# PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

***PROPOSAL SKRIPSI***

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Seminar Proposal Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*


**Disusun Oleh :**

**Farida**

**Nim : 2520104**

**Dosen Pembimbing :**

**Gusnita Darmawati,S.Pd.,M.kom**

**Nip:198805122023212042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYECH M.DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI**


**TAHUN 2024/2025**

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar belakang

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin ”*medius”* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantaraan atau pengantar, Dalam bahasa arab, media perantaraan atau pengantar pesan dari pengirim dari penerima pesan. Gerlach dan ely mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grapis, photo grapis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal [1].

Alasan penggunaan media pembelajaran adalah sangat penting dalam dunia pendidikan, meningkatkan minat belajar siswa secara didaktis pisikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat

memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut. Selain itu guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Guru dapat mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan hidup kedepannya. Sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara". Strategi dan metode dalam dunia pendidikan sering terjadi perubahan, dan pemanfaatan sumber daya pembelajaran juga terjadi karena adanya perubahan terhadap kurikulum pendidikan. Perubahan kurikulum yang baru terjadi yaitu dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar ternyata membuat perubahan yang signifikan terhadap pendekatan, strategi, metode maupun model pembelajaran. Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar dan

melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun. Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang di laksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan dan peningkatan etika akhlaq, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang diberikan kepada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman [2].

Salah satu bahan ajar yang digunakan guru untuk mengajar adalah modul. Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan adanya modul ini siswa akan memiliki sumber belajar yang dapat di implementasikan secara mandiri, dan dapat aktif dalam pembelajaran yang diikutinya. Modul yang saat ini dipakai untuk proses belajar megajar di SMPN 2 Sungai Pua biasanya masih menggunakan kertas. Setiap siswa mempunyai sikap yang berbeda-beda tentunya, ada yang senang dengan membaca modul kertas dan ada juga yang kurang senang. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi dan melengkapi daya ke hidupan masyarakat. Mutu kegiatan belajar dan mengajar sangat mempengaruhi tingkat ke suksesan

dari hasil belajar peserta didik. Dasar penggunaan media pembelajaran juga dapat ditemukan dalam surah An-Nahl ayat 43-44 :

لاَ كُنْتُمْ اِنْ الذِّكْرِ هْلَ اِلَىْهِم يْۤ حِ نُّوْ جَالاً رِ اِلاّ قَبْلِكَ مِنْ سَلْنَا اَرْ مَاۤ وَ

نْ تَعْلَمُوْ (43)

(44) وَ اِلَىْهِمْ لَ نُزِّ مَا لِلنَّاسِ لِتُبَيِّنَ الذِّكْرَ اِلَيْكَ لْنَاۤ اَنْزَ وَ بُرِ الزُّ وَ بِالْبَيِّنٰتِ

لَعَل

Artinya:

*"Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui {43}, (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikr (AlQur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan " {44}* [3].

Bagi yang diriwayatkan oleh Mujahid dari Ibnu Abbas kalau ahlu- dzikri di sini artinya ialah Ahlul- kitab. Saat sebelum ahli kitab ini dipengaruhi oleh hasrat serta Rasul–rasul yang terdahulu itu semuanya merupakan insan yang balaka, orang opsi yang diberiajaran oleh Allah SWT. Sintesis dari langkah-langkah kegiatan, metode, media dan alat, dan waktu yang diperlukan untuk menyajikan bahan instruksional ke arah pencapaian tujuan. Senada dengan pendapat ini, menjelaskan bahwa "instructional materials mengacu pada *any preexisthing materials that are being in*

*corporate as well as to those materials that will be specifically develop for objectives".* Rumusan ini menggambarkan bahwa bahan ajar mengacu bahan yang secara khusus dikembangkan untuk pencapaian tujuan. Kegiatan evaluasi terhadap bahan ajar yang digunakan dapat dilakukan dengan mengacu pada beberapa kriteria yaitu kriteria berbasis tujuan, peserta didik, proses, konteks, dan teknis. Modul ajar menjadi topik diskusi umum bagi para pendidik di semua tingkatan SD, SMA, dan SMA saat ini. Modul ajar pada hakekatnya adalah sumber belajar yang telah disusun secara cermat dan metodis sesuai dengan konsep pengajaran yang disampaikan kepada peserta didik untuk memudahkan [4].

Bahan ajar adalah salah satu bagian penting dalam pembelajaran (aspek instruksional). Proses instruksional di bangun berdasarkan strategi instruksional yang berbentuk belajar siswa dan mengajar lebih mudah bagi guru sistematika dapat diartikan secara berurutan mulai dari pendahuluan, isi, dan kesimpulan selain itu menurut sungkono modul ajar bersifat khas dan terfokus, artinya di arahkan pada target pembelajaran tertentu yang sesuai dengan tujuannya, sedangkan spesifik menunjukkan bahwa modul pelatihan paling sesuai untuk mencapai indikator keberhasilan bagi guru dan siswa, modul ajar sangat penting untuk proses pembelajaran bahkan jika modul ajar tidak di sertakan instruktur akan kesulitan meningkatkan belajar siswa. Siswa harus memahami hal ini karena pesan guru tidak terorganisir karena kemungkinan distribusi materi tidak sesuai dengan kurikulum yang seharusnya digunakan. Modul pengajaran adalah metode utama untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran yang bermanfaat bagi guru, siswa, dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Modul ajar kurikulum mardeka saat ini dipandang sebagai sarana yang sangat penting bagi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan model atau paradigma baru, terutama jika dikaitkan dengan transformasi revolusi industri dan digital. Modul ajar kurikulum mardeka menyinggung berbagai media alat atau fasilitas teknik petunjuk dan pedoman yang dibuat secara metodis, menarik, dan spesifik sesuai dengan tuntutan siswa. Modul ajar kurikulum merdeka menyinggung berbagai media alat atau fasilitas teknik. Petunjuk pedoman yang di buat secara metodis, menarik, dan spesifik sesuai denga tuntutan siswa. Modul ajar itu sendiri dapat dilihat sebagai implementasi dari pembelajaran (CP) urutan modul pengajaran mencerminkan tahapan atau fase pertumbuhan peserta didik. Dengan tujuan pembelajaran yang spesifik modul pengajaran juga mempertimbangkan apa yang akan di pelajari. Secara alami pondasi pengembangnnya adalah fokus jangka panjang. Agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna. guru juga alur tujuan pembelajaran (ATP) berorientasi profil pelajar pancasila yang di buat dari capaian harus mengenal dan memahami pengertian modul ajar. Dengan kata lain, kurikulum mardeka pada dasarnya lebih pusat telah menawarkan modul pendidikan yang dapat di pilih atau bahkan di ubah oleh guru. Modifikasi tetap harus mengikuti pedoman, dan harus menyesuaikan bahan ajar dengan karakteristik siswa [5].

Oleh karena itu teknologi cetak dan smartphone kini dapat digunakan secara bersamaan dalam kegiatan belajar mengajar berkat perkembangan teknologi modul elektronik (modul ajar digital). Untuk memenuhi tujuan pembelajaran pada satuan pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk elektronik, modul ajar digital dapat dipandang sebagai salah satu jenis bahan pembelajaran mandiri. Canva menyediakan alternative desain sederhana. Canva adalah alat online yang menyediakan desain menarik dalam bentuk fitur, kategori, dan tema. Modul ajar digital dapat di desain semenarik mungkin dengan canva untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar tanpa memperhatikan batasan waktu atau ruang.

Canva adalah situs web, aplikasi, atau perangkat lunak yang menawarkan alat untuk membuat publikasi online dan desain, visual canva dapat diakses oleh pengguna melalui situs web, aplikasi pc, atau perangkat seluler. Pengguna sekarang dapat mengekspresikan kreativitas mereka kapanpun dan dimanapun mereka mau berkat ini tentunya. Canva adalah alat bantu bagi siapa saja yang ingin membuat konten visual tanpa harus menyewa tim spesialis karena kemudahan akses dan pemanfaatannya. Canva menawarkan puluhan ribu tata letak yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga cocok untuk pemula. Aplikasi ini gratis untuk digunakan, tetapi ada juga edisi komersial dengan lebih banyak alat dan template yang lengkap. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta membuat pembelajaran dapat di ulang

kembali karena media dapat di jadikan bahan bacaan yang menarik. Media pembelajaran yang di kembangkan yaitu modul ajar berbasis *canva*. Modul pembelajaran berbasis canva dari temuan peneliti sebelumnya di ketahui layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari temuan lainnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang menggunakan *canva* dapat meningkatkan motivasi para peserta didik. Media ini sangat efektif baik digunakan pada saat jam pelajaran maupun di rumah. Perancangan media pembelajaran modul ajar berbasis canva ini juga didasarkan pada kenyataan di lapangan. Karena belom ada perancangan media pembelajaran modul ajar dengan canva di SMPN 2 Sungai Pua jadi belum begitu paham maka dari itu perlu ada mengembangkan media pembelajaran modul ajar di *canva* yang efektif dan praktis [6].

Tujuan penelitian ini adalah perancangan modul ajar digital menggunakan *canva* pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua. Untuk mempermudah siswa maupun guru jadi saya membuat akses modul ini juga bisa di akses melalui *linktree*. Diharapkan media pembelajaran ini bisa membantu proses pembelajaran pada kurikulum baru sekarang. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, seperti dalam bidang pendidikan. Manfaat penggunaan media modul ajar bagi siswa sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran siswa dan dapat menambah pengetahuan siswa, peserta didik dapat memperluas ilmu wawasan dengan mempelajari materi–materi tambahan yang diberikan didalam modul, selain

itu juga terdapat pembahasan ulang beberapa materi yang diberikan di dalam kelas. Dengan demikian dapat memotivasi kemandirian belajar siswa serta dapat menjadi dorongan kreativitas bagi mereka. Pada aplikasi canva ini ada beberapa keunggulan. Salah satunya, memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, dapat mendesain media pembelajaran kapanpun dan dimanapun tanpa harus menggunakan laptop, tetapi juga dapat menggunakan handphone, dan pada media *canva* hasil yang telah kita buat dapat diunduh dengan beragam format baik dalam bentuk pdf maupun jpg. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat juga dilakukan melalui hp jadi ini bisa memudahkan pengguna.

Jadi dari keunggulan canva ini bisa di lihat bahwa sekolah SMPN 2 Sungai Pua ini, sangat membutuhkan aplikasi canva, kenapa? Karena dengan canva ini guru bisa mengasah kreativitas dengan mendesain modul menjadi bagus, ini membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan juga canva dapat meningkatkan kualitas belajar siswa SMPN 2 Sungai Pua, mereka bisa belajar untuk membuat sebuah media yang sangat menarik.

Berdasarkan hasil wawancara penulis pada tanggal 1 mei-juli dengan salahsatu guru mata pelajaran PPKN yang bernama desri S.pd , di SMPN 2 Sungai Pua mengatakan modul yang digunakan masih berbentulk buku, dalam proses pembelajaran berlangsung proses belajar mengajar masih menggunakan modul berbentuk buku, ini membuat modul kurang menraik, dan juga sebagian siswa sedikit kesulitan dalam memahami materi yang

disajikan. Penulis juga mewawancarai beberapa siswa kelas V11 di SMPN 2 Sungai Pua. Mereka mengatakan bahwa ada sebagian materi yang tidak mereka pahami di dalam materi yg disajikan di dalam modul.

Berdasarkan penjelasan peserta didik tadi dapat penulis simpulkan bahwa media yang digunakan oleh guru kurang variatif dan inovatif. Mata pelajaran PPKN sangat kuat ketertarikannya dalam kehidupan sehari-hari dan tidak cukup hanya dijelaskan dengan sebatas kata-kata saja tapi juga butuh media yang menarik perhatian yang dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik. Oleh karena itu untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik penulis mencoba untuk membuat media pembelajaran dengan cara menggunakan desain canva, supaya peserta didik lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti merancang modul berbasis kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran PPKN SMPN kelas V11. Ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan di lapangan dengan cara merancang salah satu bahan ajar berbentuk modul ajar digital dengan menggunakan aplikasi canva dengan judul penelitian yaitu **“Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran Ppkn di SMPN 2 sungai pua”**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah:

1. Guru masih menggunakan modul berbentuk buku
2. Modul ajar tidak sepenuhnya sesuai dengan kurikulum yang berlaku
3. Kesulitan siswa dalam memahami dan menerapkan materi yang disajikan dalam modul
4. Modul ajar yang dipakai kurang menarik

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu penelitian dan perancangan yang tentu tidak sedikit, oleh karena itu penulis melakukan pembatasan masalah dalam ruang lingkup yang sekiranya dapat dijangkau oleh penulis, adapun batasan masalahnya yaitu: Seberapa efektif canva sebagai alat untuk menciptakan modul ajar PPKN, apakah fitur-fiturnya dapat mendukung tujuan pembelajaran yang di inginkan

## D. Rumusan Masalah

Pada latar belakang dan adanya batasan masalah diatas maka penulis dapat menuliskan rumusaan masalah yaitu bagaimana merancang modul ajar digital mengunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua?

## E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah merancang modul ajar digital pada pembelajaran Ppkn di SMPN 2 Sungai Pua

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk :

a. Penulis

Untuk mendapatkan gelar sarjana program (S.pd) pada program studi pendidikan teknik informatika dan computer, mengaplikasikan ilmu yang telah di pelajari selama kuliah di Universitas Islam negeri Sjech M. Djamil djambek bukittinggi.

b. Guru

Sebagai media pendukung pembelajaran untuk menjelaskan materi dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, dan membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

c. Siswa

Dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang diberikan oleh guru oleh peserta didik.

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## A. Perancangan

Menurut beberapa para ahli mendefenisikan perancangan sebagai berikut: menurut dady acbar rianto, menyatakan bahwa perancangan dapat diartikan perencanaan dari pembuatan suatu system yang menyangkut berbagai komponen sehingga akan menghasilkan system yang sesuai dengan hasil dari tahapanalisa system (1). Menurut berto Nadeak, menyatakan bahwa perancangan adalah langkah pertama dalam fase pembangunan rekayasa produk atau system, perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefenisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu system secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik (2). Menurut rusdi Nur, menyatakan bahwa perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru (3).

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan langkah pertama dalam perencanaan suatu proses untuk membuat dan mendesain system yang baru [7].

## B. Modul Digital

### a) Pengertian modul

Modul merupakan bahan ajar cetak yang di rancang untuk dapat di pelajari secara mandiri oleh mahasiswa. Sedangkan menurut peraturan kepala lembaga administrasi negara nomor 5 tahun 2009, modul di artikan sebagai unit terkecil dri sebuah mata pelajaran, yang dapat berdiri sendiri dan di pergunakan secara mandiri dalam proses pembelajaran. Dari penjelasan mengenai modul pembelajaran dapat di tarik kesimpulan bahwa modul di maknai sebagai seperangkat bahan ajar yang di sajikan secara sistematis, sehingga penggunanya dapat belajar dengan atau tanpa fasiliatorbatau dosen. dengan demikian, sebuah modul harus dapat dijadikan bahan ajar sebagai pengganti fungsi pendidikan [8].

Maka salah satu komponen yang tidak dapat di pisahkan dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar bisa berupa modul. ketersediaan bahan ajar dapat menjadi salah satu penunjang keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran (puspita dan purwo,2019). Bahan ajar berisikan susunan seperangkat materi untuk menciptakan lingkungan/suasana yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar. Dengan demikian, salah satu tujuan penyediaan bahan ajar adalah untuk mempermudah proses belajar mahasiswa (Irma, dkk., 2019). Hubugan antara dosen, mahasiswa dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Modul merupakan suatu jenis bahan ajar yang

di rancang untuk dapat di pelajari secara mandiri oleh peserta didik dan di rancang secara sistematis dan menarik untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. sedangkan, modul digital merupakan sebuah bahan ajar yang dapat dibaca melalui computer atau digital lainnya,modul digital merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang di produksi dengan, diterbitkan, yang dapat di baca melalui computer atau digital lainnya.modul digital mempunyai kelebihan yakni bentuk fisiknya berupa data digital dan dapat disimpan di media penyimpanan elektronik (puspita sari, 2019) modul digital memberikan dampak yang luar biasa dalam kemajuan teknologi dalam pendidikan [9] **.**

Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat membantu dosen dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, dosen harus dapat memilih bahan ajar yg sesuai untuk di terapkan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan yang di harapkan yang sesuai dengan katalog prodi informatika, pemilihan bahan ajar harus sesuai kepada kurikulum pembelajaran yang di terapkan.

**b) Komponen-Komponen Modul ajar Digital**

Komponen-komponen modul ajar digital dapat mencakup:

1. **Konten pembelajaran:** materi yang akan diajarkan melalui modul, termasuk teks, gambar, video, dan audio.
2. **Tujuan pembelajaran:** menjelaskan dengan jelas apa yang diharapkan peserta didik capai setelah menyelesaikan modul.
3. **Aktivitas pembelajaran:** menyertakan tugas atau kegiatan yang mendukung pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan.
4. **Evaluasi pembelajaran:** menentukan cara untuk mengukur pemahaman peserta didik, seperti ujian, tugas, atau kuis.
5. **Interaktifitas:** memanfaatkan elemen-elemen iunteraktif seperti hyperlink, simulasi, atau pertanyaan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.
6. **Navigasi:** tersusun secara logis dan memudahkan peserta didik untuk menjelajahi modul dengan mudah.
7. **Media pendukung:** menggunakan gambar, audio, atau video untuk memperjelas konsep atau memberikan contoh.
8. **Desain grafis:** tampilan modul yang menarik dan mudah dibaca untuk memudahkan pemahaman dan retensi informasi.
9. **Relevansi:** menyesuaikan konten dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik.
10. **Pengayaan:** menyediakan materi tambahan atau referensi untuk memper dalam pemahaman peserta didik.

11. **Panduan pengguna**: intruksi yang jelas tentang cara menggunakan modul dan mendapatkan bantuan jika diperlukan**.**
12. **Pedoman guru** berisi petunjuk petunjuk agar guru mengajar secara efisien serta meberikan penjelasan tentang jenis-jenis kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa, waktu untuk menyelesaikan modul. Alat-alat pembelajaran yang harus dipergunakan, dan petunjuk-petunjuk evaluasinya.
13. **Lembaran kegiatan siswa**,memuat pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa.susunan materi sesuai dengan tujuan intruksional yang akandicapai, disusun langkah demi langkah sehingga mempermudah siswa belajar [10].

**c) Krakteristik modul digital**

Modul digital memiliki beberapa karakteristik utama:

1. Reproduksi Akurat: Modul digital mampu memproduksi data dengan tingkat akurasi yang tinggi, karena mengonversi informasi menjadi representasi digital yang stabil.
2. Skalabilitas: Modul digital dapat dengan mudah di ubah ukurannya atau ditingkatkan kapasitasnya tanpa memengaruhi kualitas data, memungkinkan fleksibilita dalam penyimpanan dan pengolahan informasi.
3. Fleksibilitas dalam pengolahan: kemampuan untuk melakukan manipulasi dan pengolahan data dengan berbagai algoritma dan teknik komputasi digital, seperti pengkodean, kompresi, dan analisis.

4. Kemudahan transfer dan penyimpanan: data digital dapat disimpan tanpa mengalami penurunan kualitas dalam jangka waktu yag lama,asalkan tidak ada rusakan atau korupsi data.
5. Presevasi kualitas: data digital dapat disimpan tanpa mengalami penurunan kualitas dalam jangka waktu yang lama, asalkan tidak ada kerusakan atau korupsi data
6. Kemudahan pengiriman dan akses: dengan konektivitas yang baik, data digital dapat dengan cepat dikirimkan dan di akses dari lokasi yang berbeda dengan bantuan jaringan digital seperti internet.
7. Ketahanan terhadap gangguan: System digital dapat memiliki lapisan perlindunan untuk mencegah gangguan dan kerusakan dara, meskipun perlindungan ini tergantung pada tingkat keamanan yang diberikan.
8. Kemampuan interoperabilitas: data digital dapat bekerja di berbagai platform atau perangkat asalkan menggunakan standar yang sama, memungkinkan berbagai system untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi. Karakterisitik ini memungkinkan modul digital untuk menjadi dasar dari berbagai teknologi dan aplikasi modern, termasuk komputasi, komunikasi, penyimpanan data [11].

**d) Tujuan Modul**

Adapun tujuan penggunaan modul dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pendidikan tercapai secara efektif dan efisien, Para siswa dapat mengikuti programpengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemapuan sendiri, lebih banya belajar mandiri, dapat

mengetahui hasil sendiri, menekankan penguasaan bahan ajar secara optimal *(mastery learning)*, yaitu dengan tingkat penguasaan 80%. sedangkan menurut s.nasution dalam buku basyiruddintujuan dari pembelajaran adalah:

a. Modul memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar menurut kecepatan masing- masing
b. Modul memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menurut cara mereka masing-masing
c. Dalam pengajaran modul terdapat *alternativ* atau pilihan dari sejumlah topic bidang studi yang atau disiplin ilmu lainnya, bila kita bahwa siswa tidak mepunyai pola atau minat yang sama untuk yang sama
d. Pengajaran modul memberikan kesempatan terhadap murid untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya.
e. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengajaran modul bertujuan agar siswa dapat beljar sesuai dengan kesanggupan dan kemapuan sendiri, dapat belajar sesuai dengan cara dan teknik mereka masing-masing [12].

**e) Perbedaan modul digital dengan modul cetak.**

**Tabel 2.1 Perbedaan modul digital dengan modul cetak**

| Modul digital | Modul cetak |
|---|---|
| Format elektronik dapat berupa file, doc, exe, swf, dll | Format berbentuk cetak (buku) |
| Ditampilkan menggunakan perangkat elektronik dan software khusus (laptop, pc, hp, internet) | Tampilannya berupa kumpulan kertas yang tercetak |
| Lebih praktis untuk dibawa | Berbentuk fisik,untuk membawa dibutuhkan ruang untuk meletakkan |
| Biaya produksi lebih murah | Biaya produksi lebih mahal |
| Tahan lama dan tidak akan lapuk dimakan waktu | Tidak perlu sumber daya khusus untuk menggunakannya |

## C. Aplikasi Canva

### 1. Pengertian Canva

Canva adalah salah satu aplikasi desain visual yang sangat muda untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekalipun, aplikasi canva memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi sekreatif mungkin. Canva merupakan program desain online yang

menyediakan bermacam peralatan seperti, presentasi, resume, poster dan pamphlet dan banyak lagi**.**

Dan juga canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa canva ialah alat bantu kreativitas dan koaborasi untuk semua kelas, satu satunya ptfrom desain yang dibutuhkan dalam kelas.mengembangkan kreativitas dan keterampilan koaboratif, membuat pembeajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan [13].

Cara menggunakan aplikasi canva dan fitur”yang bisa digunakan dalam pembuatan produk yaitu: Peneliti login di, Pilih jenis yang ingin dibuat. peneliti memilih dokumen A4 untuk membuat modul, Pilih fitur-fitur yang ingin digunakan di antar lain: dengan telah disediakan bermacam-macam template maka kita tidak perlu mendesain dari nol lagi. disini peneliti memanfaatkan template yang ada dengan memadukannya. walaupun ada yang berbayar, tetapi peneliti menggunakan yang gratis dalam pembuatan produk peneliti. teks, font, warna, background, unggahan, menjadikan dalam bentuk link

**2. Tujuan Aplikasi Canva**

Canva bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk melakukan kreativitas, dengan berbagai fitur yang diterapkan canva menjadi salahsatu aplikasi desain yang sangat mudah untuk di pelajari, tidak harus ahli untuk menggunakan aplikasi canva bahkan orang yang mau

belajar pun bisa langsung mempelajari di aplikasi tersebut. Berikut tujuan di antaranya adalah:

- Memberi Pengalaman desain media pembelajaran.
- Memberikan kita keperluan digital maupun fisik
- Membantu para pengguna untuk menciptakan berbagai konten visual
- Membantu para pengguna dengan lebih mudah berkreasi
- Menggali informasi

  Keistimewaan aplikasi canva adalah disukai oleh banyak pengguna, termasuk pengguna yang masih belajar menggunakan aplikasi tersebut.menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis elektronik angat mudah digunakan bagi pengguna untuk menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran.

5. **Manfaat Aplikai Canva**

Sebelumnya juga sudah dijelaskan bahwa aplikasi canva dikenal sebagai alat untuk pembuatan media visual yang sangat mudah, dengam berbagai fitur yang telah diberikan di aplikasi canva tersebut. Aplikasi canva memberikan banyak manfaat sebagai berikut:

a. Canva menyediakan fitur kustomisasi teks
b. Terdapat ratusan icon dan ilustrasi
c. Pilihan backround yang bervariasi

d. Dengan adanya canva para pengguna dapat melakukan desain visual dengan mudah [14].

6. **Kelebihan Aplikasi Canva**

Adapun kelebihan canva adalah:

a. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti pembuatan poster, sertifikat, infografis, *template* video, dan lain sebagainya yang di sediakan dalam aplikasi canva.

b. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam *template* yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan sesorang dalam membuat sesuatu desain yang sudah disediakan hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.

c. Mudah dijangkau, aplikasi canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui android ataupun iphone, hanya dengan mendonlowdnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web canva dan masuk pada aplikasi canva tanpa harus mendownload.

d. Canva bisa di akses di berbagai platform melalui pc, laptop, dan mobile.

e. Kita bisa membuat desain poster atau logo unik dan video pembelajarann yang menarik dan mudah

f. Di canva dapat dibuat secara instan, karena template tersedia dengan gratis dan bisa di unduh denga cara beragam.

g. Tersedia fitur save otomatis

h. Canva juga memudahkan kita untuk mendesain berbagai mdia visual lainnya yang seperti kita inginkan.

7. **Kekurangan Canva**

Adapun kekurangan yang ada pada canva adalah

a. Aplikasi canva mengendalikan jaringan internt yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun leptop yang akan menjangkau apikasi canva, canva tidak dapat dipakai atau mendukung dala, proses mendesain.

b. Dalam aplikasi canva ada tamplate, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

c. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatenya, gambar, warna, dan sebagainya. tetapi ini juga tidak jadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Jadi dapat disimpulkan bahwa canva adalah platform desain yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya aplikasi

canva ini kita bisa memanfaatkanya untuk membuat sebuah e-modul untuk pembelajaran dengan cara memanfaatkan kelebihan kelebihan yang ada pada aplikasi canva. Peneliti desain menggunakan canva gratis untuk mendesain produk peneliti [15].

