Photos” dan “Background”. Pada menu “Photos”, terdapat beragam foto dengan gaya yang berbeda-beda dan pada menu “Background” menyediakan berbagai gradien warna dan gambar dengan gaya minimalis. Tampilan halaman depan dengan Template yang telah dipilih pada sebagai berikut:

Sumber: www.canva.com, 2021

3) Menambahkan teks



Pada penelitian ini, yang akan dikembangkan adalah desain modul elektronik interaktif dengan materi konsep dasar koperasi. Penyusunan materi pembelajaran mengikuti Langkah-langkah sebagai berikut: Modul disusun dengan mengikuti Langkah-langkah sebagai berikut: Penataan urutan dan hubungan isi materi, penyajian tujuan pembelajaran, penyajian materi dalam bentuk power point, Pdf, dan youtube. Secara umum, contoh materi dalam bentuk youtube yang tertuang dalam modul elektronik dapat dilihat pada gambar

(Sumber: www.canva.com, 2021)

Ada dua cara yang dapat digunakan untuk menambahkan teks. Pertama, memilih dari berbagai variasi teks dalam template yang disediakan oleh Canva. Cara ini lebih praktis karena pengguna tinggal mengganti tulisan yang ada pada template tersebut. Cara kedua adalah dengan memilih teks secara manual jika tidak tertarik dengan variasi teks dalam template yang ada. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Terkait dengan teks ini, kita dapat melakukan perubahan baik ukuran, warna, model, maupun variasi lainnya. Setelah proses perekaman selesai maka akan muncul link link sebagai alamat hasil desain yang telah dilakukan. Link yang ditampilkan silahkan disalin kemudian dibagikan ke siswa melalui group kelas yang ada untuk ditonton secara online, sekaligus sebagai tanda bahwa proses desain audiovisual telah selesai.

4) Mengunduh hasil desain pembelajaran

Setelah proses desain selesai, maka hasilnya dapat diunduh dan filenya disimpan secara offline. Namun demikian, file hasil desain dapat tersimpan secara otomatis dalam aplikasi canva dan dapat dilakukan pengeditan pada kesempatan lainnya.

d. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba dilakukan setelah produk modul elektronik interaktif selesai dikembangkan, uji coba dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan modul elektronik interaktif dengan aplikasi canva pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan ilmu Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Makassar, yang berjumlah 26 Orang mahasiswa.

Uji coba dilakukan diawali dengan memberikan pretest dan posttest untuk menilai keefektifan proses dan hasil e-modul interaktif. Pelaksanaan uji coba lapangan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Uji coba lapangan dilakukan sebanyak dua siklus dengan tahapan pelaksanaan pada masing-masing siklus dapat diuraikan sebagai berikut:

Siklus I

Siklus I dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Kajian awal

Pada siklus I, peneliti mengawali dengan melakukan kajian awal atau analisis kebutuhan dan validasi ahli. Hasil kajian awal (tabel 5.1) dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Makassar. Hasil kajian awal diperoleh informasi bahwa modul elektronik interaktif dengan aplikasi canva dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan memberikan kemudahan di tengah kondisi pembelajaran secara daring. Demikian pula, hasil validasi ahli (Tabel 5.2), diperoleh

informasi bahwa modul elektronik interaktif dengan aplikasi canva sangat layak dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran semester selama kegiatan uji coba berlangsung. Hal ini sangat penting untuk memanfaatkan waktu dengan baik. Setiap pertemuan menggunakan alokasi waktu yaitu 2 x 50 menit.
- 2) Mempersiapkan *platform* pembelajaran daring yang akan digunakan. Dalam tahapan uji coba, digunakan *platform zoom dan google meet* dengan tatap muka secara *sinkronous* dalam hal ini, peneliti memastikan bahwa mahasiswa dapat bergabung dan mengakses *zoom dan google meet* ketika proses pembelajaran berlangsung maupun pada saat mengerjakan *pretest dan posttest*
- 3) Mempersiapkan bahan *pretest*, untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mahasiswa tentang materi yang akan disampaikan.
- 4) Mempersiapkan bahan untuk kegiatan *posttest*.

c. Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan dilakukan berdasarkan perencanaan yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Semester (RPS). Materi yang disampaikan dalam hal ini adalah materi hasil pengembangan yang dituangkan dalam modul elektronik (e-modul) interaktif. Tahapan pelaksanaan, meliputi;

- 1) Melakukan *Pretest* pada mahasiswa berjumlah 26 orang. Soal *pretest* berbentuk *multiple choice* dengan jumlah 15 soal. Kegiatan *pretest* dilakukan satu kali selama uji coba lapangan berlangsung dengan alokasi waktu 1 x 50 menit.
- 2) Pemberian materi inti dilakukan selama 50 menit. Selama proses penyampaian materi ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk berperan aktif melalui metode tanya jawab dan diskusi secara daring dengan memilih menu forum yang disediakan dalam *platform syam OK*
- 3) Setiap akhir pembelajaran dalam kegiatan uji coba, mahasiswa diarahkan untuk menarik kesimpulan terkait dengan materi yang telah dijelaskan.
- 4) Penyajian materi selama kegiatan uji coba berlangsung disertai dengan pemberian contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pada akhir pembelajaran, diberikan *posttest*. Jumlah soal yang diujikan sebanyak 15 nomor dengan bentuk *multiple choice*, dengan alokasi waktu 1 x 50 menit.