## D. Norma dalam kehidupan bermasyarakat

### 1. Pengertian Norma

Norma merupakan aturan untuk menata kehidupan manusia di dalam masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), norma adalah “Aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok dalam masyarakat.” Karena bersifat mengikat, maka norma harus dipatuhi oleh semua orang di dalam masyarakat tersebut. Bagi yang tidak mematuhi norma dapat dikenakan sanksi atau hukuman. Sanksinya dapat bermacam-macam bentuknya, baik ringan maupun berat, sesuai dengan kesepakatan masyarakat setempat Di aceh, sanksi melanggar norma antara lain dicambuk punggungnya. Di Kalimantan serta Papua ada sanksi berupa keharusan membayar denda berupa hewan ternak untuk pelanggaran norma. Di masing-masing daerah tentu ada jenis sanksi khusus yang ditetapkan masyarakatnya. Di kehidupan masyarakat, norma bisa berupa aturan yang tertulis maupun tidak tertulis. Norma tertulis biasanya dirumuskan khusus secara bersama-sama oleh beberapa orang yang mewakili masyarakat dalam suatu waktu tertentu. Peraturan sekolah

umumnya berupa kan norma tertulis. Sedangkan norma tidak tertulis tidak selalu dirumuskan secara khusus, melainkan juga da pat berkembang dari kebiasaan bersama. Misalnya, saat ada tetangga wafat. Para tetangga lain perlu membantu keluarga yang berduka sampai semua urusan tuntas. Hal tersebut menjadi norma dalam kehidupan bertetangga.

**2. Nilai penting norma**

Norma dibuat dengan tujuan untuk menciptakan ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut ahli ilmu sosial Soerjono Soekanto, pembuatan norma adalah "Agar hubungan di dalam suatu masyarakat dapat berjalan seperti yang diharapkan." Ketika suasana keluarga serta masyarakat tertib, maka seluruh orang di keluarga maupun masyarakat akan damai. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SMP Kelas VII Terdapat beberapa nilai penting norma yang perlu diperhatikan. Di antara nilai penting norma tersebut adalah:

a. Menciptakan ketertiban dan keamanan bersama Perhatikan situasi berlalu lintas. Di setiap perempatan besar biasa dipasang lampu lalu lintas. Lampu merah untuk perintah berhenti, lampu kuning untuk perintah bersiaga, dan lampu hijau untuk perintah berjalan. Tanpa lampu tersebut, lalu lintas bisa kacau dan dapat mengakibatkan tabrakan kendaraan.

b. Mencegah benturan kepentingan antarwarga Banyak keluarga mengatur waktu untuk menyalakan televisi. Sekitar pukul 18.00 petang, televisi di rumah selalu dimatikan dulu. Waktunya untuk beribadah malam sebentar dan juga untuk anak-anak belajar. Pengaturan itu dapat mencegah benturan kepentingan, antara kepentingan menonton siaran televisi dengan kepentingan ibadah atau belajar.

c. Membentuk akhlak atau karakter manusia. Dari kecil biasa diajarkan agar berdoa lebih dulu sebelum makan. Dengan norma tersebut, setiap orang dididik untuk senantiasa bersyukur pada Tuhan Yang Ma ha Esa atas segala nikmat yang diperoleh. Kebiasaan bersyukur itulah yang perlu jadi karakter setiap orang.

d. Menjadi petunjuk bagi setiap individu dalam menjalani kehidupan di masyarakat. Setelah terjadi bencana pan demi covid-19, pemerintah mengeluarkan peraturan agar semua orang selalu menggunakan masker penutup hidung dan mulut saat di luar rumah, serta menjaga jarak antar sesama. Aturan tersebut merupakan norma untuk memberi petunjuk masyarakat agar sehat dan terhindar dari virus tersebut.

e. Mewujudkan keadilan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Bila seseorang merasa dirugikan oleh orang lain, orang tersebut dapat mengajukan gugatan ke pengadilan sehingga ia dapat memperoleh haknya. Ada aturan yang mengatur

hal itu. Aturan itu adalah yang menjaga agar keadilan di masyarakat terwujud. Maka banyak ahli menyebutkan bahwa nilai penting utama norma adalah keadilan di masyarakat. Dengan adanya pengaturan dengan norma, setiap orang akan mendapatkan manfaat yang sama atas pengaturan tersebut. Itulah yang melahirkan keadilan bagi semua orang di masyarakat, sejalan dengan sila "Keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia." Begitu penting norma bagi masyarakat, maka norma perlu dibudayakan sejak dini. Salah satu cara membudayakannya adalah dengan memberlakukan sanksi. Sanksi dapat besifat ringan, seperti berupa teguran atau peringatan agar tidak melanggar norma yang sama di waktu lainnya. Sedangkan sanksi yang lebih berat dapat berupa denda hingga hukuman bagi pelanggar sanksi. Dengan adanya sanksi itu diharapkan tidak ada pelanggaran norma lagi.

**3. Jenis norma**

Jenis norma secara umum norma dikelompokkan menjadi empat jenis. Keempat norma tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Norma agama adalah kaidah atau aturan yang bersumber pada hukum agama atau kitab suci yang berasal dari Tuhan Yang Maha Esa. Norma ini berisi perintah dan larangan, yang bertujuan mengatur manusia agar mendapatkan kebahagiaan dunia akhirat.

b. Norma susila, norma ini berasal dari hati nurani manusia. Norma kesusilaan mengajarkan kita untuk selalu berbuat baik sesuai dengan kata hati. Setiap manusia dikaruniai hati nurani agar dapat membedakan perbuatan yang baik dan buruk.

c. Norma sosial Norma sosial atau kesopanan bersumber dari tatakrama atau kebiasaan masyarakat. Norma ini bersifat lokal. Norma kesopanan berawal dari hubungan yang terjadi antar manusia yang kemudian membentuk aturanaturan yang disepakati bersama

d. Norma hukum norma hukum merupakan aturan yang mengatur tingkah laku manusia dalam kehidupan bernegara. Norma ini dibuat oleh pemerintah dan bersifat tegas serta memaksa. Pelanggaran terhadap norma ini akan mendapatkan sanksi berupa hukuman penjara atau denda.

**4. Norma dan Nilai-nilai Pancasila**

Di indonesia, norma tentu juga terkait dengan nilai-nilai Pancasila, yakni nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, serta nilai keadilan sosial.

a. Norma ketuhanan merupakan norma yang terkait dengan nilai ketuhanan. Di antara norma ini adalah kewajiban untuk selalu

menjalankan ibadah sesuai agama dan keyakinan masing-masing. Juga untuk senantiasa bersyukur dalam menjalani kehidupan.

b. Norma kemanusiaan merupakan norma yang terkait dengan nilai kemanusiaan. Contohnya adalah untuk selalu bersikap santun dan peduli untuk membantu sesama. Juga untuk selalu mengembangkan diri sendiri seperti terus belajar dan bercita-cita.

c. Norma persatuan merupakan norma yang terkait dengan nilai persatuan. Di antaranya adalah norma untuk selalu menjaga perdamaian, menghindari segala kekerasan baik kata-kata maupun isik. Juga untuk selalu tertib, disiplin, dan bekerja keras.

d. Norma kerakyatan merupakan norma yang terkait dengan nilai kerakyatan. Seperti norma untuk selalu berkomunikasi dan berdialog, serta bermusyawarah dan berdemokrasi. Juga norma untuk mementingkan bergotong royong atau bekerja sama. Norma keadilan sosial merupakan norma yang terkait dengan nilai keadilan sosial. Di antara norma ini.

## E. Penilitian Relevan

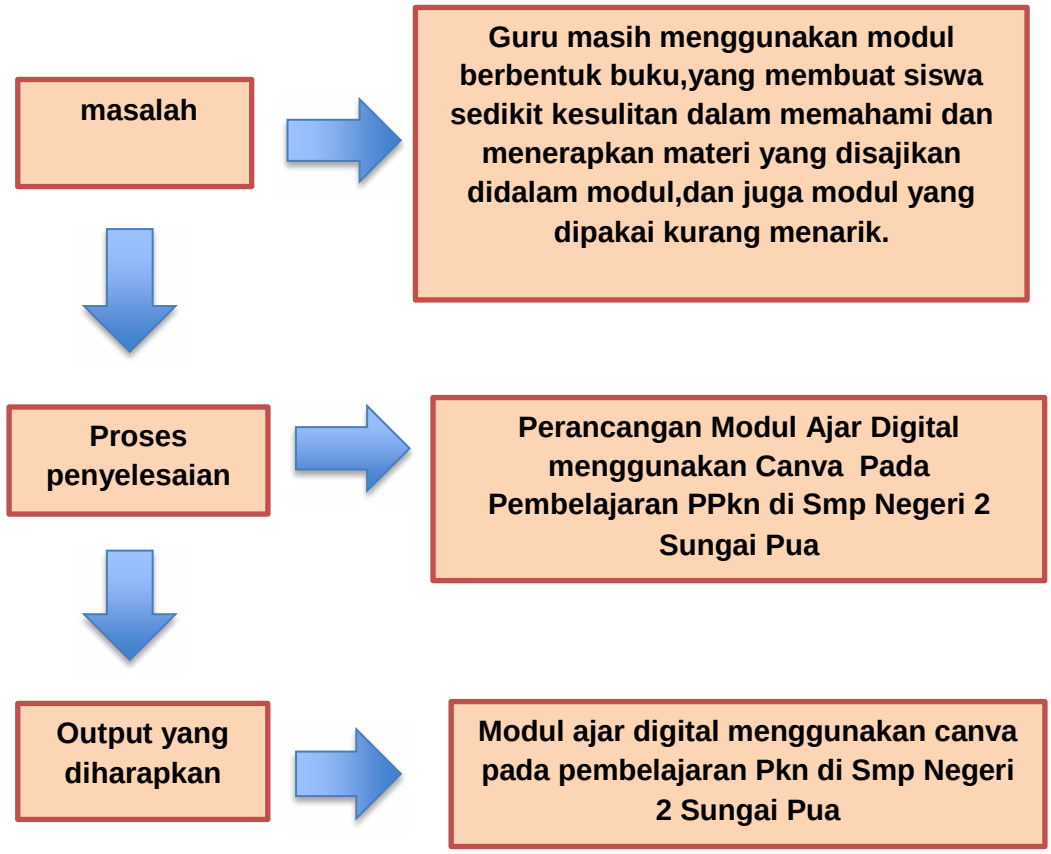
Ada lima penelitian yang saya dapatkan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ainil fitri yang berjudul " Pengembangan Modul Ajar digital informatika jaringan komputer dan internet menggunakan canva di SMAN 1 HARAU" mengungkapkan bahwa modul ajar digital informatika menggunakan canva dinyatakan "sangat layak" digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan modul ajar digital ini sebagai alternatif pendekatan penyebaran informasi dijaringan komputer dan internet sehingga dapat dilakukan dengan cara yang menarik perhatian siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh rahma elvira yang berjudul "canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika" hasil angket guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa media pembelajaran layak atau valid diterapkan dalam pembelajaran,kesamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama sama memanfaatkan aplikasi canva dalam penelitian. Tetapi perbedaan penelitiannya dengan penulis adalalah penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian pengembangan model 4d sedangkan penelitian yang dilakukan rahma adalah penelitian pengembangan model instruksi development institute dan perbedaan produkpeneliti dengan penulis adalah dalam produk penulis akan dimasukkan video, peta konsep itu dan desain sendiri template itu yang menjadi ke khasan peneliti.

3. Penelitian yang dilakukan oleh athika maisyarah nillofa ende yang berjudul “perancangan dan pembuatan e-modul interaktif berbasis canva pada mata pelajaran dasar liistrik dan elektronik” mengungkapkan bahwa menggunakan aplikasi canva.persamaan peneliti dengan penulis adalah sama-sama melakukan penelitian perancangan. Perbedaan peneliti dengan penulis adalah peneliti merancang modul pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika sedangkan penulis merancang modul pada mata pelajaran informatika [18].
4. Penggunaan aplikasi canva bisa dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh kana puspita yang berjudul “pengembangan e-modul pratikum kimia dasar menggunakan aplikasi canva desaign” yang menunjukkan bahwa mereka sangat terbantu dengan adanya e-modul selama pembelajaran daring. kesamaan penelitian dengan peneliti sama-sama meneliti menggunakan aplikasi canva. perbedaan penelitian penulis dengan kana puspita adalah didalam pengembangan produk penulis tidak di masukkan vidionya sedang kan di dalam produk kana puspita di masukkan vidieonya [19].
5. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2023, oleh lindia dwi putri yang berjudul ”pengembangan e-modul menggunakan canva pada pembelajaran IPAS Di kelas 1V sekolah dasar” metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah, odel ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu *analyze,design,development,implementation,evalution.* E-modul yg telah dirancang kemudian di validasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket [20].

**Gambar 2.1 karangka berfikir**

## F. Karangka Berfikir



# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Tempat Dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan mei-juli tahun 2024 di SMPN 2 Sungai Pua khususnya di kelas V11, pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kondisi dan fasilitas sekolah yang memadai sehingga dapat menunjang untuk melaksanakan penelitian.

## B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian skripsi ini adalah metode R&D (Research and Development) merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Amile and Resnes (2015:297), Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Berdasarkan

pendapat tersebut maka R&D (Research and Development) merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah ada ataupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian. ada 10 langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. *Research and Information collection* (Penelitian dan pengumpulan data). Tahap penelitian dan pengumpulan data adalah melakukan studi literatur, menganalisis kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras, dan analisis pengguna.
2. *Planning* (Perencanaan). Tahap perencanaan merencanakan gedung-gedung yang akan direkam, dan merencanakan merekam menggunakan kamera 360 derajat.
3. *Develop Preliminary form of Product* (Pengembangan produk). Tahap pengembangan produk adalah penyusunan model seperti usecase diagram, skenario use case, sequence diagram, class diagram Rancangankebutuhan data,implementasi kode program, rancangan antarmuka, dan Implementasi antarmuka.
4. *Preliminary Field Testing* (Uji coba lapangan). Tahap uji coba lapangan adalah uji coba aplikasi guna menemukan bug atau beberapa fitur yang belum dimasukan ke dalam aplikasi tersebut.
5. *Main Product Revision* (Revisi produk utama). Tahap Revisi produk utama adalah berdasarkan uji coba lapangan terbatas, Penyempurnaan

produk awal akan dilakukan yaitu menambahkan beberapa fitur video ke dalam aplikasi.

6. *Main Field Testing* (Uji coba produk utama). Tahap Uji coba produk utama adalah tahapan uji coba yang melibatkan ahli.
7. *Operational Product Revision* (Revisi produk operasional). Tahap Revisi produk operasional adalah berdasarkan Uji coba produk utama akan dilakukan perbaikan sesuai saran dan temuan dari para ahli guna menyempurnakan produk.
8. *Operational Field Testing* (Uji coba operasional). Tahap Uji coba operasional adalah tahap uji coba yang melibatkan pengguna secara langsung untuk mendapatkan evaluasi akhir dari produk.
9. *Final Product Revision* (Revisi produk final). Tahap Revisi produk final adalah tahap perbaikan dari Uji coba operasional.
10. *Dissemination and Implementasi* (Sosialisasi dan implementasi). Tahap Sosialisasi dan implementasi adalah tahap monitoring terhadap produk [21].

## C. Model Pengembangan media

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan 4D. tahapan penelitian pengembang model 4D dikembangkan oleh thiagarajan. Model 4D ini terdiri dari pendefenisian *(define),* perancangan *(design)* pengembangan *(develop)* dan penyebaran atau uji coba *(disseminate).* Adapun penjelasan dari 4 tahapan model 4D diatas sebagai berikut :

1. *Define* (tahap pendefenisian)

   Define (fendefinisian) adalah langkah awal dalam penelitian ini. Define berarti menjelaskan atau mendefenisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam mengembangkan produk yang akan dikembangkan. diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan thiagarajan pada tahun 1974 menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap define yaitu :

   a. Analisis ujung depan (front-end analysis)
   b. Analisis pelajar (leaner analysis)
   c. Analisis konsep (concept analysis)
   d. Analisis tugas (task analysis)
   e. Menentukan tujuan instruksional (specifying instructional objectives)

2. *Design* (desain)

   Tahap kedua adalah design atau perancangan. Tahapan ini berisi keinginan perancangan produk yang akan dibuat. Dalam tahap awal dalam merancang produk adalah memikirkan seperti apa produk yang akan dirancang. Bagaimana cara merancang produk tersebut.

3. *Development* (pengembangan)

   Rancangan membuat produk serta menguji validitas produk secara berulang-ulang hingga produk yang dibuat sesuai dengan standar yang ditentukan dan dilakukan evaluasi oleh evaluator yang ahli dalam bidangnya.

4. *Disseminate* (Tahap penyebaran)

   Pada tahapan disseminate media pembelajaran atau produk yang telah dihasilkan akan dipromosikan atau diperebar luaskan. Tujuan tahap ini adalah agar media pembelajaran atau produk yang dibuat dapat dimanfaatkan kegunaannya dan untuk mengetahui efektifitas [22].

## D. Tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan penlitian ini, penulis menggunakan metode R&D dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

1. Tahap pendefenisian *(define)*

   Pada tahap ini akan diperoleh gambaran tentang kebutuhan kurikulum dan analisis kebutuhan siswa yang dikembangkan dalam penelitian pada tahap ini. Dalam tahap pendefenisian ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu:

   a. Analisis awal

      Pada tahap ini dilakukan analisis awal atau identifikasi kebutuhan yang bertujuan untuk mengatahui masalah dasar yang muncul dalam proses pembelajaran informatika di SMPN 2 SUNGAI PUA. Analisis awal dilakukan untuk memperoleh gambaran fakta, harapan, dan alternative penyelesaian masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat mempermudah dalam menentukan dan memilih media

pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini guru PPKN akan diwawancarai tentang modul digital yang kerap digunakan.

b. Melakukan analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa SMPN 2 SUNGAI PUA secara umum terkait kemapuan kognitif sesuai dengan proses perkembangan berfikirnya. Analisis ini dilakukan secara langsung terhadap siswa dikelas dan memberikan angket. Hasil dari analisis ini akan menjadi dasar untuk menyusun desain media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

c. Analisis tugas

Menganalisis tugas atau uji kompetensi yang diberikan pada saat pembelajaran merupakan bagian dari tahap ini. Supaya siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tugas pokok yang akan harus dikuasai siswa dianalisi peneliti [23].

d. Analisis konsep

Konsep pokok didasarkan pada ATP guru mata pelajaran PPKN kelas V11. Sumber materi yang dipakai pada media pembelajaran PPKN adalah buku paket dan materi ringkasan materi pembelajaran dari guru. Isi materi pada mata pelajaran PPKN adalah semester 1

2. Tahap perancangan (*design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan atau gambaran secara umum tentang sistem yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan yang telah di tetapkan sebelumnya bersama pengguna. Hasil dari analisis pada tahapan pendefenisian akan digunakan untuk membuat rancangan produk berupa modul digital untuk menujang kegiatan pembelajaran.

3. Tahapan pengembangan (*develop*)

   Tahapan ini bertujuan untuk mengubah desain menjadi produk yang sudah dirancang pada tahap perancangan dan produk yang sudah dirancang akan dilakukan uji validitas produk oleh beberapa ahli untuk melihat kembali apakah produk yang sudah dirancang layak atau tidak disebarluaskan. Penilaian ini dilakukan secara berulangulang hingga produk dihasilkan sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan.

4. Tahap penyebaran (*disseminate*)

   Tahap ini merupakan tahap penyebaran produk yang telah dilakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas sebelumnya. Penyebaran dilakukan ke lokasi penelitian yang di SMP 2 SUNGAI PUA.

## E. Uji Validitas Produk

### 1. Uji validitas produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditan (kesahihan) produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai. Disebut dengan validitas

isi. Semua isi komponen produk pembelajaran, antara satu dengan yang lainnya berhubungan secara konsisten, disebut dengan validitas konstruk. Indikator yang digunakan untuk menyimpulkan produk pembelajaran yang dikembangkan valid adalah validitas isi dan konstruk.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap uji maka perlu adanya uji validitas produk dalam penelitian ini. Uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (expert) pengujian dilkaukan dengan membandingkan hasil angket penilain dari uji produk. Hasil angket uji validitas diolah dengan rumus Aiken's V sebagai berikut :

$V=\sum s / [n(c-)]$

S : r-lo

lo : angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

c : angka penilaian validitas tertinggi (misalnya5)

n : jumlah penilaian

r : angka yang diberikan oleh penilai

**table 3.1 kriteria penentuan validitas Aiken's v**

| **Presentasi** | **kriteria** |
|---|---|
| 0,6< | Tidak valid |
| >=0,6 | valid |
| | |

**2. Uji praktikalitas produk**

Setelah produk ini di validasi dan hasilnya valid maka tahap selanjtnya adalah uji praktikalitas merupakan satndar akur dari sisi kepraktisan produk. Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu kepada tingkat bahwa pengguna (pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa sistem dapat digunakan dalam kondisi normal. Uji praktikalitas diperoleh dari hasil penilaian melalui angket terhadap perancangan program aplikasi evaluasi belajar siswa. Pengambilan keputusan tersebut akan memperoleh tanggapan atau pendapat dari guru yang bersanguktan untuk menentukan kepraktisan sistem yang dibuat. Kepraktisan media ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang diberikan guru yang bersangkutan terhadap pernyataan yang ditampilkan dalam angket.

Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru yang mengajar mata pelajaran PPKN di kelas V11 di SMPN 2 SUNGAI PUA. Penilian praktikalitas terhadap masing-masing pernyatan dianalisis dengan menggunakan formula kappa cobben , dimana pada akhir pengolahan diproleh momen kappa. Rumus kappa cobben yang digunakan dalam pengolahan data dapat dilihat pada pers 1

Momen kappa (k) $=\frac{p-pe}{11-pe}$

Keterangan:

K :momen kappa yang menujukkan praktikalitas produk

Po : observed agreement yaitu proporsi yang terealisasi. Dihitung dari nilai maksimum dikurangi nilai total yang ditentukan oleh validator dibagi dengan nilai maksimum.

Standar yang pasti untuk perangkat kappa dimana nilainya tinggi atau rendah. Namun, beberapa peniliti menggunakan kategori penilaian kappa sebagai berikut:

**Tabel 3.2 kategori keputusan berdasarkan momen kappa (k)**

| **Interval** | **Kategori** |
|---|---|
| 0,81-1,00 | Sangat tinggi |
| 0,61-0,80 | Tinggi |
| 0,41-0,60 | Sedang |
| 0,21-0,40 | Rendah |
| 0,00-0,20 | Sangat rendah |
| ≤0,00 | Tidak efektif |

**3. Uji efektifitas produk**

Penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon siswa. Apakah aplikasi canva ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PPKN dan membangkitkan keinginan siswa untuk terus belajar nantinya.penilaian

validator terhadap masing-masing pernyataan dianalisis dengan menggunakan analisis statistic inferensial melalui analisis N-gain score (nilai pretest dan posttes keterampilan berfikir kritis) dengan rumus :

$$G = \frac{Sf - Si}{100\% - Si}$$

Keterangan

G : G-Scores

Sf : Score akhir

Si : Score awal

Nilai yang sudah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan dalam table klasifikasi gain score.

**Table 3.3 interpretasi gain-score**

| **Nilai** | **Klasifikasi** |
|---|---|
| (N-gain)>0,70 | Tinggi |
| 0,30≤ $(N - gain) \geq$ 0,70 | Sedang |
| (N-gain)<0,30 | Rendah |

# BAB 1V

## A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan mengenai perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai pua dengan model pengembangan 4D maka diperoleh hasil penelitian dan dan pembahasan sebagai berikut :

### 1. Tahap Pendefinisian *(Define)*

Penelitian dan pengembangan (R&D) dimulai dengan tahapan pendefenisian, yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis capaian pembelajaran dan materi pelajaran yang akan diajarkan oleh pendidik.

a. *Front-End Analysis* (Analisis ujung depan)

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran ppkn, sehingga diperlukan suatu media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Sungai Pua terungkap masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran, pada umumnya adalah karena guru masih menggunakan modul yang masih berbentuk buku, kesulitan siswa dalam memahami dan menerapkan materi yang disajikan didalam modul dan juga modul ajar yang dipakai kurang menarik.

b. *Learner analysis* (Analisis karakteristik siswa)

Berdasarkan hasil obsevasi pada kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 2 sungai pua, diperoleh hasil analisis karakteristik siswa:

- Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Sungai Pua, sebagian siswa kurang memahami dengan materi yang di sampaikan karena media yang disampaikan kurang menarik.
- Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran ppkn, dapat ditemui bahwa siswa kurang tertarik dengan modul yang disampaikan

Berdasarkan analisis karakteristik siswa diatas, peneliti mendesain modul ajar PPKN menggunakan aplikasi canva untuk membantu guru dan siswa dalam meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar khususnya matapelajaran PPKN .

c. *Task Analysis* ( Analisis tugas)

Pada tahap analisis tugas digunakan untuk menganalisis tugas-tugas yang harus dikuasai siswa agar kompetensi dapat tercapai. Tugas yang diberikan berupa kegiatan individu (uji kompetensi) yang digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sejarah kelahiran pancasila, norma dan kesatuan negara. Kegiatan individu dilaksanakan untuk menyelasaikan tugas pokok yang harus dikuasai siswa.

d. *Concept Analysisis* ( Analisis konsep)

Pada langkah analisis konsep, didapatkan hasil berupa konsep-konsep yang diajarkan secara sisstematis dan rinci.

e. *Specifying Instucional Objective* (Perumusan tujuan pembelajaran)

pada tahap perumusan tujuan pembelajaran, hasil ditentukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran dari indikator kinerja kompetensi yang dikembangkan pada tahap sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui perubahan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran biologi dengan menggunakan media pembelajaran

**2. Tahap perancangan *(design)***

Tahap ini bertujuan untuk merancang dan menyiapkan *prototype* e-modul Ppkn menggunakan Ppkn yang sesuai dengan kompetensi inti (KI), Kompetensi dasar (KD) dan indikator yang berdasarkan kurikulum mardeka. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah :

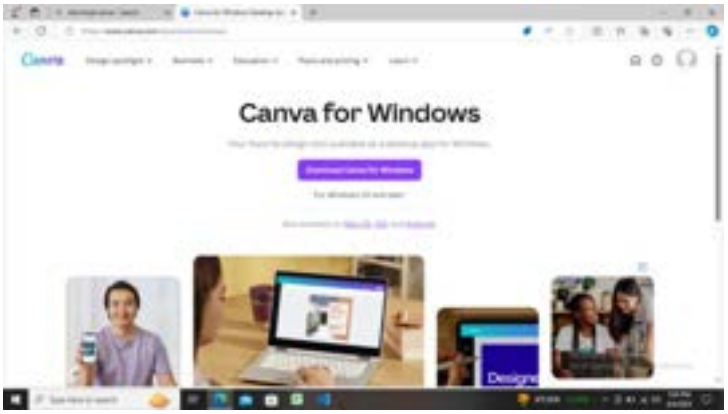
**a. Penyusunan materi pembelajaran**

Dalam penyusunan materi pada modul ajar digital menggunakan canva sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran pada kurikulum mardeka. Kedalaman materi serta urutan yang dicapai oleh siswa pada materi norma dalam kehidupan masyarakat

**b. Pemilihan media**

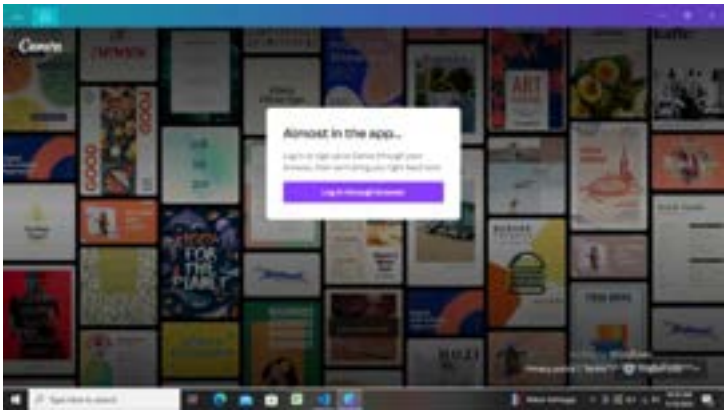
dalam pemilihan media peneliti menggunakan aplikasi canva dengan materi PPKN. Canva ini merupakan aplikasi desain grafis yang bisa membuat poster, dokumen dan konten visual lainnya. Canva ini terdiri dari dua jenis layanana, yakni gratis dan berbayar. Canva ini sangat mudah digunakan, canva ini menyediakan template gratis yang bisa kita pakai jadi ini sangat mempermudah kita dalam mendesain adapun langkah-langkah penggunaan canva sebagai berikut:

1. Langkah pertama instal terlebih dahulu aplikasi canva



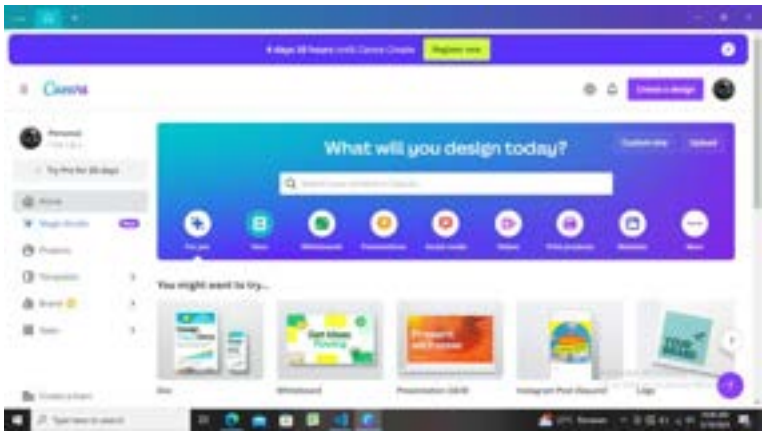

**Gambar 4.1 Tampilan halaman penginstalan**

2. Setelah terinstal, login ke aplikasi canva dengan mendaftar menggunakan email atau akun sosmed lainnya



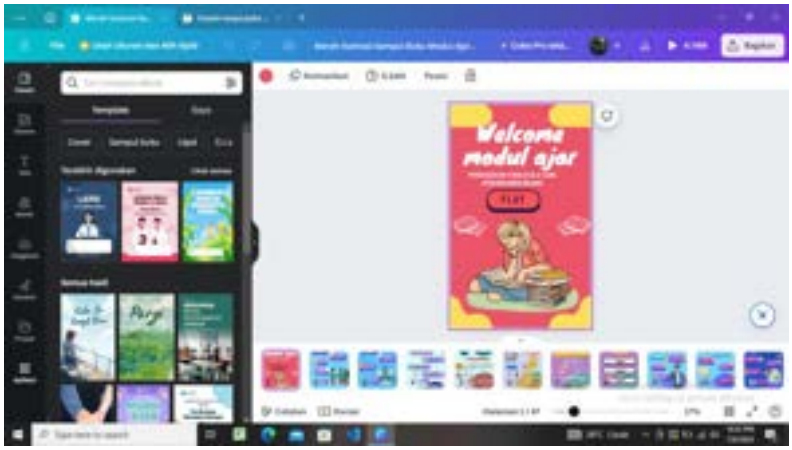

**Gambar 4.2 Halaman login canva**

3. Pilih design/atau template yang ingin kalian gunakan




**Gambar 4.3 Halaman utama aplikasi canva**

4. Gunakan fitur-fitur yang ingin kalian gunakan untuk mempercantik media, fitur seperti elemen, teks, foto, design



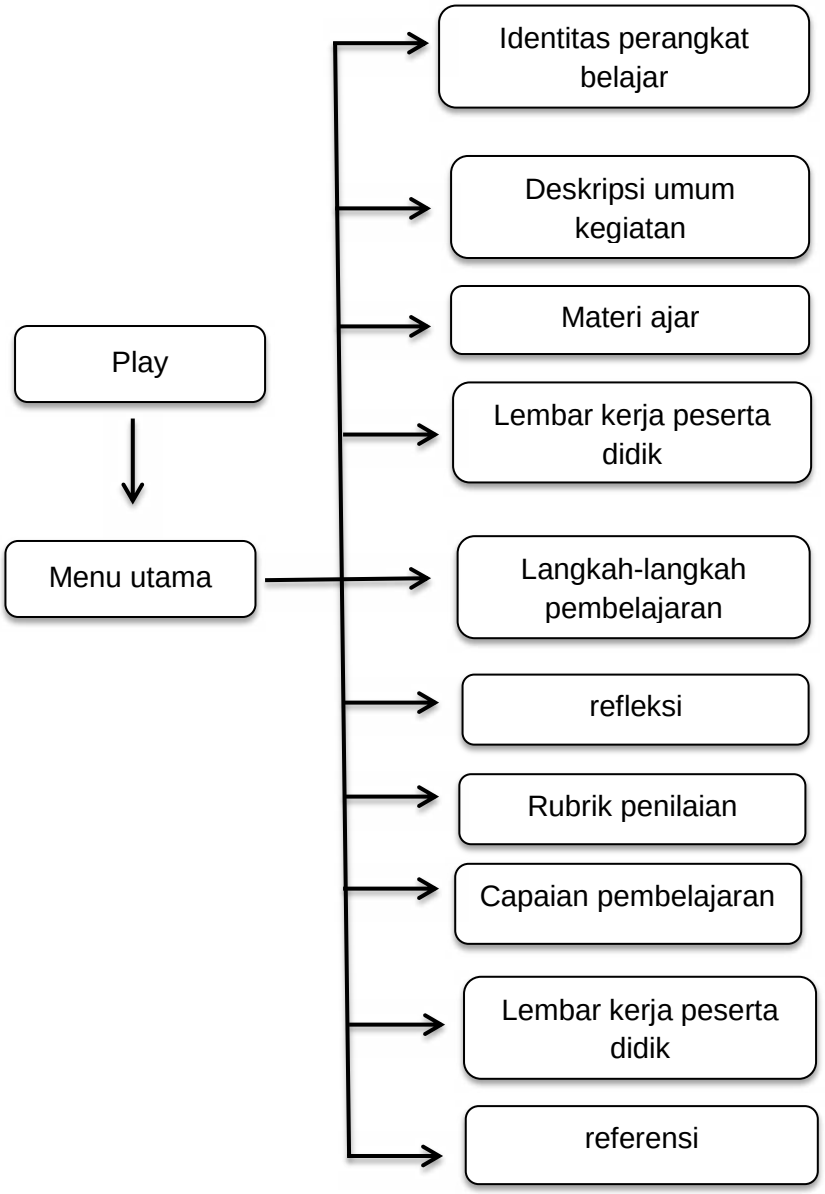

**Gambar 4.4 contoh template canva**

5. Setelah di desain canva juga menyediakan fitur font, warna, background yang bisa digunakan sesuai keinginana
6. Download projek yang sudah di desain.

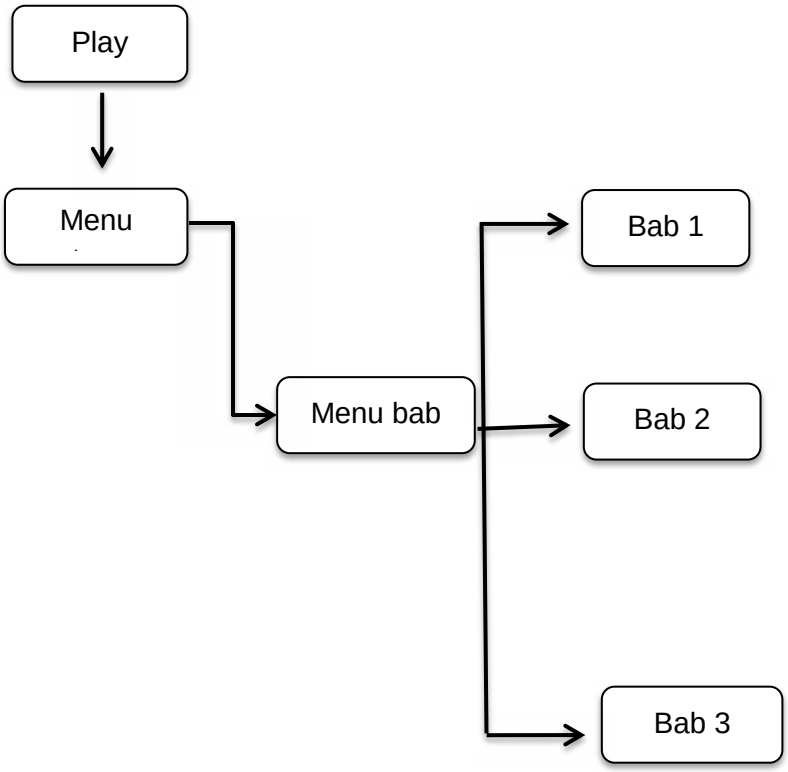
**c. Desain struktur navigasi**

Struktur navigasi menu pada modul ajar PPKN kelas VII adalah halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan setiap menu tersebut.

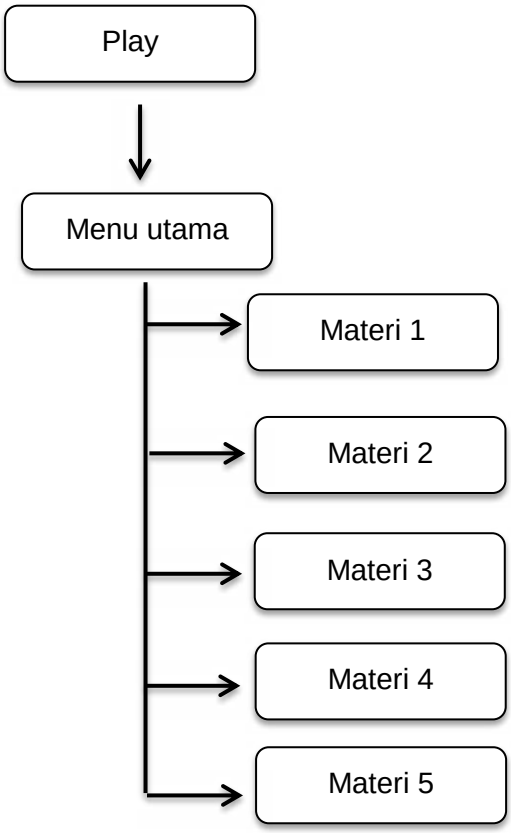
**Gambar 4.5 Struktur Navigasi Menu utama**



**Gambar 4.6 Struktur Navigasi Menu utama**



**Gambar 4.7 Struktur navigasi Menu Materi**

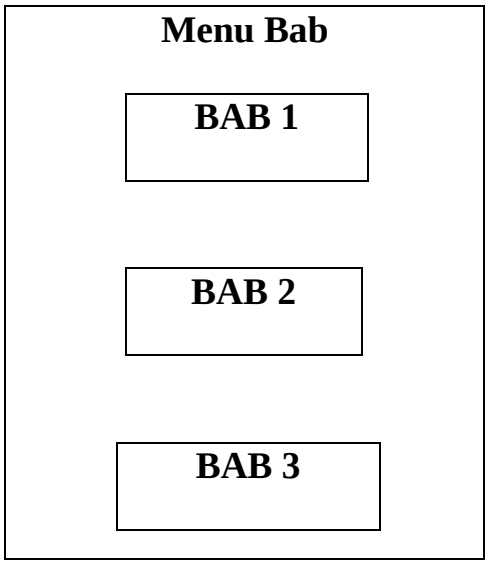
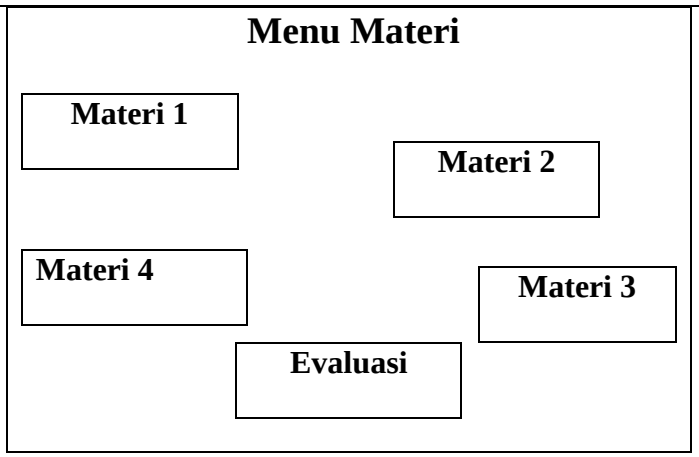
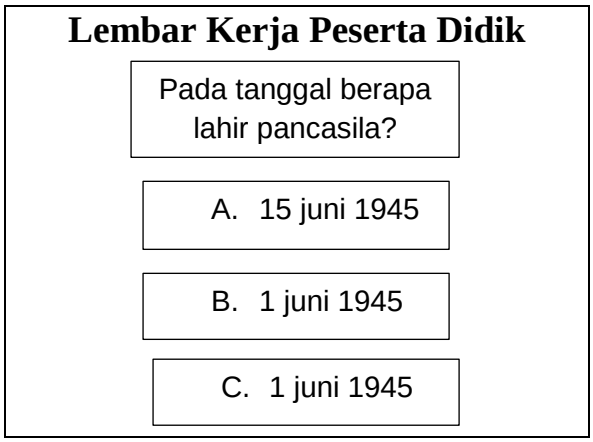


**d. Desain Storyboard**

Desain storyboard merupakan proses pembuatan rangkaian gambar atau ilustrasi berurutan yang digunakan untuk merencanakan dan menggambarkan urutan peristiwa dalam sebuah proyek.

**Tabel 4.1 storyboard modul ajar digital menggunakan canva**

| Scene | Visual | keterangan |
|---|---|---|
| **Intro** | **Welcome modul ajar**<br>Pendidikan pancasila dan kewarga negaraan<br>Play | Pada halaman ini terdapat judul modul,ada tombol play untuk ke menu utama |
| **Menu utama** | **MENU**<br>Identittas belajar<br>Rubric penilaian<br>Tujuan pembelajaran<br>Capaian pembelajaran<br>Langkah pembelajaran<br>materi ajar | Pada halaman ini terdapat 5 menu, ada identitas belajar,rubrik penilaian,tujuan pembelajaran,capaian pembelajaran, materi ajar |

| | | |
|---|---|---|
| **Menu Bab** |  | Pada halaman ini terdapat bacaan menu bab, bab 1,2,3 |
| **Menu materi** |  | Pada halaman ini terdapat sub menu ada materi 1,2,3,4,5 Warna background,ungu biru, font canva sans, ukuran 35 |
| **Soal** |  | Pada halaman ini terdapat menu soal,pertanyaan dan jawaban beserta kunci jawaban, |
| | | Pada halaman ini |

| | | |
|---|---|---|
| **Profil** | **Profil**<br><br>gambar<br><br>Identitas saya | terdapat bacaan profil pada profil ini terdapat gambar saya, dan identitas saya |

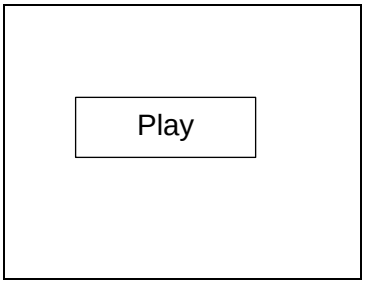
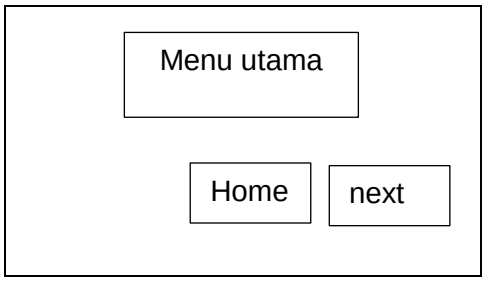
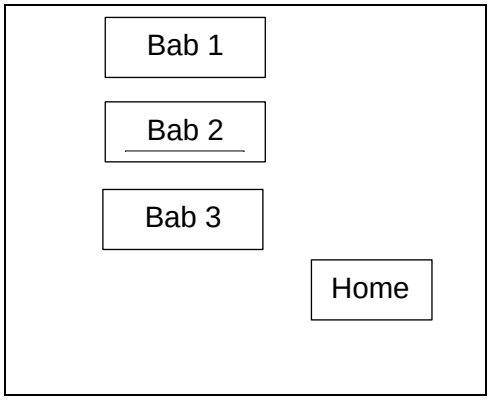
a. Scene 1 intro, intro merupakan menu awal masuk kedalam modul ajar.
b. Scene 2 menu utama, menu utama merupakan menu yang terdapat didalam modul ajar yang terdiri dari beberapa sub menu yaitu, identitas perangkat belajar, petunjuk, rubrik penilaian, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, langkah' pembelajaran, refleksi
c. Scene 3 menu bab, pada menu bab ini terdapat tiga menu bab 1,2,3
d. Scene 4 menu materi memiliki beberapa sub menu materi materi 1,2,3,4,5
e. Scene 5 lembar kerja peserta didik, pada halaman ini terdapat 20 soal yang bisa di kerjakan siswa
f. Scene 6 menu profil, pada halaman ini terdapat identitas saya

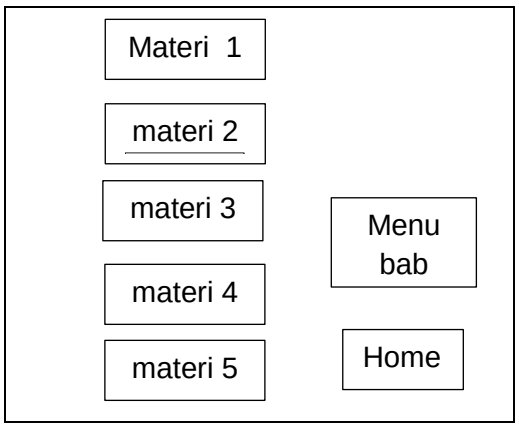
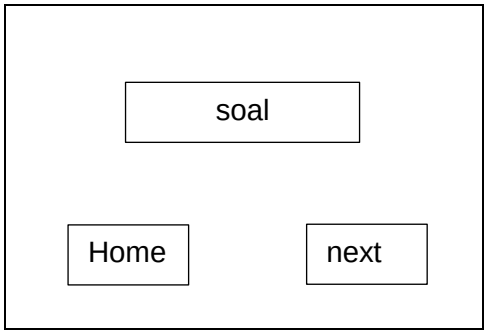
**e. Desain interface (antar muka)**

Modul ajar PPKN ini dirancang untuk siswa kelas VII SMPN 2 sungai pua, maka desain yang dibuat banyak menggunakan gambar, teks, hiasan, agar siswa tertarik dengan modul ajar PPKN ini. Unsur tersebut di sempurnakan dengan menambahkan

background sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar modul terlihat menarik.

**Tabel 4.2 Desain Interface (antar muka)**

| Sub halaman | Tolls | layout |
|---|---|---|
| 1 |  | Background Tombol, |
| 2 |  | Background Tombol, home, next |
| 3 |  | Background Tombol, home |

| | | |
|---|---|---|
| 4. |  | Background tombol |
| 5. |  | Background tombol |

**3. Tahap pengembangan *(Develop)***

Pada tahap pengembangan *(Development)* dimana modul ajar yang dirancang pada tahap desain sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang. Pada tahap ini bertujuan menghasilkan produk berupa modul ajar digital menggunakan aplikasi *canva.* Setelah modul ajar disusun dilakukan validasi untuk melihat kevalidtan dari modul ajar yang dikembangkan dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai produk yang dirancang.

Sebelum diuji respon siswa. Aplikasi *canva* terlebih dahulu dinilai oleh tim ahli yaitu dua ahli media yang dilakukan oleh dosen

UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi. Serta satu validasi pengguna yang dilakukan oleh guru yang mengampu mata pelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua. Guru bahasa indonesia sebagai validasi kebahasaan. Sehingga produk modul ajar menggunakan aplikasi *canva* dikatakan valid oleh para ahli.

**4. Tahap penyebaran *(Disseminate)***

Untuk tahap awal penyebaran modul ajar ini hanya dilakukan kepada guru PPKN kelas VII SMPN 2 sungai pua. Hal ini dimaksudkan karena dalam prosesnya nanti media ini akan mengalami banyak perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari pihak- pihak terkait, baik dari guru PPKN kelas VII SMPN 2 sungai pua maupun dari ahli-ahli yang telah menguji validitas, praktikalitas maupun efektivitas dari modul ajar ini.

**5. Uji produk**

**a. Hasil uji validitas produk**

Untuk mendapatkan produk yang berkualitas dan siap pakai, harus dilakukan uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan melihat ketetapan dari produk.

Validasi media pembelajaran menggunakan apikasi *canva* dilakukan oleh tiga orang dosen dan dua orang guru, dimana satu orang guru bahasa indonesia dan satu orang guru mata pelajaran PPKN, dimana tiga orang dosen adalah ahli dalam bidang

komputer yaitu bapak Riri Okra ,M.Kom dan ibuk yulifda elin yuspita, M.kom sebagai validator media.

**Tabel 4.3 Uji validitas**

**Aspek media : Yulifda elin yuspita M.Kom**

| ITEM | SKOR | S | V |
|---|---|---|---|
| Item 1 | **3** | **2** | **0,5** |
| Item 2 | **4** | **3** | **0,75** |
| Item 3 | **3** | **2** | **0,5** |
| Item 4 | **4** | **3** | **0,75** |
| Item 5 | **4** | **3** | **0,75** |
| **Jumlah** | | | **3,25** |
| **Rata-rata nilai V** | | | **0,65** |

Keterangan :

Item 1

S= r – lo

= 3-1

= 2

V= ∑ s/ [n (c- 1)

= 2/1(5-1)

= 2/4

= 0,5

Rata-rata = $\frac{\text{Total jumlah keseluruhan nilai item V}}{\text{Banyak item}}$

Rata-rata = $\frac{3,25}{5} = 0,65$

**Tabel 4.4 Uji validitas**

**Aspek media : Riri Okra, M.Kom**

| ITEM | SKOR | S | V |
|---|---|---|---|
| Item 1 | 5 | 4 | 1 |
| Item 2 | 5 | 4 | 1 |
| Item 3 | 4 | 3 | 0,75 |
| Item 4 | 4 | 3 | 0,75 |
| Item 5 | 4 | 3 | 0,75 |
| **Jumlah** | | | 4,25 |
| **Rata-rata Nilai V** | | | 0,85 |

Keterangan:

Item 1

a. S = r- lo

= 5-1

= 4

V = ∑ s/ [n (c-1)]

= 4/1(5-1)

= 4/4

= 1

Rata-rata = $\frac{\text{Total jumlah keseluruhan nilai item V}}{\text{Banyak item}}$

Rata-rata = $\frac{4,25}{5} = 0,85$

Dari Validator diatas didapatkan kesimpulan nilai rata-rata V adalah 0,85 pada rumus aiken's V dengan Perancangan modul ajar digital menggunakan canva di SMPN 2 Sungai pua yang peneliti buat sudah **valid.**

**Tabel 4.5 Uji validitas**

**Aspek media : Dr. Supratman, M.pd,,M.kom**

| ITEM | SKOR | S | V |
|---|---|---|---|
| Item 1 | 4 | 3 | 0,75 |
| Item 2 | 4 | 3 | 0,75 |
| Item 3 | 4 | 3 | 0,75 |
| Item 4 | 4 | 3 | 0,75 |
| Item 5 | 4 | 3 | 0,75 |
| **Jumlah** | | | **3,75** |
| **Rata-rata Nilai V** | | | **0,75** |

Keterangan:

Item 1

a. S = r- lo

= 4-1

= 3

V = ∑ s/ [n (c-1)]

= 3/1(5-1)

= 3/4

= 0,75

b. S = r- lo

= 4-1

= 3

V = ∑ s/ [n (c-1)]

= 3/1(5-1)

= 3/4

= 0,75

Rata-rata = $\frac{\text{Total jumlah keseluruhan nilai item V}}{\text{Banyak item}}$

Rata-rata = $\frac{3,75}{5} = 0,75$ Dari Validator diatas didapatkan kesimpulan nilai rata-rata V adalah 0,75 pada rumus aiken's V dengan Perancangan modul ajar digital menggunakan canva di SMPN 2 Sungai pua yang peneliti buat sudah **valid.**

**Tabel 4.5 uji validitas**

**Aspek Materi : Desrianti S.Pd**

| **ITEM** | **SKOR** | **S** | **V** |
|---|---|---|---|
| Item 1 | 5 | 4 | 1 |
| Item 2 | 4 | 3 | 0,75 |
| Item 3 | 5 | 4 | 1 |
| Item 4 | 4 | 3 | 0,75 |
| **Jumlah** | | | **3,5** |
| **Rata-rata Nilai V** | | | **0,875** |

Keterangan:

Item 1

a. S = r- lo

= 5-1

= 4

V = ∑ s/ [n (c-1)]

= 4/1(5-1)

= 4/4

= 1

b. Item 2

S = r – lo

= 4-1

= 3

V = ∑ s/ [n (c-1)]

= 3/1(5-1)

= 3/4

= 0,75

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total jumlah keseluruhan nilai item V}}{\text{Banyak item}}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{3,5}{4} = 0,87$$

Dari validator diatas didapatkan kesimpulan nilai rata-rata V adalah 0,87 pada rumus aiken's V dengan perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai pua yang peneliti buat sudah **valid.**

**Tabel 4.6 Uji Validitas**

**Aspek Kebahasaan : Muliyarti, S.Pd**

| ITEM | SKOR | S | V |
|---|---|---|---|
| Item 1 | **5** | **4** | **1** |
| Item 2 | **5** | **4** | **1** |
| Item 3 | **5** | **4** | **1** |
| Item 4 | **4** | **3** | **0,75** |
| Item 5 | **5** | **4** | **1** |
| **Jumlah** | | | **4,75** |
| **Rata-rata nilai V** | | | **0,95** |

Keterangan:

Item 1

**a.** S = r- lo

= 5-1

= 4

V = ∑ s/ [n (c-1)]

= 4/1(5-1)

= 4/4

= 1

= Rata-rata = $\frac{\text{Total jumlah keseluruhan nilai item V}}{\text{Banyak item}}$

Rata-rata = $\frac{4,75}{5} = 0,95$

**b.** Item 2

S = r – lo

= 5-1

= 4

V = ∑ s/ [n (c-1)]

= 4/1(5-1)

= 4/4

Dari validator diatas didapatkan kesimpulan nilai rata-rata V adalah 0,95 pada rumus aiken's V dengan perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai pua yang peneliti buat sudah **valid.**

**Tabel 4.7 Hasil Penilaian dari uji Validitas Produk menggunakan Aiken's V**

| No | VALIDATOR | ASPEK | NILAI VALIDITAS |
|---|---|---|---|
| 1. | Riri Okra, M.Kom | Media | 0,85 |
| 2. | Dr. Supratman, M.pd,,M.kom | Media | 0,75 |
| 3. | Yulifda Elin Yuspita, m.kom | Media | 0,65 |
| 4. | Desrianti S.Pd | Materi | 0,88 |
| 5. | Muliyarti, S.Pd | Bahasa | 0,95 |
| **Jumlah** | | | **4,08** |
| **Rata-rata** | | | **0,816** |

Tahap pengujian validitas ini peneliti tunjukkan kepada beberapa ahli yang dengan kesimpulan produk sangat valid dengan nilai rata-rata 0,81 produk yang dirancang sudah valid sesuai dengan lampiran angket validitas.