d. Observasi

Observasi dilakukan kepada mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktifitas yang dilakukan mahasiswa serta keaktifan dalam menerima materi yang disajikan.

e. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi hasil pelaksanaan proses pembelajaran. Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi pengantar koperasi yang telah dijelaskan. Jika nilai *posttest* mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan *pretest* maka pembelajaran yang berlangsung pada siklus ini dikategorikan berhasil, namun jika tidak, maka dilakukan siklus II.

Hasil refleksi untuk kegiatan *pretest* siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa mahasiswa yang memiliki pemahaman yang kurang terkait dengan materi tertentu. Hal ini dilihat dari hasil *pretest dan posttest* yang dilakukan (lihat siklus I table 4).

Siklus II

Setelah dilakukan refleksi pada kegiatan uji coba lapangan siklus I, maka diperoleh informasi bahwa masih terdapat beberapa materi konsep dasar koperasi yang belum dipahami mahasiswa. Dengan demikian, perlu diberikan penguatan materi kembali pada siklus kedua dengan tahapan sebagai berikut:

Pada tahap siklus II ini, dilakukan tindakan sesuai perencanaan pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Materi yang diajarkan dalam siklus 2 merupakan materi yang masih kurang dipahami oleh siswa pada saat uji coba lapangan siklus I berlangsung. Beberapa kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. Pelaksanaan
 - 1) Menyampaikan hasil atau capaian mahasiswa pada uji coba siklus I.
 - 2) Proses penyampaian materi pembelajaran dalam kegiatan uji coba lapangan tahap II, dilakukan dengan memberikan penguatan kembali terhadap materi yang belum dipahami mahasiswa selama 50 menit.
 - 3) Mahasiswa diarahkan untuk lebih banyak berperan aktif baik melalui kegiatan tanya jawab maupun diskusi.
 - 4) Setiap akhir penyampaian materi dalam kegiatan uji coba pembelajaran, mahasiswa diarahkan untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah diajarkan.
 - 5) Contoh-contoh yang diberikan pada tahap siklus II berkaitan langsung dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa.

- b. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung terkait dengan aktifitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan dan kesungguhan mahasiswa dalam menerima materi yang dijelaskan

- c. Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II bertujuan untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan baik pada pelaksanaan pembelajaran maupun saat dilakukan observasi.

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil uji coba tahap I dan Tahap II, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan uji coba lapangan untuk penggunaan e-modul elektronik interaktif dengan menggunakan aplikasi canva dikategorikan berhasil dan dapat digunakan. Hal ini didasari oleh hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Rata-rata perolehan hasil belajar pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Nilai Rata-Rata Perolehan Hasil Belajar Pada Siklus I dan Siklus II

Jumlah Mahasiswa Peserta Uji Coba	Nilai Rata-Rata		Ket.
	Siklus I (%)	Siklus II (%)	
26 Orang	79,31	92,23	Sangat Baik

Sumber: Hasil Olah Data, 2021

Berdasarkan tabel 4 dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I, sebesar 79,31 persen, sedangkan perolehan hasil belajar siklus II sebesar 92,23 persen. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa.

B. Pembahasan

Perkembangan media pembelajaran yang interaktif saat ini sangat mendukung proses pembelajaran di tengah pandemic covid-19, di mana pembelajaran dilakukan secara daring maka menuntut adanya penggabungan anatara media pembelajaran cetak dengan teknologi yang penyajiannya secara elektronik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sutarno & Mukhidin, 2013), bahwa Siswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat. Apabila dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman siswa (Said, 2016; Hidayat & Suroto, 2022). Lebih lanjut Budiarti dalam Winatha, dkk (2018) mengemukakan bahwa, “Penggunaan e-modul pada proses pembelajaran akan menumbuhkan kreativitas, kebiasaan berpikir produktif, menciptakan kondisi aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dihasilkan modul elektronik interaktif. Modul elektronik ini merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum dan dikemas dalam bentuk menarik sehingga memudahkan mahasiswa mudah mempelajari materi, kapan dan di mana saja asal tersedia jaringan internet. Imansari & Sunaryantiningsih (2017) mengemukakan bahwa, “Modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer. Modul elektronik dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses belajar mengajar”.

Modul elektronik yang dikembangkan diimplementasikan setelah dilakukan penilaian oleh ahli media pembelajaran dan dilakukan uji coba kepada mahasiswa sebagai pengguna modul elektronik. Secara umum dari hasil uji coba dalam proses pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa materi pengantar koperasi sangat efektif disajikan dalam bentuk modul elektronik interaktif. Hal ini berdasarkan hasil uji coba dengan kriteria sangat layak, Ukuran kelayakan dapat dilihat dari aspek desain yang menarik dan kejelasan muatan materi yang disajikan dalam media.