**b. Hasil uji praktikalitas produk**

Praktikalitas berarti bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi yang dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada tiga guru, satu guru mata pelajaran, satu guru matematika, satu guru pai. Hasil angket praktikalitas produk di analisiskan menggunakan *moment kappa*

**Tabel 4.8 Uji Praktikalitas**

**Nama Penguji : Sri Murni, S.Pd**

| ITEM | BOBOT | NILAI |
|---|---|---|
| Item 1 | 5 | 100 |
| Item 2 | 4 | 80 |
| Item 3 | 5 | 100 |
| Item 4 | 5 | 100 |
| Item 5 | 5 | 100 |
| Item 6 | 4 | 80 |
| Item 7 | 5 | 100 |
| Item 8 | 4 | 80 |
| Item 9 | 4 | 80 |
| Item 10 | 5 | 100 |
| **Jumlah nilai** | | **920** |

$$P = \frac{\text{jumlah nilai yang diberi validator}}{\textbf{\textit{jumlah maksimal}}}$$

$$= \frac{920}{1000} = 0{,}92$$

$$Pe = \frac{\text{jumlah nilai maksimal} - \text{jumlah nilai total}}{\text{jumlah maksimal}}$$

$$= \frac{1000-920}{1000} = \frac{80}{1000} = 0{,}08$$

$$K = \frac{p - pe}{1-pe} = \frac{0{,}92-0{,}08}{1-0{,}08} = 0{,}92$$

Dari penguji praktikalitas diatas didadapatkan nilai rata-rata yaitu 0,92, dengan demikian perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai pua yang peneliti buat sudah sangat tinggi.

**Tabel Uji Praktikalitas 4.9**

**Nama Penguji : Desmidar, S.Pd**

| ITEM | BOBOT | NILAI |
|---|---|---|
| Item 1 | 5 | 100 |
| Item 2 | 4 | 80 |
| Item 3 | 5 | 100 |
| Item 4 | 4 | 80 |
| Item 5 | 4 | 80 |
| Item 6 | 4 | 80 |
| Item 7 | 5 | 100 |
| Item 8 | 5 | 100 |
| Item 9 | 5 | 100 |
| Item 10 | 5 | 100 |
| **Jumlah nilai** | | **920** |

$$P = \frac{\text{jumlah nilai yang diberi validator}}{\textbf{\textit{jumlah maksimal}}}$$

$$= \frac{920}{1000} = 0{,}92$$

$$Pe = \frac{\text{jumlah nilai maksimal} - \text{jumlah nilai total}}{\text{jumlah maksimal}}$$

$$= \frac{1000-920}{1000} = \frac{80}{1000} = 0{,}08$$

$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = \frac{0{,}92 - 0{,}08}{1 - 0{,}08} = 0{,}92$

Dari penguji praktikalitas diatas didadapatkan nilai rata-rata yaitu 0,92, dengan demikian perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai pua yang peneliti buat sudah sangat tinggi.

**Tabel Uji Praktikalitas 4.10**

**Nama Penguji : Inesri, M.Pd**

| ITEM | BOBOT | NILAI |
|---|---|---|
| Item 1 | 5 | 100 |
| Item 2 | 5 | 100 |
| Item 3 | 5 | 100 |
| Item 4 | 4 | 80 |
| Item 5 | 4 | 80 |
| Item 6 | 4 | 80 |
| Item 7 | 5 | 100 |
| Item 8 | 5 | 100 |
| Item 9 | 5 | 100 |
| Item 10 | 5 | 100 |
| **Jumlah nilai** | | **940** |

$P = \frac{\text{jumlah nilai yang diberi validator}}{\boldsymbol{jumlah\ maksimal}}$

$= \frac{940}{1000} = 0{,}94$

$Pe = \frac{\text{jumlah nilai maksimal} - \text{jumlah nilai total}}{\text{jumlah maksimal}}$

$= \frac{1000 - 940}{1000} = \frac{60}{1000} = 0{,}06$

$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = \frac{0{,}94 - 0{,}06}{1 - 0{,}06} = 0{,}94$

Dari penguji praktikalitas diatas didadapatkan nilai rata-rata yaitu 0,94, dengan demikian perancangan modul ajar digital

menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai pua yang peneliti buat sudah sangat tinggi.

**Tabel 4.11 Hasil penilaian uji praktikalitas produk dengan menggunakan *Statistic moment kappa (K)***

| N0 | Nama Penguji Praktikalitas | Jumlah Nilai | K |
|---|---|---|---|
| 1 | Sri Murni, S.Pd | 920 | 0,92 |
| 2 | Desmidar, S.Pd | 920 | 0,92 |
| 3 | Inesri, M.Pd | 940 | 0,94 |
| | **Jumlah** | | 2,78 |
| | **Rata-rata** | | 0,93 |

Dari penguji praktikalitas diatas didadapatkan nilai rata-rata yaitu 0,93, dengan demikian perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai pua yang peneliti buat sudah sangat tinggi.

**c. Uji Efektifitas Produk**

Hasil lembar tanggapan efektifitas modul ajar PPKN kelas VII yang telah penulis bagikan kepada 20 orang siswa kelas VII dengan nilai 0,9, 0,77, 0,78, 0,81, 0,85, 0,86, 0,80, 0,88, 0,83, 0,78, 0,83, 0,88, 0,86, 0,85, 0,85, 0,91, 0,86, 0,90, 0,9, 0,80 dengan nilai rata-rata 0,84 nilai akhir uji efektifitas dari 20 orang siswa di peroleh nilai 0,84 dengan kriteria valid.

**Tabel 4.12 penilaian dari Uji Efektifitas produk dengan mengacu rumus Statistic Richard Hake (G- Score)**

| No | Nama | Nilai efektifitas | | Nilai G |
|---|---|---|---|---|
| | | sebelum | sesudah | |
| 1. | Syifa talita salsabila | 20 | 92 | 0,9 |
| 2. | Handika pratama | 28 | 84 | 0,77 |
| 3. | Alfis thio alfahtir | 34 | 86 | 0,78 |
| 4. | Gilang pratama arten | 34 | 88 | 0,81 |
| 5. | Akbar arrasyid | 32 | 90 | 0,85 |
| 6. | Muhammad nadif | 28 | 90 | 0,86 |
| 7. | Satria putra | 28 | 86 | 0,80 |
| 8. | Keanu akbar | 30 | 92 | 0,88 |
| 9. | Rizko | 30 | 88 | 0,83 |
| 10. | Fujiha yura | 34 | 86 | 0,78 |
| 11. | Kiril | 26 | 88 | 0,83 |
| 12. | Yuda saputra | 30 | 92 | 0,88 |
| 13. | Yusuf syafrizal | 24 | 88 | 0,86 |
| 14. | Zahratul aini | 30 | 90 | 0,85 |
| 15. | Syahira amaliya putri | 30 | 90 | 0,85 |
| 16 | M. Ilham | 32 | 88 | 0,91 |
| 17 | Rasya alkamil | 28 | 90 | 0,86 |
| 18 | Aurel herin | 32 | 94 | 0,90 |
| 19 | Rizko junaidi | 22 | 92 | 0,9 |
| 20 | Satria nusa putra | 28 | 86 | 0,80 |
| **Jumlah** | | **580** | **1.780** | **16,9** |
| **Rata-rata** | | **29** | **89** | **0,84** |

$$\mathbf{G = \frac{sf - si}{100 - si}}$$

$$\mathbf{G = \frac{89 - 29}{100 - 29} = \frac{60}{71} = 0{,}84}$$

Uji efektifitas desain media pembelajaran biologi menggunakan aplikasi *canva* di SMPN 2 Sungai Pua diperoleh berdasarkan lembar efektifitas yang diisi oleh 20 siswa dengan nilai efektifitas akhir 0,84 dengan kategori efektifitas tinggi.

**a. Pembahasan**

Modul ajar digital PPKN menggunakan aplikasi *canva* adalah sebuah produk yang berbentuk slide presentasi untuk kelas VII semester 1 di SMPN 2 Sungai Pua, yang di rancang menggunakan aplikasi *canva.* Media ini dirancang sebagai media yang membantu guru dan siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal juga diperlukan barbagai uji coba pada produk tersebut.

Hasil dari penelitian ini didukung oleh angket yang telah penulis buat dan sebarkan untuk mendapatkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas, hasil uji validitas para ahli menunjukkan bahwa media yang telah dirancang dinyatakan valid dengan memperoleh nilai akhir 0,81 di kategorikan VALID, yang mengacu pada rumus Aiken's V sebagai sebagai mana yang telah di kemukakan Van Den Akker yaitu validitas yang mengacu pada tingkat desain intervensi yang yang didasarkan pada state ofthe art dan berbagai komponen pada intervansi yang saling terkait disebut juga dengan validitas konstruk produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai disebut dengan validitas isi, praktikalitas dengan hasil Rata-rata 0,93 di kategorikan SANGAT PRAKTIS dan efektifitas dengan hasil Rata-rata 0,84 yaitu di kategorikan EFEKTIFITAS TINGGI

modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua Kelas VII.

# BAB V

# PENUTUP

## a. Kesimpulan

Modul ajar digital semester 1 untuk kelas VII SMPN 2 Sungai Pua dapat dirancang menggunakan aplikasi *canva* yang diharapkan dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, serta menanamkan pemahaman bagi siswa tentang materi yang diajarkan. Adapun bagian-bagian menu utama yang terdiri dari identitas perangkat belajar, rubrik penilaiain, materi ajar, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, refleksi.

Setelah dilakukan uji validitas produk yang dilakukan oleh 3 dosen ahli media dan 2 guru diperoleh nilai 0,81 yang dinyatakan **valid.** Untuk uji praktikalitas produk dilakukan oleh satu guru matapelajaran, satu guru Pai, satu guru matematika, diperoleh nilai 0,93, yang dinyatakan **praktis,** untuk uji efektifitas produk penulis tujukan kepada 20 siswa siswi dengan nilai akhir efektifitas 0,84 yang dinyatakan **efektif.** Maka modul ajar PPKN menggunakan aplikasi *canva* ini dapat dinyatakan **Valid, praktis dan Efektif.**

## B. Saran

1. guru

   pastikan semua siswa memiliki akses yang memadai ke perangkat dan internet, jika ada kendala carilah solusi alternatif seperti menyediakan

akses di laboratorium komputer sekolah.dan juga diharapkan modul ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

2. Siswa

   Diharapkan dapat memahami materi yang ada didalam modul

3. Mahasiswa

   Diharapkan dapat mengembangkan modul ajar digital ini.

# DAFTAR PUSTAKA

[1] P. Simulasi *et al.*, “Jurnal koulutus 1,” vol. 2, pp. 1–16, 2019.

[2] A. R. U. Fitri and Y. Ariani, “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar,” *e-Jurnal Inov. Pembelajaran Sekol. ...*, vol. 11, pp. 400–410, 2023, [Online].Available: https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/14502

[3] S. Lestari, “Jurnal Pendidikan dan Konseling *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 1349–1358, 2022.

[4] R. Pratama, L. Efriyanti, and Yunatri, “Perancangan Media Pembelajaran E-modul Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X Di SMA Negeri 1 Harau,” *JUITIK J. Ilm. Tek. Inform. dan Komun.*, vol. 2, no. 3, pp. 54–64, 2022.

[5] A. Fitri, L. Efriyanti, and R. Silmi, “Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan Komputer Dan Internet Menggunakan Canva Di Sman 1 Harau,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 33–38, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.5999.

[6] L. Widayanti, A. Kala’lembang, W. Adhariyanty Rahayu, S. Yulia Riska, and Y. Arya Sapoetra, “Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva,” *J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 91–102, 2021, doi: 10.32815/jpm.v2i2.813.

[7] J. H. P. Sitorus, M. Sakban, M. Informatika, and A. P. Nusantara, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko

Mandiri 88 Pematangsiantar," vol. 5, no. 2, 2021.

[8] P. E. Pada *et al.*, "PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING KELAS XII REKAYASA PERANGKAT LUNAK Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika | 129," vol. 6, pp. 128–139, 2017.

[9] M. L. Hakim, H. W. Herwanto, G. Dyah, and K. Ningrum, "Pengembangan modul digital untuk bahan ajar pengolahan citra di Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang," vol. 1, no. 1, 2021.

[10] I. Izzah Salsabilla, E. Jannah, and F. Keguruan dan, "Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka," *J. Literasi dan Pembelajaran Indones.*, vol. 3, no. 1, pp. 33–41, 2023, [Online]. Available: https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/384

[11] F. A. Raqzitya and A. A. G. Agung, "E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar IPA Siswa Kelas VII," *J. Edutech Undiksha*, vol. 10, no. 1, pp. 108–116, 2022, [Online]. Available: https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/41590

[12] A. H. Rakhmawati and M. E. Ranu, "Pengembangan Modul Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Mempersiapkan Pertemuan/Rapat kelas XII Apk 2 Smkn 1 Surabaya," *J. Adm.*, 2014, [Online]. Available: http://ejournal.unesa.ac.id/article/12371/55/article.pdf

[13] A. Poerna Wardhanie, F. Fahminnansih, and E. Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan," *Soc. J. Pengabdi. dan Pemberdaya.*

*Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 51–58, 2021, doi: 10.37802/society.v2i1.170.

[14] N. Mila, Nuralamsyah, A. N. Q. Alisyahbana, N. Arisah, and M. Hasan, "Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring," *Pros. Semin. Nas. Penelit. DAN Pengabdi. 2021, "Penelitian dan Pengabdi. Inov. pada Masa Pandemi Covid-19"*, pp. 181–188, 2021.

[15] M. Admelia, N. Farhana, S. S. Agustiana, A. I. Fitri, and L. Nurmalia, "Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan," *KACANEGARA J. Pengabdi. pada Masy.*, vol. 5, no. 2, p. 177, 2022, doi: 10.28989/kacanegara.v5i2.1087.

[16] H. Santoso, "Jurnal Teknik Informatika Atmaluhur," *J. Tek. Inform. Atmaluhur*, vol. 3, no. 1, p. 82, 2020.

[17] Ley 25.632, "No Title No Title No Title," vol. 8, no. 2, pp. 79–96, 2002.

[18] A. Maisyarah, N. Ende, I. R. Jasril, and P. Jaya, "Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," vol. 8, no. 2, pp. 193–199, 2022.

[19] J. Ipa, K. Puspita, M. Nazar, L. Hanum, and M. Reza, "Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design," vol. 5, no. 2, pp. 151–161, 2021, doi: 10.24815/jipi.v5i2.20334.

[20] I. Di, K. Iv, S. Dasar, L. D. Putri, and Y. Erita, "Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Pembelajaran," vol. 3, pp. 7175–7185, 2023.

[21] A. M. Pengembangan, "Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983)," no. 10, 2019.

[22] I. Arkadiantika, W. Ramansyah, M. A. Effindi, and P. Dellia, “JDPP,” vol. 3800, 2020.

[23] Y. Nurmalasari and R. Erdiantoro, “Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier,” *Quanta*, vol. 4, no. 1, pp. 44–51, 2020, doi: 10.22460/q.v1i1p1-10.497.

# Lampiran 1

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

## VALIDASI ANGKET

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMEN VALIDITAS**

**PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

**Nama Validator** : Rici Okta, M.Kom

**Instansi** : Uin Sjech M Djamil Bukittinggi

**Pekerjaan** : Dosen

**Spesifikasi Keahlian** : _____

**A. Petunjuk**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Validitas Praktikalitas Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :
   - 1 = Tidak Valid (TV)
   - 2 = Kurang Valid (KV)
   - 3 = Cukup Valid (CV)
   - 4 = Valid (V)
   - 5 = Sangat Valid (SV)

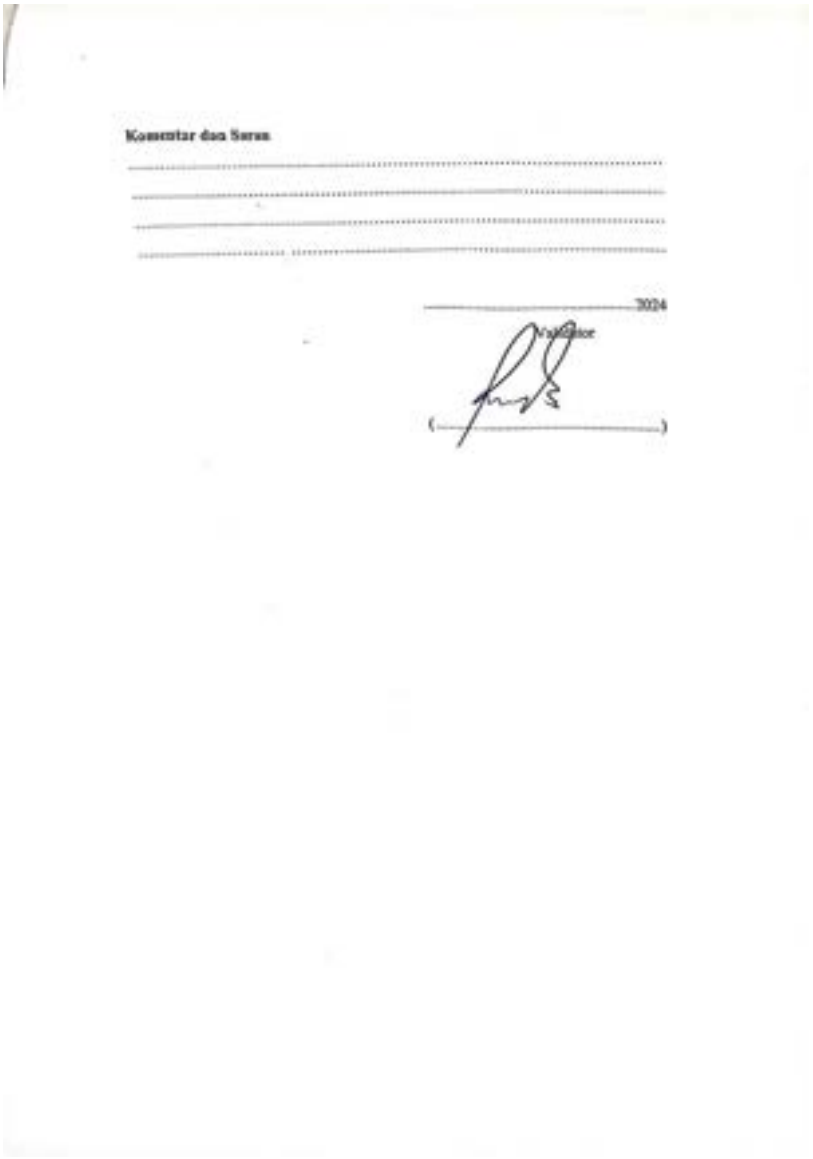
   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian:
   - A = Dapat digunakan tanpa revisi
   - B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   - C = Dapat digunakan dengan revisi seluruh
   - D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   - E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan

B. **Lembar Penilaian**

| No | Aspek Penilaian | Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | TV | KV | CV | V | SV |
| 1 | Format instrument angket memenuhi bentuk buku penulisan sebuah angket | | | | | |
| 2 | Kejelasan petunjuk pengisian angket | | | | | |
| 3 | Penggunaan bahasa | | | | | |
| | a. Kebenaran tata bahasa | | | | | |
| | b. Kemudahan dalam memahami angket | | | | | |
| | c. Ketelitian penulisan | | | | | |
| 4 | Butir pertanyaan angket : | | | | | |
| | c. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan<br>d. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai | | | | | |
| | c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penilaian | | | | | |

| Penilaian secara Umum | Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | A | B | C | D | E |
| Penilaian Secara Umum Terhadap Angket Validasi perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua | ✓ | | | | |



Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....2024

Validator

(.....)

**DRAF ANGKET VALIDITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

Nama Peneliti : FARIDA
NIM 2520104
Fakultas/ Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian : Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua

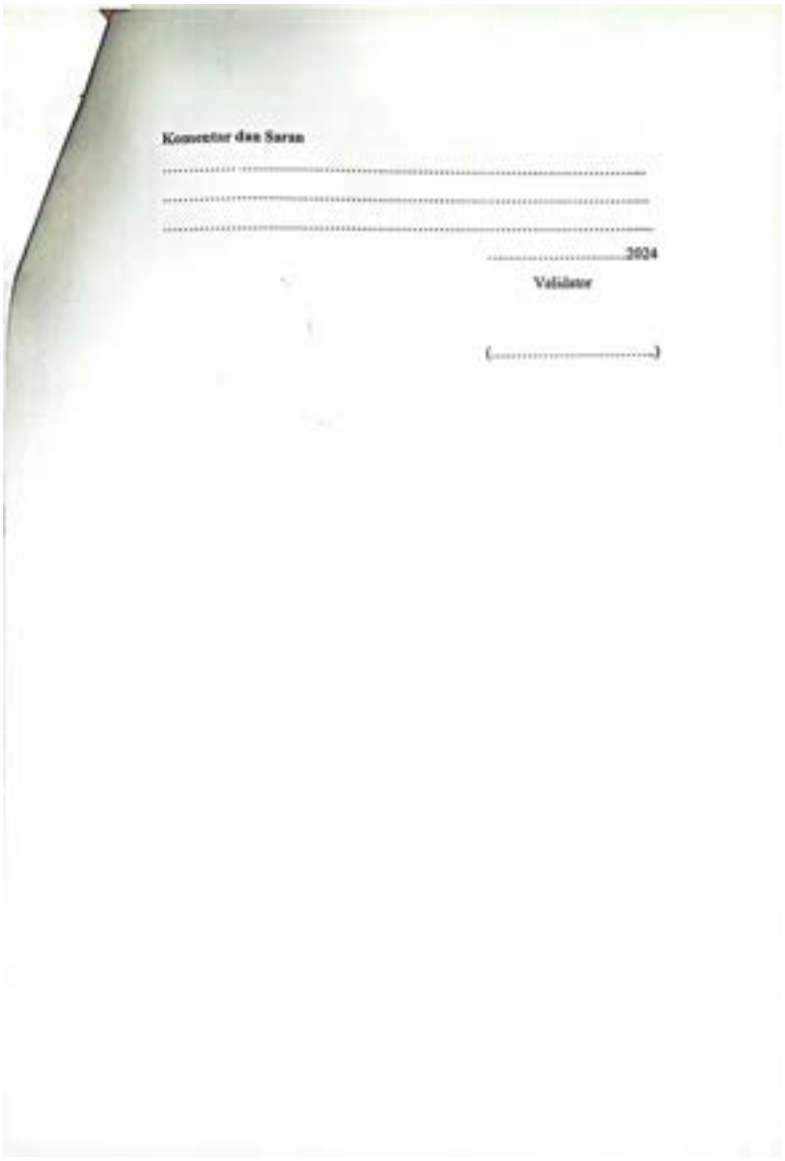
A. Petunjuk

1. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan penilaian Validitas terhadap Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai dengan memberikan ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilaian sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan pada buku ini dengan menuliskan langsung pada saran perbaikan.
3. Mohon berikan penilaian bapak/ibu pada kesimpulan dengan tanda ceklis (√) pada sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

| Skala | Keterangan |
|---|---|
| 1 | Sangat Tidak Setuju |
| 2 | Tidak Setuju |
| 3 | Netral |
| 4 | Setuju |
| 5 | Sangat Setuju |

**B. FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK**

| NO | KRITERIA | SKALA | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **A.** | **Aspek validitas isi** | | | | | |
| 1 | Kesesuaian isi modul ajar dengan materi | | | | | |
| 2 | Kesesuaian materi dengan pemahaman Siswa | | | | | |
| 3 | Kejelasan petunjuk penggunaan modul | | | | | |
| 4 | Sistematika penulisan dalam tes/evaluasi | | | | | |
| **B.** | **Aspek instruksional desain** | | | | | |
| 1 | Urutan cara penggunaan modul ajar pembelajaran sistematis | | | | | |
| 2 | Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dibaca | | | | | |
| 3 | Mudah digunakandan sederhana dalam Pengoperasiannya | | | | | |
| 4 | Dapat membangkitkan minat belajar, motivasi serta perhatian siswa | | | | | |
| **C.** | **Tampilan** | | | | | |
| 1 | Background sederhana konsisten dan jelas | | | | | |
| 2 | Ukuran font proporsional dan konsisten | | | | | |
| 3 | Tipe font sederhana dan jelas | | | | | |
| 4 | Layout menarik dan proporsional | | | | | |
| 5 | Teks dapat dibaca dengan baik | | | | | |
| **D.** | **Aspek kebahasaan** | | | | | |
| 1 | Sederhan dan mudah dimengerti | | | | | |
| 2 | Penggunaan tanda baca yang benar dan Penulisan | | | | | |
| 3 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa | | | | | |
| 4 | Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar | | | | | |



Konselor dan Saran

.....

.....

.....

.....2024

Validator

(.....)

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMEN PRAKTIKALITAS**

**PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

**Nama Validator** : Riki okta M.kom

**Instansi** : Un SMPN Batthinggi

**Pekerjaan** : Dosen

**Spesifikasi Keahlian** : Ilmu komputer

**A. Petunjuk**

1. Bapak/Iba dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Praktikalitas Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada koloom yang tersedia dengan kriteria penilaian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

**B. Lembar Penilaian**

| No | Aspek Penilaian | Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | TV | KV | CV | V | SV |
| 1 | Format instrument angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket | | | | | |
| 2 | Kejelasan petunjuk pengisian angket | | | | | |
| 3 | Penggunaan bahasa | | | | | |
| | a. Kebenaran tata bahasa | | | | | |
| | b. Kemudahan dalam memahami angket | | | | | |
| | c. Ketelitian penulisan | | | | | |
| 4 | Butir pertanyaan angket : | | | | | |
| | e. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan<br>f. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai | | | | | |
| | c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penilaian | | | | | |
| **Penilaian secara Umum** | | **Penilaian** | | | | |
| | | A | B | C | D | E |
| Penilaian Secara Umum Terhadap Angket Validasi perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaram PPKN di SMPN 2 Sungai Pua | | | ✓ | | | |



**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....2024

( _____ )

**DRAF ANGKET PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

Nama Peneliti : Farida
NIM 2520104
Fakultas/ Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian : Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua
Nama Responden :

A. **PETUNJUK**

4. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua dengan memberikan ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilaian sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan pada buku ini dengan menuliskan langsung pada saran perbaikan.
6. Mohon berikan penilaian bapak/ibu pada kesimpulan dengan tanda ceklis (√) pada sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

| Skala | Keterangan |
|---|---|
| 1 | Sangat Tidak Setuju |
| 2 | Tidak Setuju |
| 3 | Netral |
| 4 | Setuju |
| 5 | Sangat Setuju |

B. FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS

| No | Kriteria | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A. | **Tampilan** | | | | | |
| 1 | Teks dapat dibaca dengan baik | | | | | |
| 2 | Kesesuaian dengan proposi warna | | | | | |
| 3 | Kesesuaian jenis huruf dan warna | | | | | |
| 4 | Mudah digunakan | | | | | |
| 5 | Media memiliki tampilan yang menarik | | | | | |
| B. | **Isi** | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan gambar pendukung | | | | | |
| 2 | Kejelasan struktur materi yang disajikan | | | | | |
| 3 | Ketepatan penggunaan bahasa | | | | | |
| 4 | Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar | | | | | |
| C. | **Kemanfaatan** | | | | | |
| | Mempermudah pemahaman tentang mata pelajaran PPKN. | | | | | |
| | Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PPKN. | | | | | |

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....2024

Validator

(.....)

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS**

**PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

**Nama Validator** : Riri Okta, M.kom

**Instansi** : UIN Sjech. M. Djamil Djambek

**Pekerjaan** : Dosen

**Spesifikasi Keahlian** : Ilmu komputer

**A. Petunjuk**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Efektivitas Praktikaitus Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

**B. Lembar Penilaian**

| No | Aspek Penilaian | Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | TV | KV | CV | V | SV |
| 1 | Format instrument angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket | | | | | |
| 2 | Kejelasan petunjuk pengisian angket | | | | | |
| 3 | Penggunaan bahasa | | | | | |
| | a. Kebenaran tata bahasa | | | | | |
| | b. Kemudahan dalam memahami angket | | | | | |
| | c. Ketelitian penulisan | | | | | |
| 4 | Butir pertanyaan angket : | | | | | |
| | e. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan<br>f. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai | | | | | |
| | e. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penilaian | | | | | |
| **Penilaian secara Umum** | | **Penilaian** | | | | |
| | | A | B | C | D | E |
| Penilaian Secara Umum Terhadap Angket Validasi perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaram PPKN di SMPN 2 Sungai Pua | | | ✓ | | | |



**Komentar dan Saran**

.....

.....

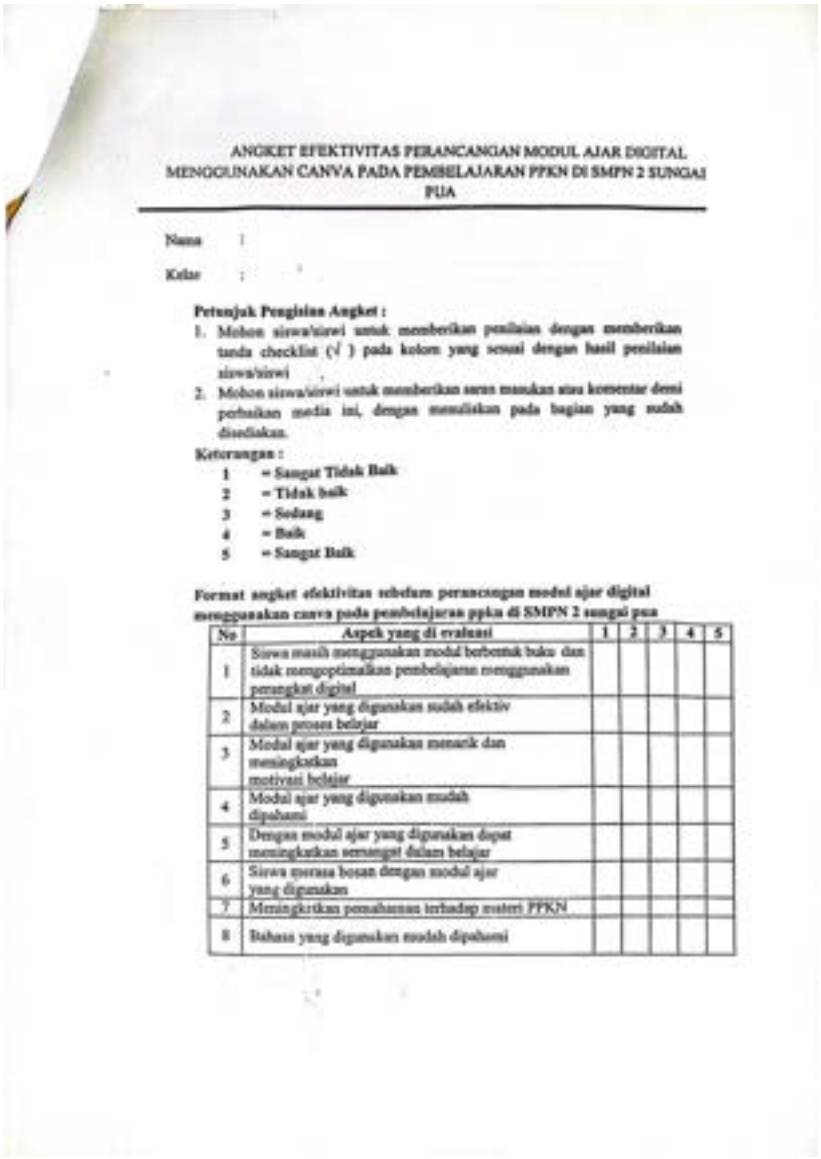
.....

.....

.....2024

Validator

(.....)



ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama :

Kelas :

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

1 = Sangat Tidak Baik
2 = Tidak baik
3 = Sedang
4 = Baik
5 = Sangat Baik

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | | | | | |
| 7 | Meningkrtkan pemahaman terhadap materi PPKN | | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | | | | | |
| | dalam proses belajar | | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas | | | | | |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | | |

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS**

**PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

**Nama Validator** : Yulida Eva Yuspia M.Kom

**Instansi** : Uin Sjech Burhanuddin

**Pekerjaan** : Dosen

**Spesifikasi Keahlian** : Ilmu Komputer

**A. Petunjuk**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Efektivitas Praktikalitas Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....2024

Validator



(.....)

**B. Lembar Penilaian**

| No | Aspek Penilaian | Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | TV | KV | CV | V | SV |
| 1 | Format instrument angket memenuhi bentuk buku penulisan sebuah angket | | | | | |
| 2 | Kejelasan petunjuk pengisian angket | | | | | |
| 3 | Penggunaan bahasa | | | | | |
| | a. Kebenaran tata bahasa | | | | | |
| | b. Kemudahan dalam memahami angket | | | | | |
| | c. Ketelitian penulisan | | | | | |
| 4 | Butir pertanyaan angket : | | | | | |
| | c. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan<br>d. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai | | | | | |
| | e. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penilaian | | | | | |

| Penilaian secara Umum | Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | A | B | C | D | E |
| Penilaian Secara Umum Terhadap Angket Validasi perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua | | ✓ | | | |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama :

Kelas :

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

1 = Sangat Tidak Baik
2 = Tidak baik
3 = Sedang
4 = Baik
5 = Sangat Baik

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | | | | | |
| | dalam proses belajar | | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | | |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | | |

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMEN PRAKTIKALITAS**

**PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

**Nama Validator** : Yulinda Erin Yuniza M.Pd

**Instansi** : UIN Imam Bonjol Padang

**Pekerjaan** : Dosen

**Spesifikasi Keahlian** : Ilmu Pemerintah

**A. Petunjuk**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Praktikalitas Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

**B. Lembar Penilaian**

| No | Aspek Penilaian | Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | TV | KV | CV | V | SV |
| 1 | Format instrument angket memenuhi bentuk buku penulisan sebuah angket | | | | | |
| 2 | Kejelasan petunjuk pengisian angket | | | | | |
| 3 | Penggunaan bahasa | | | | | |
| | a. Kebenaran tata bahasa | | | | | |
| | b. Kemudahan dalam memahami angket | | | | | |
| | c. Ketelitian penulisan | | | | | |
| 4 | Butir pertanyaan angket : | | | | | |
| | c. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan<br>d. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai | | | | | |
| | e. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penilaian | | | | | |

| Penilaian secara Umum | Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | A | B | C | D | E |
| Penilaian Secara Umum Terhadap Angket Validasi perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua | | ✓ | | | |

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....2024

**Validator**



(.....)

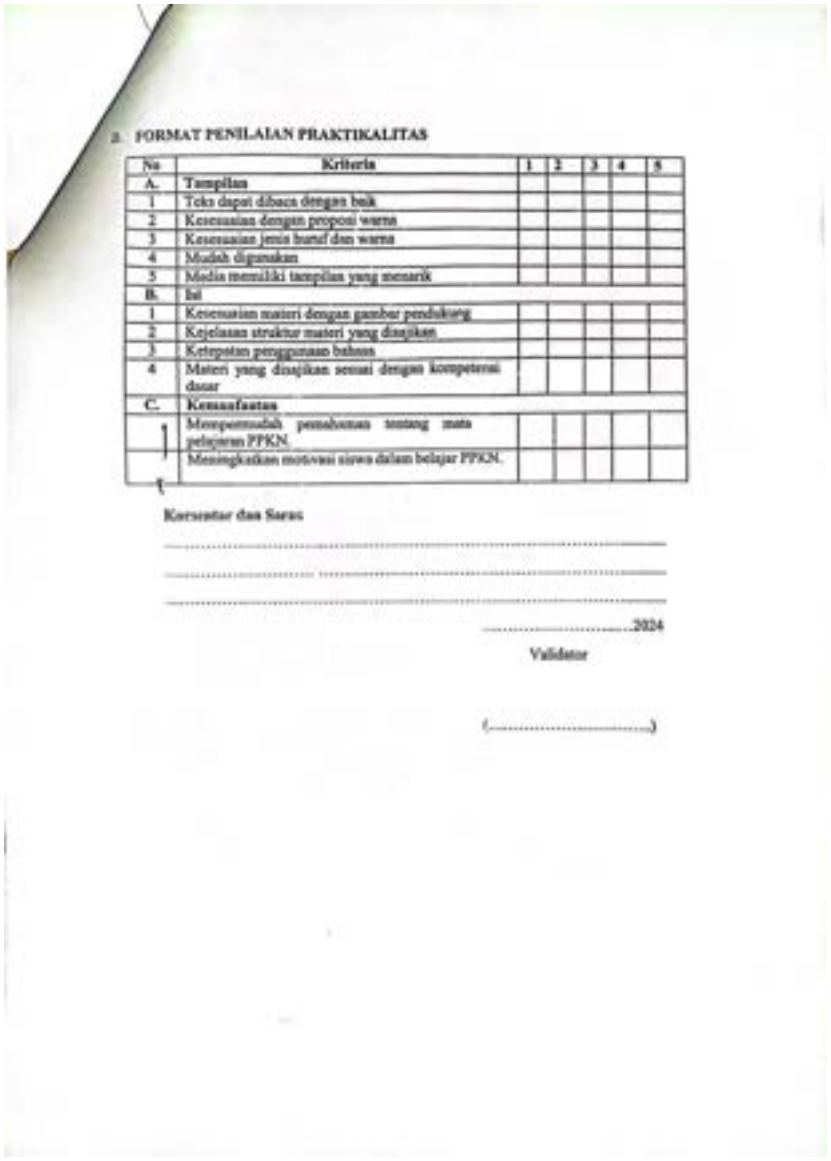
**DRAF ANGKET PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

Nama Peneliti : Farida
NIM 2520104
Fakultas/ Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian : Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua
Nama Responden :

A. **PETUNJUK**

1. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua dengan memberikan ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilaian sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan pada buku ini dengan menuliskan langsung pada saran perbaikan.
3. Mohon berikan penilaian bapak/ibu pada kesimpulan dengan tanda ceklis (√) pada sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

| Skala | Keterangan |
|---|---|
| 1 | Sangat Tidak Setuju |
| 2 | Tidak Setuju |
| 3 | Netral |
| 4 | Setuju |
| 5 | Sangat Setuju |



2. FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS

| No | Kriteria | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A. | **Tampilan** | | | | | |
| 1 | Teks dapat dibaca dengan baik | | | | | |
| 2 | Kesesuaian dengan proposi warna | | | | | |
| 3 | Kesesuaian jenis huruf dan warna | | | | | |
| 4 | Mudah digunakan | | | | | |
| 5 | Media memiliki tampilan yang menarik | | | | | |
| B. | **Isi** | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan gambar pendukung | | | | | |
| 2 | Kejelasan struktur materi yang disajikan | | | | | |
| 3 | Ketepatan penggunaan bahasa | | | | | |
| 4 | Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar | | | | | |
| C. | **Kemanfaatan** | | | | | |
| 1 | Menpermudah pemahaman tentang mata pelajaran PPKN. | | | | | |
| | Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PPKN. | | | | | |

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....2024

Validator

(.....)

**LEMBAR VALIDASI**

**INSTRUMEN VALIDITAS**

**PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

**Nama Validator** : Qamarudin Alin Yuspita, M. Kom

**Instansi** : Uin SMPN Bukittinggi

**Pekerjaan** : Dosen

**Spesifikasi Keahlian** : Ilmu Komputer

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Validitas Praktikalitas Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

| No | Aspek Penilaian | Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | | SV | V | CV | KV | TV |
| 1. | Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket. | | ✓ | | | |
| 2. | Kejelasan petunjuk pengisian angket. | | ✓ | | | |
| 3. | Penggunaan bahasa : | | | | | |
| | a. Kebenaran tata bahasa. | | ✓ | | | |
| | b. Kemudahan dalam memahami angket. | | ✓ | | | |
| | c. Kesalitan penulisan. | | ✓ | | | |
| 4. | Butir pertanyaan angket : | | | | | |
| | a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan. | | ✓ | | | |
| | b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai. | | ✓ | | | |
| | c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian. | | ✓ | | | |

| Penilian Secara Umum | Penilaian | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | A | B | C | D | E |
| Penilaian secara umum terhadap angket validasi PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA | ✓ | | | | |



SARAN

Bukittinggi, 30 mei 2024
Validator,

# LAMPIRAN II

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

# ANGKET VALIDITAS

**ANGKET VALIDITAS ASPEK MEDIA PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA**

| | |
|---|---|
| Nama Peneliti | : Farida |
| NIM | : 2520104 |
| Fakultas/ Jurusan | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Judul Penelitian | :PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA |
| Petunjuk | : Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan kevalidan terhadap PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA, Untuk itu kepada Bapak/Ibuk sebagai validator dapat memberikan tanda ceklis ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibuk untuk beberapa pilihan . |

KOMPONEN VALIDASI

| Skala | Keterangan |
|---|---|
| 5 | Sangat Valid (SV) |
| 4 | Valid (V) |
| 3 | Cukup Valid (CV) |
| 2 | Kurang Valid (KV) |
| 1 | Tidak Valid (TV) |

**FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK**

**Nama** : Yuanda Eka Yupsia, M.Kom

**Instansi** : Uin Sumut Binjai

**Jabatan** : Dosen

**Bidang Keahlian** : Ilmu komputer

| NO | ASPEK YANG DIEVALUASI | PENILAIAN | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 TV | 2 KV | 3 VC | 4 V | 5 SV |
| | **ASPEK MEDIA** | | | | | |
| 1 | Modul ajar tertata dengan baik | | | ✓ | | |
| 2 | Modul ajar mudah digunakan dan dipahami | | | | ✓ | |
| 3 | Modul ajar di lengkapi dengan tujuan pembelajaran | | | ✓ | | |
| 4 | Penggunaan sesuai dengan petunjuk pengoperasian | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar membantu guru dalam penyampaian materi | | | | ✓ | |

**TANGGAPAN DAN SARAN**

1. **TANGGAPAN**
   - Materi ajar bahan tertata dengan rapi
   - Tujuan pembelajaran bahan sudah di capai
   - penilaian lengkap

2. **SARAN**
   - Penjelasan Materi, penyajian media dan bahan (sudah oke)
   - Tambahkan komponen Tujuan Pembelajaran di awal
   - tambahkan evaluasi

2024

Validator

NIP/NIDN

**ANGKET VALIDITAS ASPEK MEDIA PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA**

| | |
|---|---|
| Nama Peneliti | : Farida |
| NIM | 2520104 |
| Fakultas/ Jurusan | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Judul Penelitian | :PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA |
| Petunjuk | : Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan kevalidan terhadap PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA, Untuk itu kepada Bapak/Ibuk sebagai validator dapat memberikan tanda ceklis ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibuk untuk beberapa pilihan . |

KOMPONEN VALIDASI

| Skala | Keterangan |
|---|---|
| 5 | Sangat Valid (SV) |
| 4 | Valid (V) |
| 3 | Cukup Valid (CV) |
| 2 | Kurang Valid (KV) |
| 1 | Tidak Valid (TV) |

**FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK**

**Nama** : Rizi Okta M.Kom

**Instansi** : Uin Syech. M Djamil Djambek Bukittinggi

**Jabatan** : Dosen

**Bidang Keahlian** : Ilmu Komputer

| NO | ASPEK YANG DIEVALUASI | PENILAIAN | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | TV | KV | VC | V | SV |
| | **ASPEK MEDIA** | | | | | |
| 1 | Modul ajar tertata dengan baik | | | | | ✓ |
| 2 | Modul ajar mudah digunakan dan dipahami | | | | | ✓ |
| 3 | Modul ajar di lengkapi dengan tujuaan pembelajaran | | | | ✓ | |
| 4 | Penggunaan sesuai dengan petunjuk pengoperasian | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar membantu guru dalam penyampaian materi | | | | ✓ | |

**TANGGAPAN DAN SARAN**

1. **TANGGAPAN**

2. **SARAN**

2024

Validator,

NIP/NIDN.

**ANGKET VALIDITAS ASPEK MEDIA PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA**

| | |
|---|---|
| Nama Peneliti | : Farida |
| NIM | 2520104 |
| Fakultas/ Jurusan | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Judul Penelitian | :PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA |
| Petunjuk | : Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan kevalidan terhadap PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA, Untuk itu kepada Bapak/Ibuk sebagai validator dapat memberikan tanda ceklis ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibuk untuk beberapa pilihan . |

KOMPONEN VALIDASI

| Skala | Keterangan |
|---|---|
| 5 | Sangat Valid (SV) |
| 4 | Valid (V) |
| 3 | Cukup Valid (CV) |
| 2 | Kurang Valid (KV) |
| 1 | Tidak Valid (TV) |

**FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK**

Nama : Dr. Supriadi man, S.Kom., M.Kom., M.Pd

Instansi : UIN Imam Bonjol Padang

Jabatan : Dosen

Bidang Keahlian : Ilmu komputer

| NO | ASPEK YANG DIEVALUASI | PENILAIAN | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 TV | 2 KV | 3 VC | 4 V | 5 SV |
| | **ASPEK MEDIA** | | | | | |
| 1 | Modul ajar tertata dengan baik | | | | ✓ | |
| 2 | Modul ajar mudah digunakan dan dipahami | | | | ✓ | |
| 3 | Modul ajar di lengkapi dengan tujuaan pembelajaran | | | | ✓ | |
| 4 | Penggunaan sesuai dengan petunjuk pengoperasian | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar membantu guru dalam penyampaian materi | | | | ✓ | |

**TANGGAPAN DAN SARAN**

1. **TANGGAPAN**

2. **SARAN**
   - Tambahkan jumlah soal
   - buat hasil
   - jika bisa, buat rekap

Validator, 4/7 2024

Dr. Supriadi, M.Kom

NIP/NIDN.

**ANGKET VALIDITAS BAHASA**
**P PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

| | | |
|---|---|---|
| Nama Peneliti | : | FARIDA |
| Fakultas / Prodi | : | FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Judul Penelitian | : | PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA |
| Petunjuk | : | 1. Bacalah pedoman penilaian kelayakan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai pua sebelum melakukan penilaian.<br>2. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada bagian yang sudah tersedia.<br>3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu pada format penilaian validitas produk.<br>4. Skala Penilaian Validitas :<br>1 = Sangat Tidak Valid<br>2 = Tidak Valid<br>3 = Cukup Valid<br>4 = Valid<br>5 = Sangat Valid<br>5. Jika ada komentar atau saran dari Bapak Ibu mengenai instrumen penilaian dapat ditulis pada bagian yang sudah tersedia.<br>6. Setelah selesai mengisi seluruh item instrumen penilaian, tuliskah nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang sudah tersedia. |

**FORMAT PENILAIAN VALIDITAS KONTEN PRODUK**

**Nama** : Maisyaroh, S.Pd

**Instansi** : SMPN 2 Sungai Pua

**Jabatan** : guru

**Bidang Keahlian** : Bahasa Indonesia

| No | PERNYATAAN | PENILAIAN | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | TV | KV | CV | V | SV |
| 1 | Sederhana dan mudah dimengerti | | | | | ✓ |
| 2 | Penggunaan tanda baca yang benar dan penulisan | | | | | ✓ |
| 3 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa | | | | | ✓ |
| 4 | Menggunakan bahasa yang baik dan benar | | | | ✓ | |
| 5 | Bahasa yang lugas dan mudah dipahami | | | | | ✓ |

**Komentar dan Saran**

1. **Komentar**

Komukanlah komentar Bapak/Ibu setelah mengamati dan menganalisis produk yang telah dibuat penulis dan berikan saran-saran Bapak/Ibu untuk perbaikan dan penyempurnaan produk tersebut.

a. Kelebihan produk

.....

.....

.....

.....

b. Kekurangan produk

.....

2. Saran

Bukittinggi, 2024

Validator

Mutiyarb, S.Pd

Nip. 19660816 199203 2004

**ANGKET VALIDITAS ASPEK MATERI PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI**

| | |
|---|---|
| Nama Peneliti | : Farida |
| NIM | 2520104 |
| Fakultas/ Jurusan | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Judul Penelitian | : PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA |
| Petunjuk | : Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan kevalidan terhadap PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA untuk itu kepada Bapak/Ibuk sebagai validator dapat memberikan tanda ceklis ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibuk untuk beberapa pilihan . |

KOMPONEN VALIDASI

| Skala | Keterangan |
|---|---|
| 5 | Sangat Setuju (SS) |
| 4 | Setuju (S) |
| 3 | Cukup Setuju (CS) |
| 2 | Kurang Setuju (KS) |
| 1 | Tidak Setuju (TS) |



**FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK**

**Nama** : Dwiyanti

**Instansi** : SMP N 3 Lembah Gumanti

**Jabatan** : Guru

**Bidang Keahlian** : PPKn

| NO | ASPEK YANG DIEVALUASI | PENILAIAN | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | SS | S | CS | S | TS |
| | **ASPEK MATERI** | | | | | |
| 1 | Materi sesuai dengan mata pelajaran | | | | | ✓ |
| 2 | Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | |
| 3 | Materi di lengkapi dengan gambar dan contoh | | | | | ✓ |
| 4 | Materi dilengkapi dengan soal latihan/quiz | | | | ✓ | |

**TANGGAPAN DAN SARAN**

1. TANGGAPAN

   modul yang dikembangkan sudah sangat menarik dan bagus, terimakasih pembelajaran bisa menjadi pelajaran untuk semua dan tidak membosankan

2. SARAN

   dengan adanya modul ini materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa yang lain.

2024



# Lampiran III

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

## ANGKET PRAKTIKALITAS

**ANGKET PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

Nama Peneliti : Farida
NIM 2520104
Fakultas/ Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian : Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua
Nama Responden :

A. **PETUNJUK**

4. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua dengan memberikan ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilaian sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan pada buku ini dengan menuliskan langsung pada saran perbaikan.
6. Mohon berikan penilaian bapak/ibu pada kesimpulan dengan tanda ceklis (√) pada sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

| Skala | Keterangan |
|---|---|
| 1 | Sangat Tidak Setuju |
| 2 | Tidak Setuju |
| 3 | Netral |
| 4 | Setuju |
| 5 | Sangat Setuju |

B. FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS

| No | Kriteria | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A. | **Tampilan** | | | | | |
| 1 | Teks dapat dibaca dengan baik | | | | | ✓ |
| 2 | Kesesuaian dengan proposi warna | | | | ✓ | |
| 3 | Kesesuaian jenis huruf dan warna | | | | | ✓ |
| 4 | Mudah digunakan | | | | ✓ | |
| 5 | Media memiliki tampilan yang menarik | | | | | ✓ |
| B. | **Isi** | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan gambar pendukung | | | | ✓ | |
| 2 | Kejelasan struktur materi yang disajikan | | | | | ✓ |
| 3 | Ketepatan penggunaan bahasa | | | | ✓ | |
| 4 | Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar | | | | ✓ | |
| C. | **Kemanfaatan** | | | | | |
| | Mempermudah pemahaman tentang mata pelajaran PPKN. | | | | | ✓ |
| | Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PPKN. | | | | | |

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

Surabaya, Rabu, 8 Juni 2024

Validator

(.....)

Sri Mutia, S.Pd

**ANGKET PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

---

Nama Peneliti : Farida
NIM 2520104
Fakultas/ Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian : Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua
Nama Responden :

A. **PETUNJUK**

4. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua dengan memberikan ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilaian sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan pada buku ini dengan menuliskan langsung pada saran perbaikan.
6. Mohon berikan penilaian bapak/ibu pada kesimpulan dengan tanda ceklis (√) pada sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

| Skala | Keterangan |
|---|---|
| 1 | Sangat Tidak Setuju |
| 2 | Tidak Setuju |
| 3 | Netral |
| 4 | Setuju |
| 5 | Sangat Setuju |

B. FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS

| No | Kriteria | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A. | **Tampilan** | | | | | ✓ |
| 1 | Teks dapat dibaca dengan baik | | | | | ✓ |
| 2 | Kesesuaian dengan proposi warna | | | | | ✓ |
| 3 | Kesesuaian jenis huruf dan warna | | | | ✓ | |
| 4 | Mudah digunakan | | | | ✓ | |
| 5 | Media memiliki tampilan yang menarik | | | | ✓ | |
| B. | **Isi** | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan gambar pendukung | | | | | ✓ |
| 2 | Kejelasan struktur materi yang disajikan | | | | | ✓ |
| 3 | Ketepatan penggunaan bahasa | | | | | ✓ |
| 4 | Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar | | | | | ✓ |
| C. | **Kemanfaatan** | | | | | |
| | Mempermudah pemahaman tentang mata pelajaran PPKN. | | | | | ✓ |
| | Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PPKN. | | | | | |

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

Sungai Pua, 25 Juni 2024

Validator

( ..... )

Imasi M.pd.