Penggunaan modul elektronik dalam proses perkuliahan sangat membantu mahasiswa untuk memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Modul elektronik yang dikembangkan tersusun oleh navigasi seperti link yang membuat mahasiswa menjadi lebih interaktif dengan program serta dilengkapi dengan penyajian video, animasi dan audio sehingga menjadi sumber belajar bagi mahasiswa dan memperkaya pengalaman belajar mahasiswa.

Modul elektronik interaktif yang dikembangkan menjadi alternatif terbaik dalam kondisi pembelajaran daring saat ini, karena dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, menumbuhkan kreativitas, kebiasaan berpikir produktif, menciptakan kondisi aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sunarya & Muhtadi (2018) bahwa salah satu cara agar modul dapat lebih diminati peserta didik adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu media interaktif karena dapat disisipi media lain seperti gambar, animasi, audio maupun video. Penelitian ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme bahwa belajar akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, peserta didik diberi kesempatan untuk membuat penilaian dan interpretasi dari situasi yang mereka alami sendiri.

Penelitian dan pengembangan modul elektronik interaktif ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efisien dan efektif, sehingga diharapkan agar mahasiswa dapat menjadikannya sebagai salah satu suplemen sumber belajar baru yang dapat meningkatkan hasil belajarnya.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa modul elektronik yang disusun dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran baik secara luring maupun daring. Dalam situasi pandemic covid 19 saat ini, maka modul elektronik yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat efektif dan memudahkan bagi dosen dan mahasiswa. Penggunaan modul elektronik dengan aplikasi canva, akan meningkatkan pemahaman bagi mahasiswa dalam mempelajari materi pengantar koperasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Beberapa hal yang disarankan dalam penelitian ini yaitu; diperlukan dukungan bagi semua pihak dalam proses pembelajaran berbasis daring dengan *platform* yang telah disediakan. Meskipun telah dikembangkan modul elektronik interaktif, namun perlu didukung oleh kesiapan sumber daya dalam menggunakan e-modul interaktif dalam proses pembelajaran. Kesiapan semua pihak baik unsur pimpinan, dosen maupun mahasiswa harus terus dioptimalkan sehingga pembelajaran dimasa pandemic covid 19 ini bisa lebih berkualitas, menarik dan bermakna.

6. Referensi

- Ahmad, R. (1997). *Media instruksional edukatif*. PT. Rineka Cipta.
- Alfi, L. (2020). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Daring Terhadap Pembentukan Watak Kewarganegaraan Mahasiswa Program Studi PPKn Universitas Lampung. *Journal of Social Science Education*, 1(1), 49-59.
- Aprileny, L. H., Siswandi, & Harini. (2019). Pemnffaatan E-Module Interaktif sebagai Media Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*
- FKIP Unpas (2018). *Buku Panduan PPL FKIP UNPAS. UPT PPL*. Bandung: UNPAS
- Hidayat, N. & Suroto. (2022). Multimedia for Improving Competency of Business Presentations: A Brief Literature Review. In *Universitas Lampung International Conference on Social Sciences (ULICoSS 2021)* (pp. 534-537). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220102.071>
- Imaningtyas, Citra Devi dkk. (2016). Penerapan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Dan Mengurangi Miskonsepsi Pada Materi Ekologi Siswa X MIA 6 SMAN 1 Karanganom Tahun Pelajaran 2014/2015. *BIOEDUKASI volume 9, nomor 1*, hal 4-10. Surakarta.
- Imansari, N., Sunaryantiningsih, I., (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 11-16.
- Inanna., Dkk. 2021. *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Penerbit Tahta Media Group.
- Jaenudin, A., Suroto, S., & Astuti, D. P. (2019). Menumbuhkan Minat Berwirausaha Melalui Teknologi Digital Pada Pembelajaran Kewirausahaan Mahasiswa Di Era Industri 4.0. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 2(2), 84-95.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-34.
- Muhammad Hasan, Dkk. (2021). *Landasan Pendidikan*. Penerbit Tahta Media Group.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Rakhmawati, Rizki Bintari. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interatif Be Fun Chemist Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Untuk Meningkatkan Literasi

Sains Dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI. *UNNES*.

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Tenri, A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 317-327.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N. (2019). Ethnopedagogi dalam pembelajaran ekonomi. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 284–288.
- Rahmatullah, dan Inanna. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5–7.
- Redy, K. W., Suharsono, N., Agustini, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Volume 15 No. 2*, 188
- Rosmawati, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VIII. B SMP Negeri 33 Makassar. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 34–44.
- Sudjana, N. (2008). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. In *Sinar Baru Algensindo*. Bandung.
- Sunarya, N., & Muhtadi, A. (2018) Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 180-191.
- Sutrisna, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii SMPN 36 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020. *Journal of Social Science Education*, 1(2), 99-107.
- Winatha, K. R., Suharsono, N., dan Agustini, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK Ti Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, Volume 8 Nomor 1*.
- Yulianti, Y. (2019). Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi. *Pinisi Business Administration Review*, 1(2).