**ANGKET PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA**

| | |
|---|---|
| Nama Peneliti | : Farida |
| NIM | 2520104 |
| Fakultas/ Jurusan | : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer |
| Judul Penelitian | : Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua |
| Nama Responden | : |

A. PETUNJUK

4. Bapak/Ibuk dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 Sungai Pua dengan memberikan ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilaian sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan pada buku ini dengan menuliskan langsung pada saran perbaikan.
6. Mohon berikan penilaian bapak/ibu pada kesimpulan dengan tanda ceklis (√) pada sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

| Skala | Keterangan |
|---|---|
| 1 | Sangat Tidak Setuju |
| 2 | Tidak Setuju |
| 3 | Netral |
| 4 | Setuju |
| 5 | Sangat Setuju |

B. **FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS**

| No | Kriteria | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A. | **Tampilan** | | | | | ✓ |
| 1 | Teks dapat dibaca dengan baik | | | | ✓ | |
| 2 | Kesesuaian dengan proposi warna | | | | | ✓ |
| 3 | Kesesuaian jenis huruf dan warna | | | | ✓ | |
| 4 | Mudah digunakan | | | | ✓ | |
| 5 | Media memiliki tampilan yang menarik | | | | ✓ | |
| B. | **Isi** | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan gambar pendukung | | | | | ✓ |
| 2 | Kejelasan struktur materi yang disajikan | | | | | ✓ |
| 3 | Ketepatan penggunaan bahasa | | | | | ✓ |
| 4 | Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar | | | | | ✓ |
| C. | **Kemanfaatan** | | | | | |
| | Mempermudah pemahaman tentang mata pelajaran PPKN. | | | | | |
| | Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PPKN. | | | | | |

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....2024

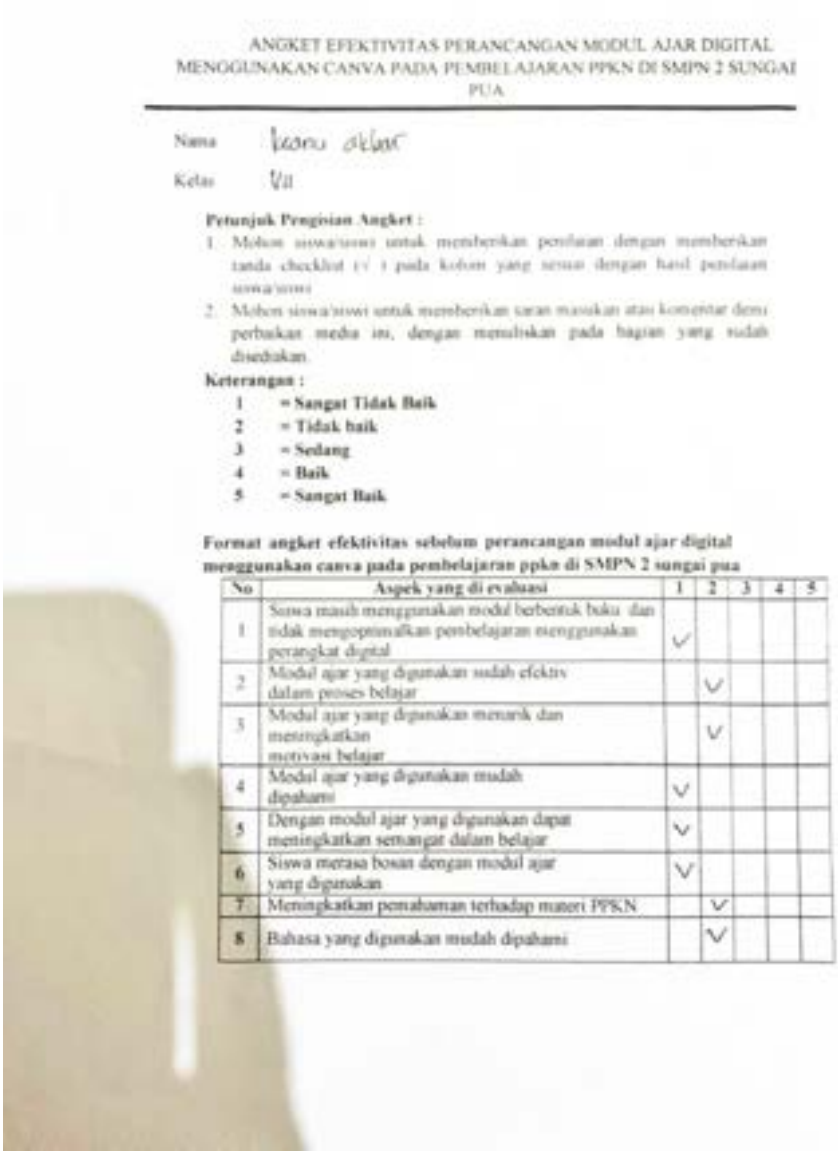
Validator

(Desnitar S.Pd.....)

# Lampiran IV

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

# ANGKET EFEKTIVITAS



ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Ibnu ekhsan

Kelas : VII

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | √ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | √ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | √ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | √ | | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | √ | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | | √ | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | ✓ | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | | ✓ | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | ✓ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | ✓ | |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | | ✓ |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | ✓ |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | | ✓ |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | ✓ | |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Muhammad Nadif

Kelas : VII

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

1 = **Sangat Tidak Baik**
2 = **Tidak baik**
3 = **Sedang**
4 = **Baik**
5 = **Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | √ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | √ | | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | √ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | √ | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | | √ | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | √ | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | ✓ | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | ✓ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | | ✓ |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | | ✓ |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | ✓ | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | ✓ | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | | ✓ |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | | ✓ |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Syifa Tasrun Sasmanita

Kelas : VII

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar dami perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | √ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunckan sudah efektiv dalam proses belajar | √ | | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | √ | | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | √ | | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | √ | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | √ | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan sudah dipahami | √ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | | ✓ | | | |
| | dalam proses belajar | | ✓ | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | | ✓ | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | ✓ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | ✓ | |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | | ✓ |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menambahkan minat belajar siswa | | | | ✓ | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | ✓ |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | ✓ | |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Handika Pratama

Kelas : VI

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan modul ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

1 = Sangat Tidak Baik
2 = Tidak baik
3 = Sedang
4 = Baik
5 = Sangat Baik

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | ✓ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | ✓ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | ✓ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | ✓ | | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | | ✓ | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | | ✓ | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | ✓ | | | | |
| | dalam proses belajar | ✓ | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | ✓ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | ✓ | |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | ✓ | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | ✓ | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | | ✓ | | | |
| | dalam proses belajar | | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | ✓ | |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | ✓ | |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | | ✓ |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | ✓ | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | ✓ | |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : [illegible]

Kelas : [illegible]

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa-siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa-siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | √ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | √ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | √ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | √ | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | √ | √ | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | | √ | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | ✓ | | | | |
| | dalam proses belajar | | ✓ | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | | ✓ | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | ✓ | |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | | ✓ |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | ✓ | ✓ |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | ✓ | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | ✓ | |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Safira Putri Pelu

Kelas : VII

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | | √ | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektif dalam proses belajar | √ | | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | √ | | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang Jigunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | √ | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | √ | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | √ | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | ✓ | | | | |
| | dalam proses belajar | ✓ | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | | ✓ | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evalusi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | ✓ | |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | | ✓ |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | ✓ | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | ✓ | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | | ✓ |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Alfiyan arrasyid

Kelas : 7/1

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | √ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | √ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | √ | √ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | √ | | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | √ | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | | √ | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | ✓ | | | | |
| | dalam proses belajar | | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | ✓ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | | ✓ |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | ✓ | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | | ✓ |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | | ✓ |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : M. [illegible]

Kelas : [illegible]

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | ✓ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | ✓ | | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | ✓ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | ✓ | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | | ✓ | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | | ✓ | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | ✓ | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | ✓ | | | | |
| | dalam proses belajar | | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | ✓ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | | ✓ |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | ✓ | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | ✓ | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | ✓ | |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : [illegible]

Kelas : VII

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

1 = Sangat Tidak Baik
2 = Tidak baik
3 = Sedang
4 = Baik
5 = Sangat Baik

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | ✓ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | ✓ | | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | ✓ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | ✓ | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | ✓ | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | ✓ | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | ✓ | | | | |
| | dalam proses belajar | ✓ | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evelusi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | ✓ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | ✓ | |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | | ✓ |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menambahkan minat belajar siswa | | | | ✓ | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | ✓ |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | | ✓ |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | ✓ | |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Fusiha Keto

Kelas : VII (7)

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan modul ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

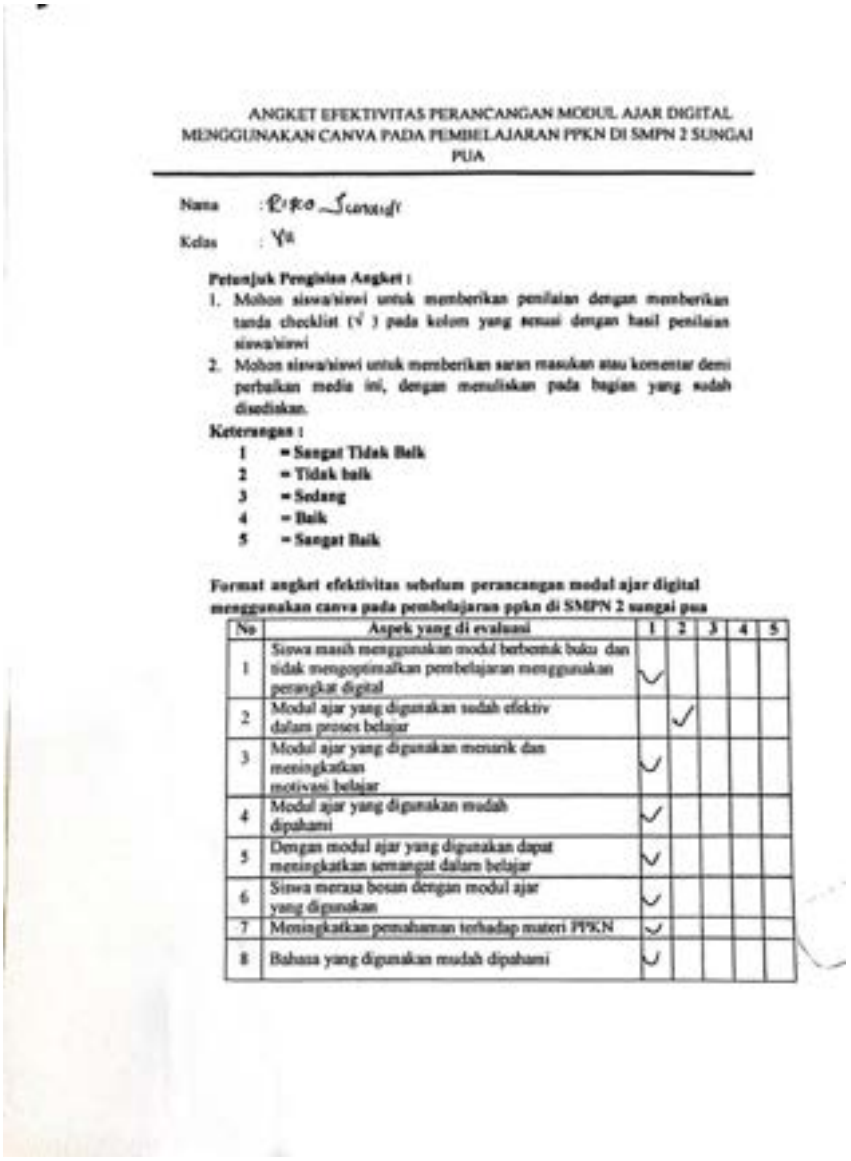
**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | √ | ✗ | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | √ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | √ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | √ | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | | √ | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | √ | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | ✓ | ✓ | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | | ✓ | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | ✓ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | ✓ | |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | ✓ | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | ✓ | |



ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Riko Saputra

Kelas : VII

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | √ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | √ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | √ | | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | √ | | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | √ | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | √ | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | ✓ | | | | |
| | dalam proses belajar | ✓ | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | ✓ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | ✓ | |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | | ✓ |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | ✓ | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | ✓ |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | | ✓ |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | | ✓ |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Alwel Hiero N

Kelas : 9M

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | | √ | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah elektiv dalam proses belajar | | √ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | √ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | √ | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | | √ | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | | √ | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | ✓ | | | | |
| | dalam proses belajar | ✓ | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | ✓ | |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | | ✓ |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | | ✓ |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | ✓ |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | | ✓ |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : [illegible]

Kelas : [illegible]

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

1 = **Sangat Tidak Baik**
2 = **Tidak baik**
3 = **Sedang**
4 = **Baik**
5 = **Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppka di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | √ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | √ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | √ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | √ | | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | | √ | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | √ | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | | ✓ | | | |
| | dalam proses belajar | | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | | ✓ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | | ✓ |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | ✓ |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | ✓ |
| 8 | Bahasa yang diganakan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | | ✓ |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Syifaura fitriatra putri

Kelas : VII

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

1 = Sangat Tidak Baik
2 = Tidak baik
3 = Sedang
4 = Baik
5 = Sangat Baik

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | √ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | √ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | | √ | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | √ | | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | √ | √ | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | | √ | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | ✓ | | | | |
| | dalam proses belajar | ✓ | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | ✓ | |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | ✓ | |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | | ✓ |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | ✓ |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | ✓ |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | ✓ | |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Jawad Tul Ghfr

Kelas : VII

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | ✓ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | ✓ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | ✓ | | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | ✓ | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | ✓ | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | | ✓ | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | ✓ | | | |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : [illegible]

Kelas : [illegible]

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan menuliskan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | | √ | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | √ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | √ | | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | √ | | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | | √ | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | √ | | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | | √ | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | √ | | | | |
| | dalam proses belajar | √ | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | √ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | √ | |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | ✓ | | | | √ |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | | √ |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | √ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | | √ |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | | √ |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | √ |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | √ | |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | | √ |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | √ | |

ANGKET EFEKTIVITAS PERANCANGAN MODUL AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMPN 2 SUNGAI PUA

Nama : Fico

Kelas :

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Mohon siswa/siswi untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√ ) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian siswa/siswi
2. Mohon siswa/siswi untuk memberikan saran masukan atau komentar demi perbaikan media ini, dengan memberikan pada bagian yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

**1 = Sangat Tidak Baik**
**2 = Tidak baik**
**3 = Sedang**
**4 = Baik**
**5 = Sangat Baik**

**Format angket efektivitas sebelum perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran ppkn di SMPN 2 sungai pua**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Siswa masih menggunakan modul berbentuk buku dan tidak mengoptimalkan pembelajaran menggunakan perangkat digital | √ | | | | |
| 2 | Modul ajar yang digunakan sudah efektiv dalam proses belajar | | √ | | | |
| 3 | Modul ajar yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar | √ | | | | |
| 4 | Modul ajar yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |
| 5 | Dengan modul ajar yang digunakan dapat meningkatkan semangat dalam belajar | √ | | | | |
| 6 | Siswa merasa bosan dengan modul ajar yang digunakan | | √ | | | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKN | √ | | | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | √ | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Modul ajar yang digunakan membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru | ✓ | | | | |
| | dalam proses belajar | | | | | |
| 10 | Modul ajar yang digunakan dapat dipelajari oleh siswa secara otodidak | ✓ | | | | |

**Format angket efektivitas sesudah perancangan modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN di SMPN 2 sungai**

| No | Aspek yang di evaluasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Pembelajaran dengan menggunakan modul ajar digital menggunakan canva menarik dan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 2 | Alur penggunaan modul jelas dan mudah dioperasikan | | | | ✓ | |
| 3 | Materi tentang PPKN yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas. | | | | | ✓ |
| 4 | Dengan adanya modul ajar digital menggunakan canva menambah pola pikir dalam menguasai materi | | | | ✓ | |
| 5 | Penggunaan modul ajar digital menggunakan canva membantu siswa agar tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ | |
| 6 | Adanya modul ajar digital menggunakan canva menumbuhkan minat belajar siswa | | | | ✓ | |
| 7 | Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKN | | | | | ✓ |
| 8 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 9 | modul ajar digital menggunakan canva membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar | | | | ✓ | |
| 10 | modul ajar digital menggunakan canva dipelajari secara otodidak | | | | ✓ | |

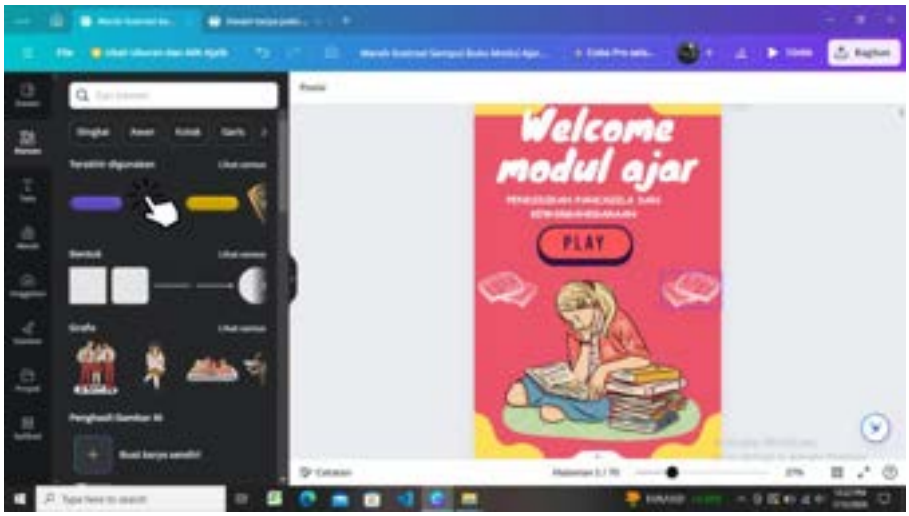
# Lampiran V

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

# STORYBOARD

**HALAMAN INTRO**

| | |
|---|---|
| **Media** | **:** Modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN |
| **Dirancang Oleh** | : Farida |
| **Tempat Tgl lahir** | : betung Bedarah Barat/ 09 oktober 2003 |
| **Tampilan** | : Intro |
| **Ukuran layar** | : 21X29,7 |




| | |
|---|---|
| **Deskripsi layar** | **:** ini merupakan tampilan halaman intro yang muncul pertama setelah membuka modul |
| **Warna** | **:** pink, kuning,putih,hitam |
| **Layar dasar** | **:** Bacground template |
| **Atribut tulisan** | |
| **Jenis huruf** | **:** Commic sans |
| **Ukuran** | **:** 41,5 |
| **Tipe** | **:** Bold |
| **Narasi** | : halaman cover menuju halaman menu utama |

## HALAMAN PETUNJUK TOMBOL

**Media** : modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** : Farida

**Tempat/Tgl lahir** : Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** : petunjuk penggunaan

**Ukuran Layar** : 21X29,7




**Deskripsi layar** : ini merupakan tampilan halaman petunjuk untuk menggunakan tombol button pada modul

**Warna** : biru,ungu,kuning,pink,merah

**Layar dasar** : Bacground template

**Atribut tulisan**

**Jenis huruf** : Canva Sans

**Ukuran** : 46

**Tipe** : Bold

**Narasi** : halaman ini menampilkan petunjuk untuk menggunakan tombol button

## HALAMAN MENU UTAMA

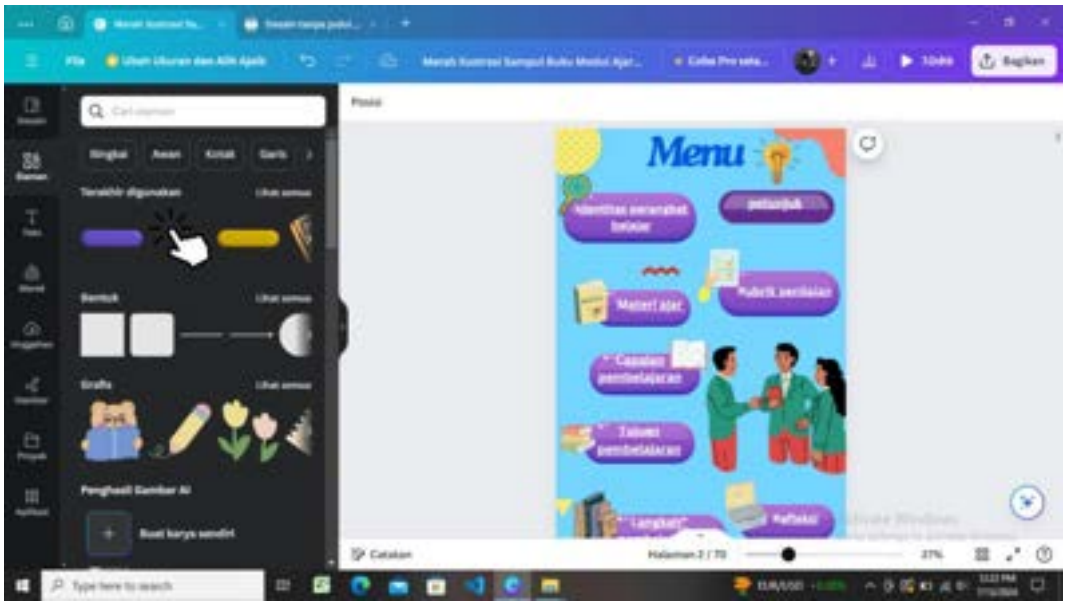
**Media** : modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** : Farida

**Tempat/Tgl lahir** : Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** : Menu utama

**Ukuran Layar** : 21X29,7




**Deskripsi layar** : ini merupakan tampilan halaman utama modul

**Warna** : biru,ungu,kuning,merah

**Layar dasar** : Bacground template

**Atribut tulisan**

**Jenis huruf** : canva sans

**Ukuran** : 43

**Tipe** : Bold

**Narasi** : halaman ini merupakan tampilan halaman utama dari modul yang terdapat menu" bagian dari modul

## HALAMAN IDENTITAS PERANGKAT

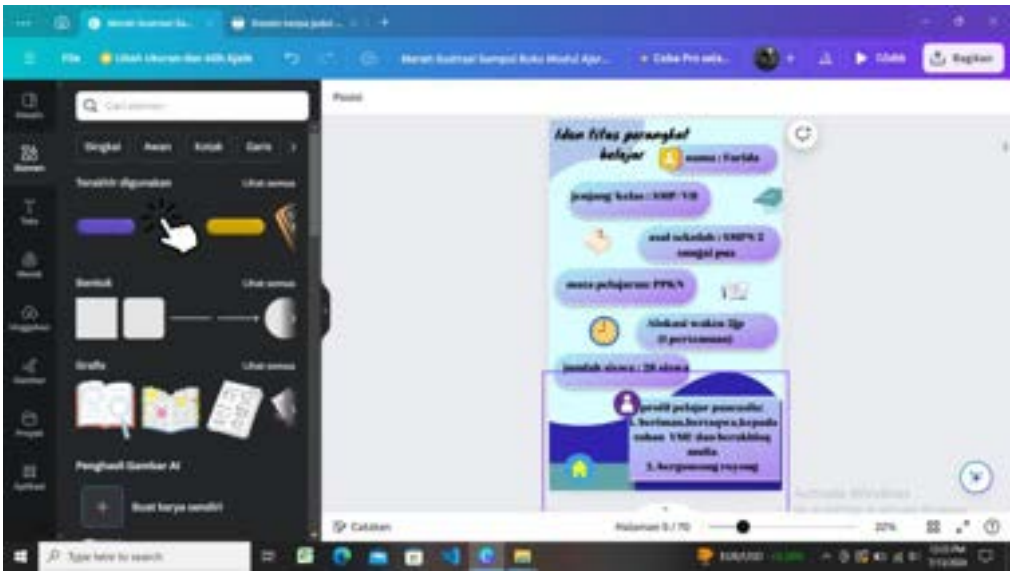
**Media** : modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** : Farida

**Tempat/Tgl lahir** : Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** : Halaman identitas perangkat

**Ukuran Layar** : 21X29,7



**Deskripsi layar** : halaman ini merupakan halaman identitas perangkat belajar

**Warna** : biru,kuning,hitam

**Layar dasar** : Bacground template

**Atribut tulisan**

**Jenis huruf** : canva sans

**Ukuran** : 38,10

**Tipe** : Bold

**Narasi** : halaman ini merupakan halaman identitas perangkat menampilkan jenjang kelas,dan profil belajar

## HALAMAN TUJUAN PEMBELAJARAN

**Media** **:** modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** **:** Farida

**Tempat/Tgl lahir** **:** Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** **:** Halaman tujuan pembelajaran

**Ukuran Layar** **:** 21X29,7



**Deskripsi layar** **:** halaman ini merupakan halamantujuan pembelajaran mata pelajaran ppkn

**Warna** **:**biru,,kuning,hitam,pink,peach,

**Layar dasar** **:** Bacground template

**Atribut tulisan**

**Jenis huruf** **:** carellia

**Ukuran** **:** 60

**Tipe** **:** Bold

**Narasi** : tampilan ini adalah tampilan untuk tujuan pembelajaran dan terdapat tombol home untuk kembali ke halaman utama.

## HALAMAN DESKRIPSI UMUM KEGIATAN

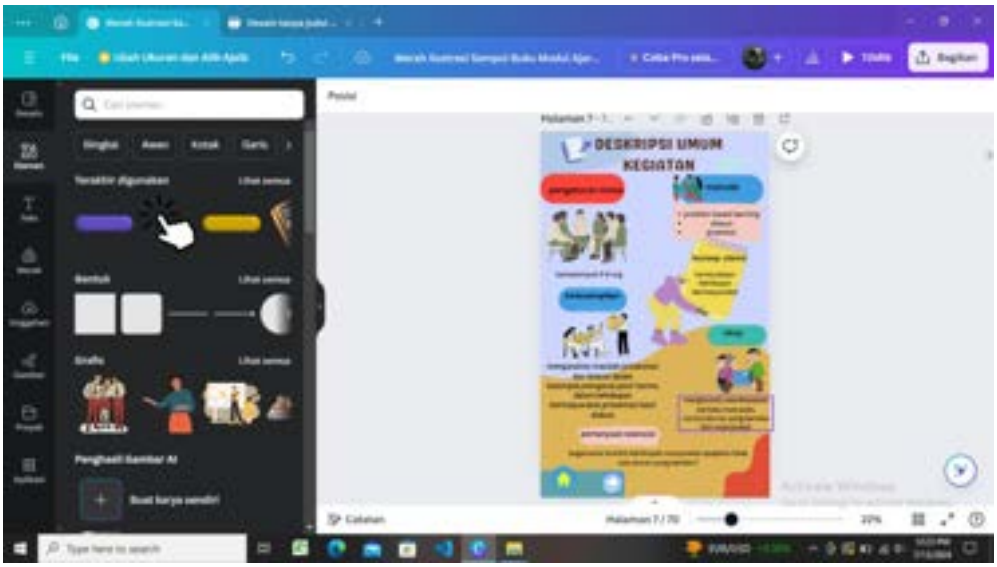
**Media** : modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** : Farida

**Tempat/Tgl lahir** : Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** : Halaman deskripsi umum kegiatan

**Ukuran Layar** : 21X29,7




**Deskrip si layar** : halaman ini merupakan halaman deskripsi kegiatan

**Warna** :biru,,kuning,hita,oink,peach,

**Layar dasar** : Background template

**Atribut tulisan**

**Jenis huruf** : Canva sans

**Ukuran** : 32

**Tipe** : Bold

**Narasi** : tampilan ini adalah tampilan untuk deskripsi umum kegiatan di lengkapi tombol home dan next untuk ke halaman berikutnya.

**HALAMAN MENU BAB**

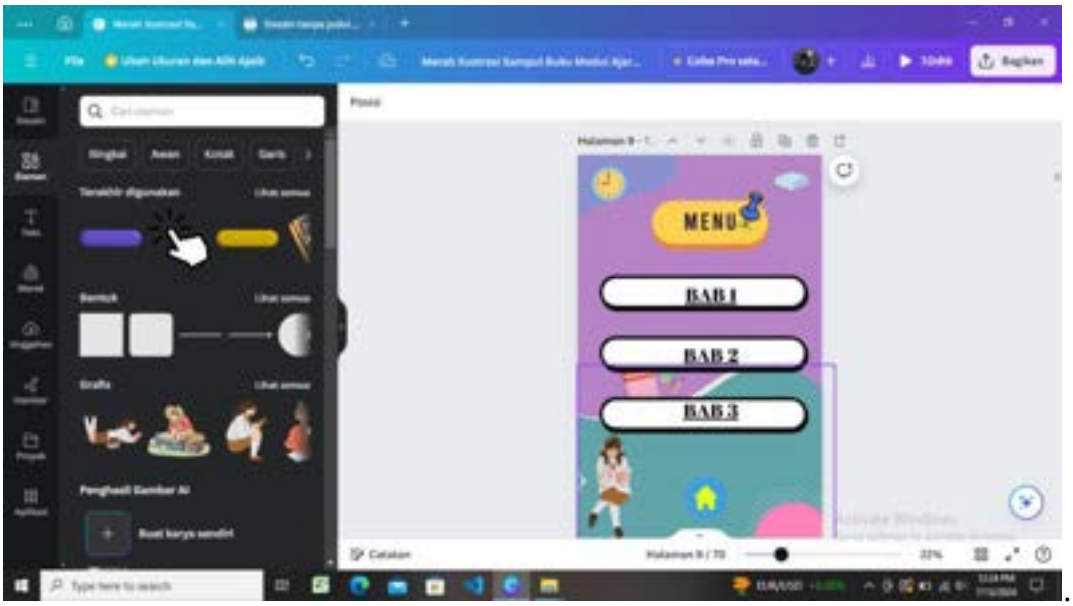
**Media** **:** modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** **:** Farida

**Tempat/Tgl lahir** **:** Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** **:** Halaman menu bab

**Ukuran Layar** **:** 21X29,7




**Deskripsi layar** **:** halaman ini merupakan halaman menu bab

**Warna** **:**biru,,kuning,hita,pink,ungu,kuning

**Layar dasar** **:** Bacground template

**Atribut tulisan**

**Jenis huruf** **:** carellia

**Ukuran** **:** 82

**Tipe** **:** Bold

**Narasi** : tampilan ini adalah tampilan untuk menu bab untuk menuju ke menu materi

## HALAMAN MENU MATERI

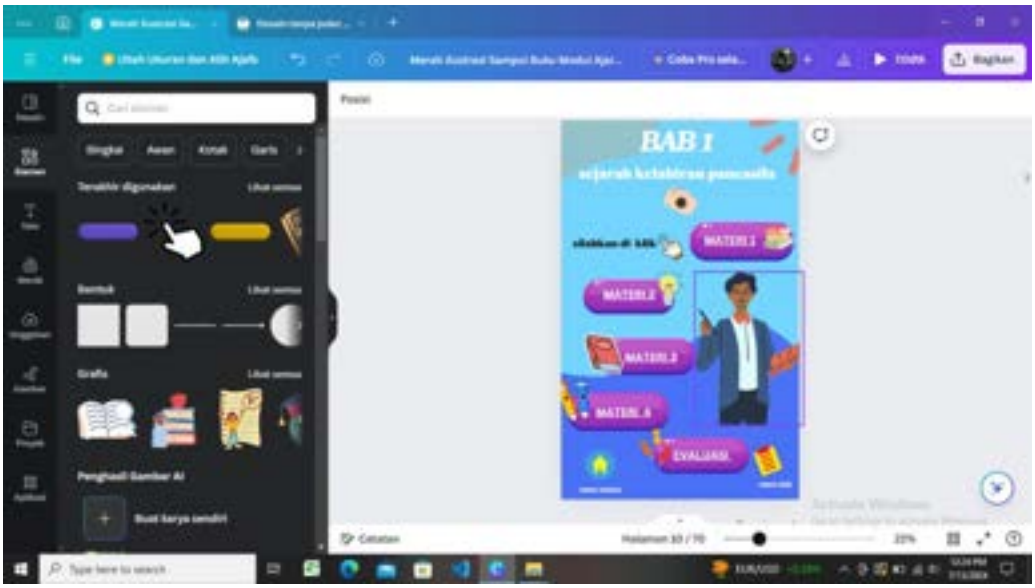
**Media** : modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** : Farida

**Tempat/Tgl lahir** : Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** : Halaman menu materi

**Ukuran Layar** : 21 X29,7




**Deskripsi layar** : halaman ini merupakan halaman menu materi

**W arna** : biru,,kuning,hitam,ungu,kuning

**La yar dasar** : Bacground template

**Atribut tulisan**

**Jen is huruf** : Copper BT

**Ukur an** : 117

**Tipe** : Bold

**Nara si** : tampilan ini adalah tampilan untuk menu materi dan di lengkapi tombol home dan menu bab

## HALAMAN MATERI 1

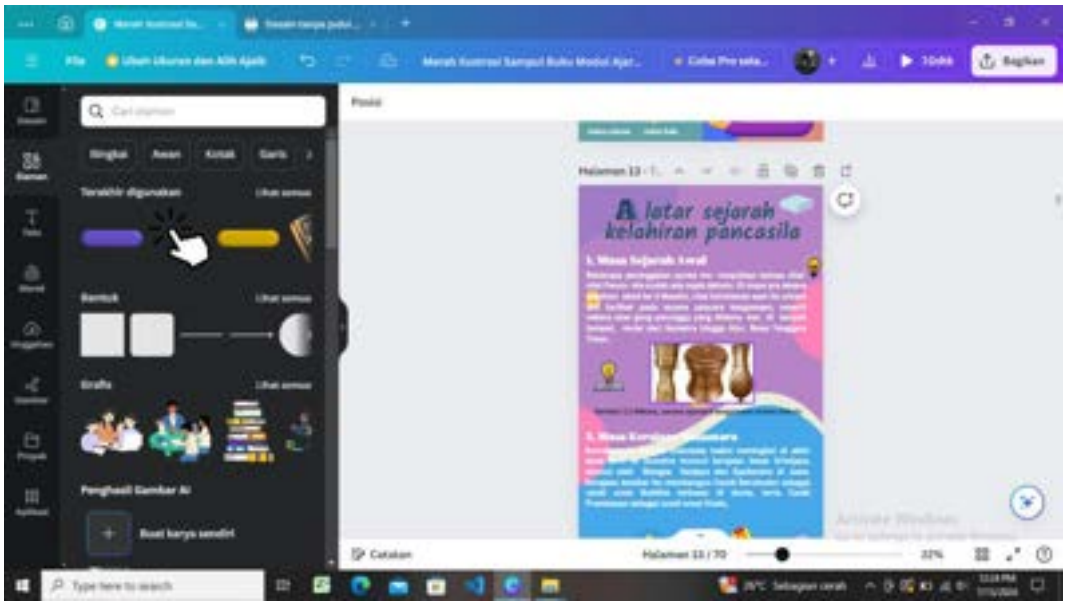
**Media** : modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** : Farida

**Tempat/Tgl lahir** : Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** : Halaman materi 1

**Ukuran Layar** : 21X29,7




**Deskripsi layar** : halaman ini merupakan halaman materi

**Warna** :biru,ungu,pink,

**Layar dasar** : Bacground template

**Atribut tulisan**

**Jenis huruf** : Canva Sans

**Ukuran** : 35

**Tipe** : Bold

**Narasi** : tampilan ini adalah tampilan untuk materi dan di lengkapi tombol home dan menu materi.

**HALAMAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

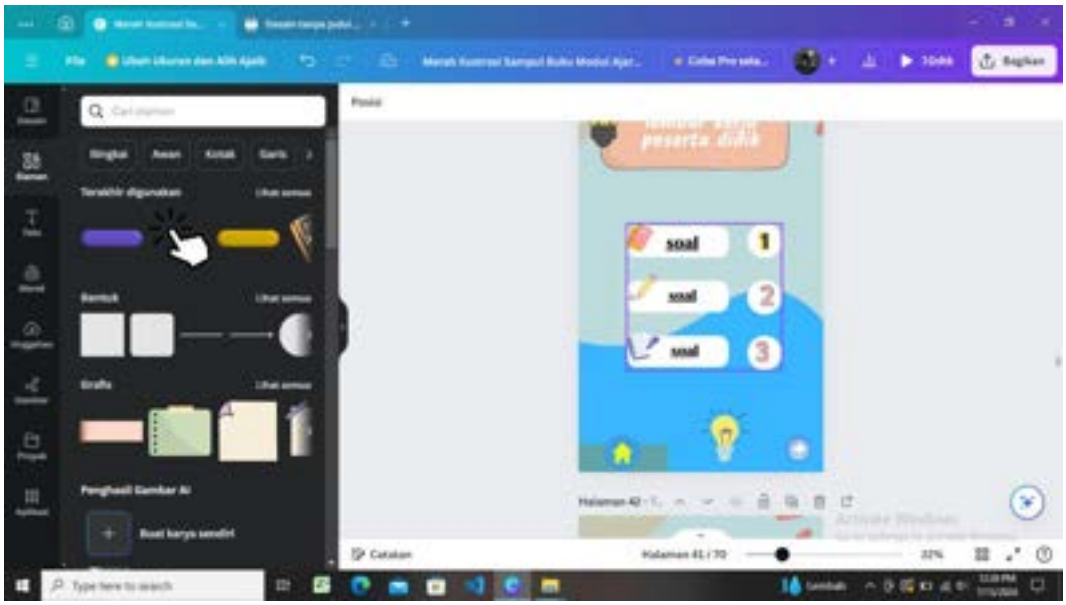
**Media** : modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** : Farida

**Tempat/Tgl lahir** : Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** : Halaman menu soal

**Ukuran Layar** : 21X29,7




**Deskripsi layar** : halaman ini merupakan soal peserta didik

**Warna** :biru,peach,putih,itam

**Layar dasar** : Bacground template

**Atribut tulisan**

**Jenis huruf** : Carrelia

**Ukuran** : 70

**Tipe** : Bold

**Narasi** : tampilan ini adalah tampilan untuk menu soal dan di lengkapi tombol home dan next

## HALAMAN SOAL

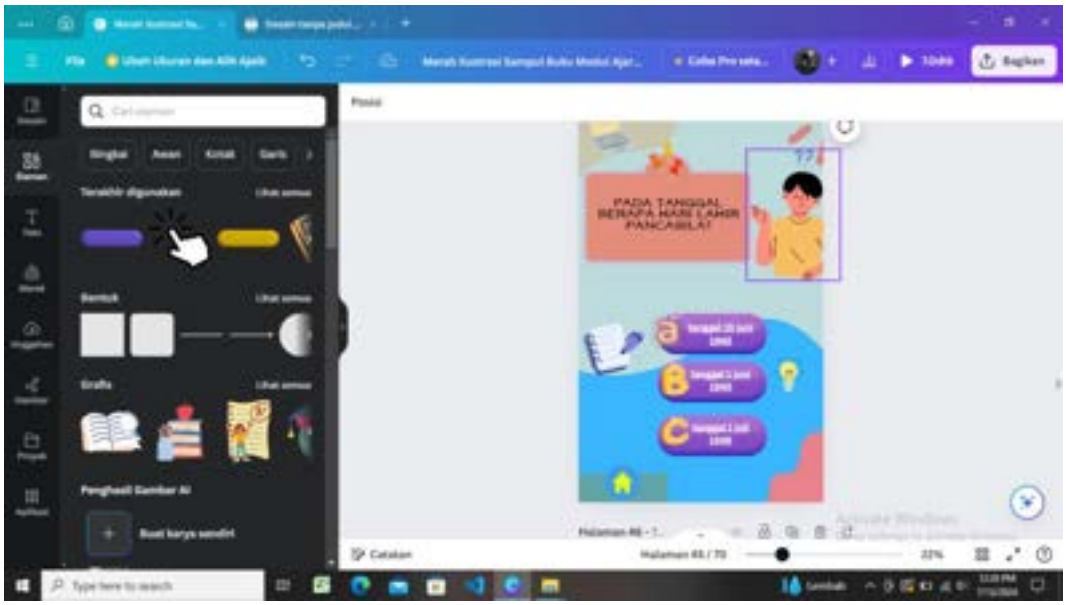
**Media** : modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** : Farida

**Tempat/Tgl lahir** : Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** : Halaman pengerjaan soal

**Ukuran Layar** : 21X29,7




**Deskripsi layar** : halaman ini merupakan soal peserta didik

**Warna** :biru,peach,putih,itam

**Layar dasar** : Bacground template

**Atribut tulisan**

**Jenis huruf** : Canva sans

**Ukuran** : 40

**Tipe** : Bold

**Narasi** : tampilan ini adalah tampilan untuk pengerjaan soal dan di lengkapi tombol home

## HALAMAN BAHAN BACAAN SISWA DAN GURU

**Media** : modul ajar digital menggunakan canva pada pembelajaran PPKN

**Dirancang Oleh** : Farida

**Tempat/Tgl lahir** : Betung Bedarah barat/09 oktober 2003

**Tampilan** : Halaman bahan bacaan guru dan siswa

**Ukuran Layar** : 21X29,7




**Deskripsi layar** : halaman ini merupakan halaman pengerjaan soal peserta didik

**Warna** :ungu peach,pink

**Layar dasar** : Bacground template

**Atribut tulisan**

**Jenis huruf** : Canva sans

**Ukuran** : 29

**Tipe** : Bold

**Narasi** : tampilan ini adalah tampilan untukbahan bacaan gur dan siswa

# Lampiran VI

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

# MODUL AJAR

**INFORMASI UMUM**

| | |
|---|---|
| Instansi | : SMPN 2 SUNGAI PUA |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan |
| Kelas / Fase | :V11 / Fase D |
| Semester | : 1 (Gasal) |
| Alokasi Waktu | : 2 JP (45 Menit) |
| Jumlah Pertemuan | : 2 Pertemuan |
| Capaian Pembelajaran | : Pada akhir fase D siswa dapat memahami makna dan nilai dari masing-masing sila pancasila serta dapat menghubungkanya dengan situasi kontemporer |

**KOMPETENSI AWAL**

Mampu memahami kondisi politik, sosial, dan budaya indonesia pada masa menjelang dan segera setelah kelahiran pancasila 1945.

**PROFIL PELAJAR PANCASILA**

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia

  Membiasakan berdoa'a setiap akan mulai kegiatan
- Gotong Royong

**SARANA DAN PRASARANA**

1.komputer
2.proyektor
3. internet
4. area belajar perpustakaan
5. alat tulis

**TARGET PESERTA DIDIK**

Memahami secara mendalam nilai-nilai pancasila

**MODEL PEMBELAJARAN**

*Ceramah*

**METODE PEMBELAJARAN**

Diskusi kelompok, Presentasi, Tanya jawab

**KOMPONEN INTI**

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

| | |
|---|---|
| Peserta didik mampu menghayati sejarah kelahiran Pancasila. Sebagaikarunia dari Tuhan Yang Maha Esa yang harus disyukuri. | |
| **ASESMEN** | |
| Asesmen Formatif dan Asesmen Sumatif | |
| **PEMAHAMAN BERMAKNA** | |
| Kemampuan mengetahui tentang sejarah kelahiran pancasila | |
| **PERTANYAAN PEMANTIK** | |
| Mengapa pancasila di pilih sebagai dasar negara indonesia pada saat proklamasi kemerdekaan 1945? | |
| **KEGIATAN PEMBELAJARAN** | |
| **Kegiatan Awal (15')** | |
| **Langkah Pembelajaran** | **Jenis Kegiatan dan Sintak Pembelajaran** |
| Salam pembuka dan Doa | • Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik.<br>• Guru meminta peserta didik<br>Untuk membaca basmalah bersama sama |
| Presensi | • Guru mengcek kehadiran siswa dengan cara menyebutkan nama masing – masing siswa. |
| Apersepsi dan motivasi | • Guru meminta peserta didik untuk mengecek kelengkapan seragam sekolah dan keberihan kelas |
| Penyampaian Tujuan Pembelajaran | Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yaitu setelah membaca materi tentang sistem komputer dan mampu menerapkan prosedur pengoperasian dari sistem komputer |
| Penyampaian Alur Pembelajaran | Guru menyampaikan sintak pembelajaran model pembelajaran *ceramah* |

| Kegiatan Inti (60') | |
|---|---|
| **Langkah Pembelajaran** | **Jenis Kegiatan dan Sintak Pembelajaran** |
| Mulai dari diri | Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa<br>• Ada yang masih ingat materi yang kita peljari minggu lalu?<br>• Apa pernah ananda mendengar materi ini sebelumnya? |
| Eksplorasi Konsep | **Orientasi peserta didik pada masalah**<br>• Guru meminta peserta didik untuk membaca materi tentang sejarah kelahiran pancasila<br>• Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik :<br>• Guru meminta peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan guru<br>• Guru memberikan penjelasan dan pemahaman mengenai materi pancasila<br>• Guru menyampaikan permasalahan atau study kasus yang akan dibahas didalam kelompok. |
| Ruang Kolaborasi | **Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar**<br>• Guru membagi peserta didik dalam kelompok, masing- masing kelompok beranggotakan maksimal 5-6 orang. |

| | |
|---|---|
| | • Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi dan bekerja sama memecahkan permasalahan yang telah diberikan guru.<br>**Membimbing penyelidikan individu dan kelompok**<br>• Guru membimbing peserta didik dalam melakukan kerja kelompok.<br>• Guru memfasilitasi peserta didik untuk menanyakan hal – hal yang belum dipahami terkait dengan permasalahan yang diberikan. |
| Demonstrasi Kontekstual | **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**<br>• Guru meminta setiap kelompok menuangkan hasil karya untuk dipresentasikan di depan kelas.<br>• Guru meminta peserta didik dari kelompok lain untuk memberikan tanggapan atau masukan mengenai pemecahan masalah yang telah dikerjakan. |
| Elaborasi Pemahaman | **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**<br>• Peserta didik diajak untuk mengkritisi jawaban kelompok yang presentasi.<br>• Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil diskusi dan pemecahan masalah oleh peserta didik.<br>• Guru bersama peserta didik membuat simpulan hasil diskusi. |
| **Kegiatan Akhir (15')** | |
| **Langkah Pembelajaran** | **Jenis Kegiatan dan Sintak Pembelajaran** |
| Koneksi antar materi | Peserta didik diminta membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari dan membuat keterkaitan antara sejarah kelahiran pancasila |

| | |
|---|---|
| Aksi nyata | Peserta didik diminta untuk mengumpulkan hasil yang telah dibuat. |
| Doa | Guru meminta seluruh siswa membaca hamdalah |

**REFLEKSI PESERTA DIDIK**

Apakah kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan sintaks dan tujuan pembelajaran?apa yang ahrus di perbaiki dalam pembelajaran berikutnya?

**UPAYA TINDAK LANJUT**

- Pengayaan

  Diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

- Remedial

  Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

**LAMPIRAN**

**BAHAN BACAAN PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK**

BAHAN AJAR
BAB I

Sejarah Kelahiran Pancasila

## A. Latar Sejarah Kelahiran Pancasila

Kalian sudah sangat mengenal gambar Garuda Pancasila. Tentu kalian juga hafal lima sila Pancasila, yaitu sila ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, serta keadilan sosial. Karena itu, tidakkah kalian ingin tahu bagaimana Pancasila dilahirkan?Sebelum mempelajari sejarah kelahiran Pancasila, sebaiknya memahamilebih dahulu kehidupan bangsa Indonesia di masa lampau. Yakni kehidupan di masa sejarah awal, zaman kerajaan Nusantara, zaman penjajahan, hingga zaman kebangkitan nasional sebelum merdeka.

### 1. Masa Sejarah Awal

Beberapa peninggalan purba me- nunjukkan bahwa nilai-nilai Panca- sila sudah ada sejak dahulu. Di masa pra aksara sebelum abad ke-3 Masehi, nilai ketuhanan saat itu antara lain terlihat pada sarana upacara keagamaan, seperti nekara atau gong perunggu yang ditemu- kan di banyak tempat, mulai dari Sumatra hingga Alor, Nusa Tenggara Timur. Nilai kemanusiaan dan persatuan juga berkembang yang terlihat pada jejak-jejak peradaban lama. Jejak peradaban di zaman pra aksara itu, antara lain adalah lukisan di dinding gua. Banyak tempat di Indonesia terdapat lukisan gua, seperti di Wamena Papua, di Leang-leang Sulawesi Selatan, hingga di pedalaman Kalimantan.

### 2. Masa Kerajaan Nusantara

Kemakmuran bangsa Indonesia makin meningkat di akhir abad ke-7. Di Sumatra muncul kerajaan besar Sriwijaya, disusul oleh Wangsa Sanjaya dan Syailendra di Jawa. Kerajaan kembar itu membangun Candi Borobudur sebagai candi umat Buddha terbesar di dunia, serta Candi Prambanan sebagai candi umat Hindu.Candi-candi itu menunjukkan adanya nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, hingga keadilan sosial yang kuat. Kemakmuran bangsa dilanjutkan oleh Majapahit yang berdiri setelah mengalahkan pasukan Tiongkok. Wilayah Majapahit

Pedoman penskoran

Nilai = jumlah skor yang di peroleh X 100 = (12/12) X 100
Skor maksimal

Kriteria penskoran

Aspek kejelasan sistematika

Skor 4 : Sistematika penjelasan logis dengan bahasa dan suara yang sangat jelas

Skor 3 : Sistematika penjelasan logis dan bahasa sangat jelas tetapi suara kurang jelas

Skor 2 : Sistematika penjelasan tidak logis meskipun menggunakan bahasa dan suara cukup jelas

Skor 1 : Sistematika penjelasan tidak logis meskipun menggunakan bahasa dan suara cukup jelas

Aspek Pengetahuan

Skor 4 : Menguasai materi presentasi dan dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan kesimpulan mendukung topik yang dibahas

Skor 3 : Menguasai materi presentasi dan dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan kesimpulan mendukung topik yang dibahas

Skor 2 : Penguasaan materi kurang meskipun bisa menjawab seluruh pertanyaan dan kesimpulan tidak berhubungan dengan topik yang dibahas

Skor 1 : Materi kurang dikuasai serta tidak bisa menjawab seluruh pertanyaan dan kesimpulan tidak mendukung topik

Aspek penampilan

Skor 4: Penampilan menarik, sopan dan rapi, dengan penuh percaya diri serta menggunakan alat bantu

Skor 3 : Penampilan cukup menarik, sopan, rapih dan percaya diri menggunakan alatbantu

Skor 2 : Penampilan kurang menarik, sopan, rapi tetapi kurang percaya diri serta menggunakan alat bantu

Skor 1 : Penampilan kurang menarik, sopan, rapi tetapi tidak percaya diri dan tidak

| | |
|---|---|
| **Mengetahui**<br>**Kepala Sekolah** | **Sungai pua, oktober 2023**<br>**guru Mata Pelajaran** |
| **Isnaini, S.Pd**<br>**NIP 196612212000121001** | **Farida**<br>**Nim.(2520104)** |

## INFORMASI UMUM

| | |
|---|---|
| Instansi | : SMPN 2 SUNGAI PUA |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan |
| Kelas / Fase | :V11 / Fase D |
| Semester | : 1 (Gasal) |
| Alokasi Waktu | : 2 JP (45 Menit) |
| Jumlah Pertemuan | : 2 Pertemuan |
| Capaian Pembelajaran | : Pada akhir fase D siswa dapat memahami nilai-nilai normati yang terkandung dalama norma-norma sosial dan hukun yang diatur dalam UUD 1945, seperti keadilan, kebebasar persamaan, dan kemanusiaan. |

## KOMPETENSI AWAL

Siswa dapat menjelaskan konsep norma

## PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia

  Membiasakan berdoa'a setiap akan mulai kegiatan
- Gotong Royong

## SARANA DAN PRASARANA

1.komputer
2.proyektor
3. internet
4, area belajar perpustakaan
5. alat tulis

## TARGET PESERTA DIDIK

Siswa diharapkan dapat memahami konsep norma dalam masyarakat

## METODE PEMBELAJARAN

Diskusi kelompok, Presentasi, Tanya jawab

## KOMPONEN INTI

### TUJUAN PEMBELAJARAN

| | |
|---|---|
| Peserta didik mampu memahami jenis jenis norma | |
| **ASESMEN** | |
| Asesmen Formatif dan Asesmen Sumatif | |
| **PEMAHAMAN BERMAKNA** | |
| Kemampuan mengetahui tentang kontekstualisasi norma | |
| **PERTANYAAN PEMANTIK** | |
| Bagaimana pendapatmu tentangperan teknologi dalam merubah norma-norma kemasyarakatan? | |
| **KEGIATAN PEMBELAJARAN** | |
| **Kegiatan Awal (15')** | |
| **Langkah Pembelajaran** | **Jenis Kegiatan dan Sintak Pembelajaran** |
| Salam pembuka dan Doa | • Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik.<br>• Guru meminta peserta didik<br>Untuk membaca basmalah bersama sama |
| Presensi | • Guru mengcek kehadiran siswa dengan cara menyebutkan nama masing – masing siswa. |
| Apersepsi dan motivasi | • Guru meminta peserta didik untuk mengecek kelengkapan seragam sekolah dan keberihan kelas |
| Penyampaian Tujuan Pembelajaran | Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yaitu setelah membaca materi tentang sistem komputer dan mampu menerapkan prosedur pengoperasian dari sistem komputer |
| Penyampaian Alur Pembelajaran | Guru menyampaikan sintak pembelajaran model pembelajaran *ceramah* |

| Kegiatan Inti (60') | |
|---|---|
| **Langkah Pembelajaran** | **Jenis Kegiatan dan Sintak Pembelajaran** |
| Mulai dari diri | Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa<br>• Ada yang masih ingat materi yang kita peljari minggu lalu?<br>• Apa pernah ananda mendengar materi ini sebelumnya? |
| Eksplorasi Konsep | **Orientasi peserta didik pada masalah**<br>• Guru meminta peserta didik untuk membaca materi tentang sejarah kelahiran pancasila<br>• Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik :<br>• Guru meminta peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan guru<br>• Guru memberikan penjelasan dan pemahaman mengenai materi pancasila<br>• Guru menyampaikan permasalahan atau study kasus yang akan dibahas didalam kelompok. |
| Ruang Kolaborasi | **Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar**<br>• Guru membagi peserta didik dalam kelompok, masing- masing kelompok beranggotakan maksimal 5-6 orang. |

| | |
|---|---|
| | • Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi dan bekerja sama memecahkan permasalahan yang telah diberikan guru.<br>**Membimbing penyelidikan individu dan kelompok**<br>• Guru membimbing peserta didik dalam melakukan kerja kelompok.<br>• Guru memfasilitasi peserta didik untuk menanyakan hal – hal yang belum dipahami terkait dengan permasalahan yang diberikan. |
| Demonstrasi Kontekstual | **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**<br>• Guru meminta setiap kelompok menuangkan hasil karya untuk dipresentasikan di depan kelas.<br>• Guru meminta peserta didik dari kelompok lain untuk memberikan tanggapan atau masukan mengenai pemecahan masalah yang telah dikerjakan. |
| Elaborasi Pemahaman | **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**<br>• Peserta didik diajak untuk mengkritisi jawaban kelompok yang presentasi.<br>• Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil diskusi dan pemecahan masalah oleh peserta didik.<br>• Guru bersama peserta didik membuat simpulan hasil diskusi. |
| Kegiatan Akhir (15') | |
| **Langkah Pembelajaran** | **Jenis Kegiatan dan Sintak Pembelajaran** |
| Koneksi antar materi | Peserta didik diminta membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari dan membuat keterkaitan antara norma masyarakat. |

| | |
|---|---|
| Aksi nyata | Peserta didik diminta untuk mengumpulkan hasil yang telah dibuat. |
| Doa | Guru meminta seluruh siswa membaca hamdalah |

**REFLEKSI PESERTA DIDIK**

Apakah kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan sintaks dan tujuan pembelajaran?apa yang ahrus di perbaiki dalam pembelajaran berikutnya?

**UPAYA TINDAK LANJUT**

- Pengayaan

  Diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

- Remedial

  Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

**LAMPIRAN**

**BAHAN BACAAN PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK**

BAHAN AJAR
BAB 3

1. Pengertian Norma

   Norma merupakan aturan untuk menata kehidupan manusia di dalam masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), norma adalah "Aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok dalam masyarakat."

   Karena bersifat mengikat, maka norma harus dipatuhi oleh semua orang di dalam masyarakat tersebut. Bagi yang tidak mematuhi norma dapat dikenakan sanksi atau hukuman. Sanksinya dapat bermacam-macam bentuknya, baik ringan maupun berat, sesuai dengan kesepakatan masyarakat setempat.

   Di Aceh, sanksi melanggar norma antara lain dicambuk punggungnya. Di Kalimantan serta Papua ada sanksi berupa keharusan membayar denda berupa hewan ternak untuk pelanggaran norma. Di masing-masing daerah tentu ada jenis sanksi khusus yang ditetapkan masyarakatnya.

   Di kehidupan masyarakat, nor- ma bisa berupa aturan yang ter- tulis maupun tidak tertulis. Norma tertulis biasanya dirumuskan khu- sus secara bersama-sama oleh be- berapa orang yang mewakili masya- rakat dalam suatu waktu tertentu. Peraturan sekolah umumnya meru- pakan norma tertulis.

   Sedangkan norma tidak ter- tulis tidak selalu dirumuskan seca-ra khusus, melainkan juga dapat berkembang dari kebiasaan ber-sama. Misalnya, saat ada tetangga wafat. Para tetangga lain perlu membantu keluarga yang berduka sampai semua urusan tuntas. Hal tersebut menjadi norma dalam kehidupan bertetangga.

2. Nilai Penting Norma

   Norma dibuat dengan tujuan untuk menciptakan ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut ahli ilmu sosial Soerjono Soekanto, pembuatan norma adalah "Agar hubungan di dalam suatu masyarakat dapat berjalan seperti yang diharapkan." Ketika suasana keluarga serta masyarakat tertib, maka seluruh orang di keluarga maupun masyarakat akan damai.Terdapat beberapa nilai penting norma

yang perlu diperhatikan. Di antara nilai penting norma tersebut adalah:

a. Menciptakan ketertiban dan keamanan bersama

   Perhatikan situasi berlalu lintas. Di setiap perempatan besar biasa dipasang lampu lalu lintas. Lampu merah untuk perintah berhenti, lampu kuning untuk perintah bersiaga, dan lampu hijau untuk perintah berjalan. Tanpa lampu tersebut, lalu lintas bisa kacau dan dapat mengakibatkan tabrakan kendaraan.

b. Mencegah benturan kepentingan antarwarga

c. Banyak keluarga mengatur waktu untuk menyalakan televisi.

   Sekitar pukul 18.00 petang, televisi di rumah selalu dimatikan dulu. Waktunya untuk beribadah malam sebentar dan juga untuk anak-anak belajar. Pengaturan itu dapat mencegah benturan kepentingan, antara kepentingan menonton siaran televisi dengan kepentingan ibadah atau belajar.

d. Membentuk akhlak atau karakter manusia.

   Dari kecil biasa diajarkan agar berdoa lebih dulu sebelum makan. Dengan norma tersebut, setiap orang dididik untuk senantiasa bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang diper- oleh. Kebiasaan bersyukur itulah yang perlu jadi karakter setiap orang.

e. Menjadi petunjuk bagi setiap individu dalam menjalani kehi- dupan di masyarakat.

Pedoman penskoran

Nilai = jumlah skor yang di peroleh X 100 = (12/12) X 100
Skor maksimal

Kriteria penskoran

Aspek kejelasan sistematika

Skor 4 : Sistematika penjelasan logis dengan bahasa dan suara yang sangat jelas

Skor 3 : Sistematika penjelasan logis dan bahasa sangat jelas tetapi suara kurang jelas

Skor 2 : Sistematika penjelasan tidak logis meskipun menggunakan bahasa dan suara cukup jelas

Skor 1 : Sistematika penjelasan tidak logis meskipun menggunakan bahasa dan suara cukup jelas

Aspek Pengetahuan

Skor 4 : Menguasai materi presentasi dan dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan kesimpulan mendukung topik yang dibahas

Skor 3 : Menguasai materi presentasi dan dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan kesimpulan mendukung topik yang dibahas

Skor 2 : Penguasaan materi kurang meskipun bisa menjawab seluruh pertanyaan dan kesimpulan tidak berhubungan dengan topik yang dibahas

Skor 1 : Materi kurang dikuasai serta tidak bisa menjawab seluruh pertanyaan dan kesimpulan tidak mendukung topik

Aspek penampilan

Skor 4: Penampilan menarik, sopan dan rapi, dengan penuh percaya diri serta menggunakan alat bantu

Skor 3 : Penampilan cukup menarik, sopan, rapih dan percaya diri menggunakan alatbantu

Skor 2 : Penampilan kurang menarik, sopan, rapi tetapi kurang percaya diri serta menggunakan alat bantu

Skor 1 : Penampilan kurang menarik, sopan, rapi tetapi tidak percaya diri dan tidak

| | |
|---|---|
| Mengetahui<br>Kepala Sekolah | Sungai pua, oktober 2023<br>guru Mata Pelajaran |
| **Isnaini, S.Pd**<br>**NIP 196612212000121001** | **Farida**<br>**Nim.(2520104)** |

**INFORMASI UMUM**

| | |
|---|---|
| Instansi | : SMPN 2 SUNGAI PUA |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan |
| Kelas / Fase | :V11 / Fase D |
| Semester | : 1 (Gasal) |
| Alokasi Waktu | : 2 JP (45 Menit) |
| Jumlah Pertemuan | : 2 Pertemuan |
| Capaian Pembelajaran | : Pada akhir fase D siswa mampu mengidentifikasi dar menjelaskan beragam budaya, adat istiadat, seni, dan tradis yang ada di berbagai daerah di indonesia serta nilai-nila yang terkandung didalamnya. |

**KOMPETENSI AWAL**

Siswa dapat menjelaskan konsep dan pentingnya kesatuan indonesia sebagai negara yang terdiri dari berbagai suku,budaya,dan agama.

**PROFIL PELAJAR PANCASILA**

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia

  Membiasakan berdoa'a setiap akan mulai kegiatan
- Gotong Royong

**SARANA DAN PRASARANA**

1.komputer
2.proyektor
3. internet
4, area belajar perpustakaan
5. alat tulis

**TARGET PESERTA DIDIK**

Siswa diharapkan dapat memahami konsep kesatuan indonesia sebagai negara yang terdiri dari berbagai suku,budaya,dan agama.

**METODE PEMBELAJARAN**

Diskusi kelompok, Presentasi, Tanya jawab

**KOMPONEN INTI**

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

| | |
|---|---|
| Peserta didik mampu memahami dan menghargai wilayah negara Republik Indonesia dan karakteristik daerahnya | |
| **ASESMEN** | |
| Asesmen Formatif dan Asesmen Sumatif | |
| **PEMAHAMAN BERMAKNA** | |
| Kemampuan mengetahui tentang kontekstualisasi kesatuan daerah | |
| **PERTANYAAN PEMANTIK** | |
| Bagaimana pendapatmu tentang pentingnya menjaga keberagaman budaya dalam pembangunan nasional. | |
| **KEGIATAN PEMBELAJARAN** | |
| **Kegiatan Awal (15')** | |
| **Langkah Pembelajaran** | **Jenis Kegiatan dan Sintak Pembelajaran** |
| Salam pembuka dan Doa | • Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik.<br>• Guru meminta peserta didik<br>Untuk membaca basmalah bersama sama |
| Presensi | • Guru mengcek kehadiran siswa dengan cara menyebutkan nama masing – masing siswa. |
| Apersepsi dan motivasi | • Guru meminta peserta didik untuk mengecek kelengkapan seragam sekolah dan keberihan kelas |
| Penyampaian Tujuan Pembelajaran | Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yaitu setelah membaca materi tentang sistem komputer dan mampu menerapkan prosedur pengoperasian dari sistem komputer |
| Penyampaian Alur Pembelajaran | Guru menyampaikan sintak pembelajaran model pembelajaran *ceramah* |

| Kegiatan Inti (60') | |
|---|---|
| **Langkah Pembelajaran** | **Jenis Kegiatan dan Sintak Pembelajaran** |
| Mulai dari diri | Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa<br>• Ada yang masih ingat materi yang kita peljari minggu lalu?<br>• Apa pernah ananda mendengar materi ini sebelumnya? |
| Eksplorasi Konsep | **Orientasi peserta didik pada masalah**<br>• Guru meminta peserta didik untuk membaca materi tentang sejarah kelahiran pancasila<br>• Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik :<br>• Guru meminta peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan guru<br>• Guru memberikan penjelasan dan pemahaman mengenai materi pancasila<br>• Guru menyampaikan permasalahan atau study kasus yang akan dibahas didalam kelompok. |
| Ruang Kolaborasi | **Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar**<br>• Guru membagi peserta didik dalam kelompok, masing- masing kelompok beranggotakan maksimal 5-6 orang. |

| | |
|---|---|
| | • Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi dan bekerja sama memecahkan permasalahan yang telah diberikan guru.<br>**Membimbing penyelidikan individu dan kelompok**<br>• Guru membimbing peserta didik dalam melakukan kerja kelompok.<br>• Guru memfasilitasi peserta didik untuk menanyakan hal – hal yang belum dipahami terkait dengan permasalahan yang diberikan. |
| Demonstrasi Kontekstual | **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**<br>• Guru meminta setiap kelompok menuangkan hasil karya untuk dipresentasikan di depan kelas.<br>• Guru meminta peserta didik dari kelompok lain untuk memberikan tanggapan atau masukan mengenai pemecahan masalah yang telah dikerjakan. |
| Elaborasi Pemahaman | **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**<br>• Peserta didik diajak untuk mengkritisi jawaban kelompok yang presentasi.<br>• Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil diskusi dan pemecahan masalah oleh peserta didik.<br>• Guru bersama peserta didik membuat simpulan hasil diskusi. |
| Kegiatan Akhir (15') | |
| **Langkah Pembelajaran** | **Jenis Kegiatan dan Sintak Pembelajaran** |
| Koneksi antar materi | Peserta didik diminta membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari dan membuat keterkaitan antara kesatuan indonesia. |

| | |
|---|---|
| Aksi nyata | Peserta didik diminta untuk mengumpulkan hasil yang telah dibuat. |
| Doa | Guru meminta seluruh siswa membaca hamdalah |

**REFLEKSI PESERTA DIDIK**

Apakah kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan sintaks dan tujuan pembelajaran?apa yang ahrus di perbaiki dalam pembelajaran berikutnya?

**UPAYA TINDAK LANJUT**

- Pengayaan

  Diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

- Remedial

  Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

**LAMPIRAN**

**BAHAN BACAAN PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK**

BAHAN AJAR
BAB 3

**Kesatuan Indonesia danKarakteristik Daerah**

**A. Wilayah Negara Indonesia**

Setiap negara punya wilayah atau tempat di mana negara tersebut ber- ada. Mencakup daerah mana saja yang menjadi tempat atau wilayah Indonesia? Di zaman Majapahit, wilayah kekuasaannya mencakup seluruh daerah di Nusantara ini. Panglima Majapahit bernama Gajah Mada bersumpah untuk menyatukan seluruh daerah Nusantara menjadi satu kesatuan wilayah. Sumpahnya disebut Sumpah Palapa.

**1. Pembatasan Wilayah**

Seperti rumah yang jelas tempatnya, negara pun perlu tempat atau wilayah yang jelas. Karena itu pada hari pertama dan kedua dalam sidang kedua BPUPK, tanggal 10-11 Juli 1945, soal wilayah tersebut sudah dibahas atau didiskusikan. Saat itu beberapa pemimpin memiliki pendapat berbeda soal daerah mana saja yang perlu menjadi wilayah Indonesia.

**2. Penetapan Wilayah**

Perbedaan pendapat tentang wilayah tersebut terjadi dalam sidang BPUPK. Karena itu, Ketua BPUPK Radjiman Wedyodiningrat lalu memutuskan melakukan pemungutan suara untuk menetapkan wilayah negara Indonesia.

**3. Batas Wilayah**

Suatu tempat atau wilayah tentu punya batas yang jelas. Seperti wilayah sekolah kalian masing-masing yang juga memiliki batas-batas yang jelas. Baik batas di sebelah selatan, timur, utara, maupun barat. Demikian juga wilayah Indonesia sebagai negara. Ada batasnya pula, baik di selatan, timur, utara, serta barat.

**B. Indonesia sebagai Negara Kesatuan**

Indonesia merupakan negara dengan luas mencapai sekitar 1,9 juta kilometer persegi dan memiliki banyak daerah. Ibarat rumah, Indonesia seperti rumah yang sangat besar dan memiliki banyak ruangan. Menurut kalian, apakah sebaiknya masing-masing ruangan itu diatur sendiri-sendiri secara terpisah, atau lebih baik diatur dengan aturan yang sama yang berlaku bagi semua?

Kalau setiap daerah akan dikelola dengan aturan sendiri-sendiri, maka negara seperti itu disebut negara serikat atau negara federal. Contohnya adalah negara Malaysia dan Amerika Serikat. Sebaliknya, kalau semua daerah diatur dengan aturan yang sama yang ditetapkan pemerintah pusat, maka negara seperti itu merupakan negara kesatuan, seperti negara Republik Indonesia saat ini.

1. Ciri-ciri Negara Kesatuan

Untuk lebih mengenal tentang negara kesatuan tentu perlu mengenal ciri- cirinya lebih dahulu. Di antara ciri-ciri negara kesatuan adalah bahwa negara memiliki:

a. Satu Pemerintahan Pusat yang memegang seluruh kekuasaan.
b. Satu Undang-Undang Dasar yang berlaku di seluruh wilayah negara.
c. Satu Kepala Negara dan Kepala Pemerintahan untuk seluruh rakyat.
d. Satu Badan Perwakilan yang mewakili seluruh rakyat.

**C. Persatuan dan Kesatuan Indonesia**

Kalian sudah memahami bentuk negara Indonesia sebagai negara kesatuan. Wujudnya adalah bersatunya seluruh masyarakat dan daerah menjadi satu bangsa dan negara yang utuh, yaitu bangsa dan negara Indonesia. Termasuk sama-sama menggunakan Bahasa Indonesia serta mengusung nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan sosial..

1. Makna Persatuan dan Kesatuan

Tahukah kalian organisasi bernama PGRI? Itulah organisasi untuk para guru. Nama lengkap organisasi tersebut adalah Persatuan Guru Republik Indonesia yang disingkat menjadi PGRI. Para guru dari seluruh wilayah berhimpun menjadi anggota organisasi tersebut.Selain itu ada pula organisasi yang bernama PSSI, singkatan dari Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia. Organisasi ini mengurus semua hal yang berhubungan dengan sepak bola.

2. Memperjuangkan Persatuan dan Kesatuan Indonesia

Dapatkah kalian membayangkan betapa beratnya perjuangan para pahlawan nasional? Mereka mempertaruhkan nyawa untuk memperjuangkan ke- merdekaan bangsa Indonesia. Melalui pengorbanan para pahlawan itulah persatuan dan kesatuan Indonesia yang ada sekarang ini dapat terwujud.

Pedoman penskoran

Nilai = jumlah skor yang di peroleh X 100 = (12/12) X 100
Skor maksimal

Kriteria penskoran

Aspek kejelasan sistematika

Skor 4 : Sistematika penjelasan logis dengan bahasa dan suara yang sangat jelas

Skor 3 : Sistematika penjelasan logis dan bahasa sangat jelas tetapi suara kurang jelas

Skor 2 : Sistematika penjelasan tidak logis meskipun menggunakan bahasa dan suara cukup jelas

Skor 1 : Sistematika penjelasan tidak logis meskipun menggunakan bahasa dan suara cukup jelas

Aspek Pengetahuan

Skor 4 : Menguasai materi presentasi dan dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan kesimpulan mendukung topik yang dibahas

Skor 3 : Menguasai materi presentasi dan dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan kesimpulan mendukung topik yang dibahas

Skor 2 : Penguasaan materi kurang meskipun bisa menjawab seluruh pertanyaan dan kesimpulan tidak berhubungan dengan topik yang dibahas

Skor 1 : Materi kurang dikuasai serta tidak bisa menjawab seluruh pertanyaan dan kesimpulan tidak mendukung topik

Aspek penampilan

Skor 4: Penampilan menarik, sopan dan rapi, dengan penuh percaya diri serta menggunakan alat bantu

Skor 3 : Penampilan cukup menarik, sopan, rapih dan percaya diri menggunakan alatbantu

Skor 2 : Penampilan kurang menarik, sopan, rapi tetapi kurang percaya diri serta menggunakan alat bantu

Skor 1 : Penampilan kurang menarik, sopan, rapi tetapi tidak percaya diri dan tidak

# Lembar VII

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

# SURAT PENDUKUNG

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0417/Un.26.1/PP.07/05/2024 Bukittinggi, 06 Mei 2024
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
**Bapak/Ibu** .....

***Assalamu'alaikum Wr. Wb***

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

| | | |
|---|---|---|
| **Nama** | : | **FARIDA** |
| **NIM** | : | **2520104** |
| Semester | : | 8 |
| Program Studi | : | Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer |
| Fakultas | : | Tarbiyah dan Ilmu Keguruan |
| Judul Skripsi | : | ***Perancangan Modul Ajar Digital Menggunakan Canva pada Pembelajaran PPKN di SMP Negeri 2 Sungai Pua*** |
| Lokasi Penelitian | : | SMP Negeri 2 Sungai Pua |
| Waktu | : | Mei 2024 s.d selesai |

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.Ag
NIP 197605192006041001

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI**
Nomor : B-0464/Un.26.1/HK.00.5/05/2024

TENTANG

**PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI**

**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA**
**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI**

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djammil Djambek Bukittinggi an. **Farida, NIM. 2520104** tanggal 6 Mei 2024 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

**MEMUTUSKAN:**

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Perancangan Modul Ajar digital menggunakan Canva pada Pembelajaran PPKN di SMP Negeri 2 Sungai Pua"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

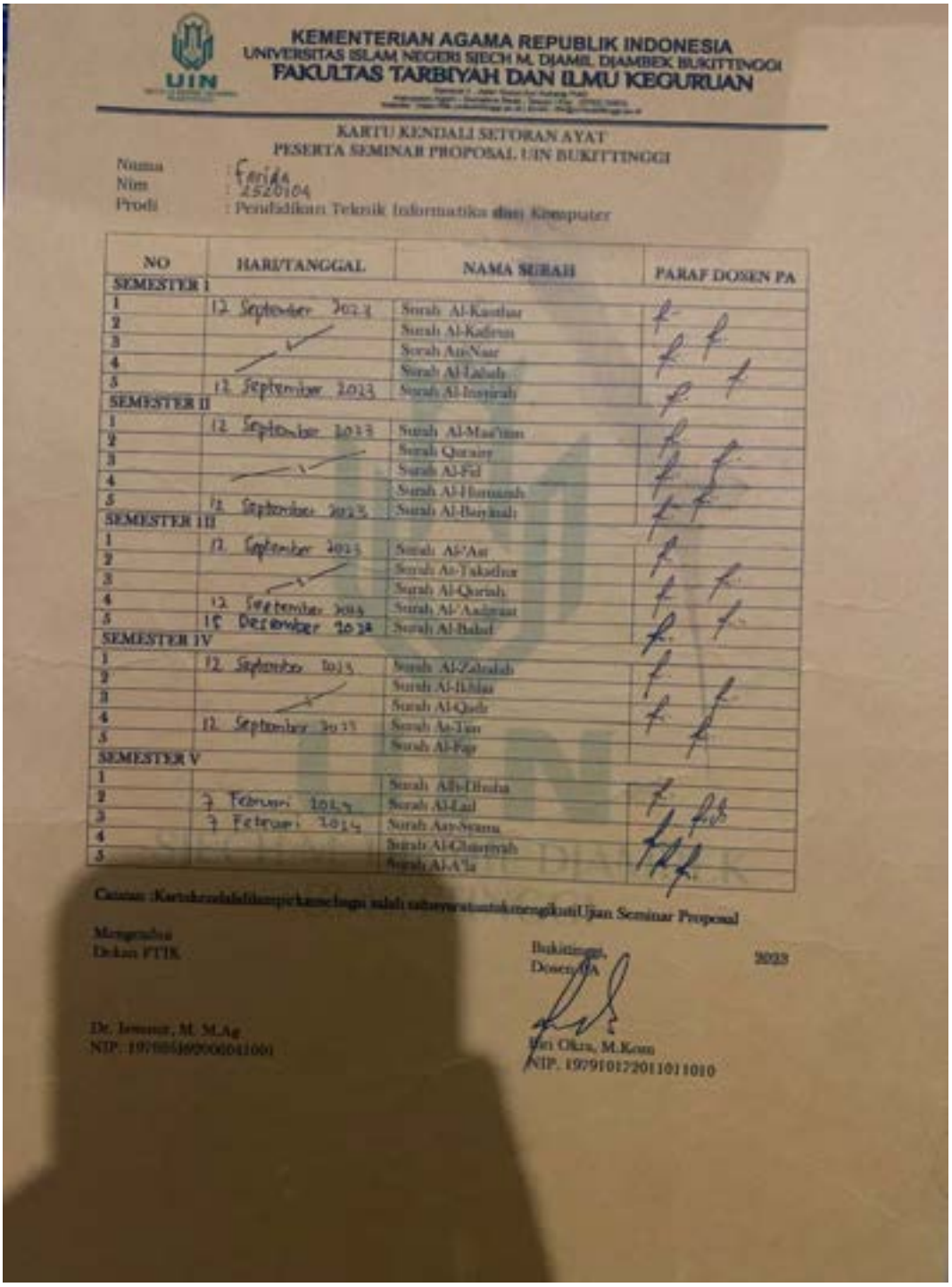
| | |
|---|---|
| Nama | : **Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom** |
| NIP | : **198805122023212042** |
| Pangkat/Gol.Ruang | : X |
| Jabatan | : Asisten Ahli |
| Bidang Keahlian Pokok | : Ilmu Komputer |
| Sebagai Dosen | : PEMBIMBING |

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 6 Mei 2024

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**Dr. ISWANTIR, M. Ag**
NIP.197605192006041001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

KARTU KENDALI SETORAN AYAT
PESERTA SEMINAR PROPOSAL UIN BUKITTINGGI

Nama : Farida
Nim : 2520104
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

| NO | HARI/TANGGAL | NAMA SURAH | PARAF DOSEN PA |
|---|---|---|---|
| SEMESTER I | | | |
| 1 | 12 September 2023 | Surah Al-Kautsar | |
| 2 | | Surah Al-Kafirun | |
| 3 | | Surah An-Nasr | |
| 4 | | Surah Al-Lahab | |
| 5 | 12 September 2023 | Surah Al-Insyirah | |
| SEMESTER II | | | |
| 1 | 12 September 2023 | Surah Al-Ma'un | |
| 2 | | Surah Quraisy | |
| 3 | | Surah Al-Fil | |
| 4 | | Surah Al-Humazah | |
| 5 | 12 September 2023 | Surah Al-Balad | |
| SEMESTER III | | | |
| 1 | 12 September 2023 | Surah Al-'Ast | |
| 2 | | Surah At-Takatsur | |
| 3 | | Surah Al-Qariah | |
| 4 | 12 September 2023 | Surah Al-'Aadiyaat | |
| 5 | 15 Desember 2023 | Surah Al-Balad | |
| SEMESTER IV | | | |
| 1 | 12 September 2023 | Surah Al-Zalzalah | |
| 2 | | Surah Al-Bilad | |
| 3 | | Surah Al-Qadr | |
| 4 | 12 September 2023 | Surah At-Tin | |
| 5 | | Surah Al-Fajr | |
| SEMESTER V | | | |
| 1 | | Surah Adh-Dhuha | |
| 2 | 7 Februari 2024 | Surah Al-Lail | |
| 3 | 7 Februari 2024 | Surah Asy-Syams | |
| 4 | | Surah Al-Ghasyiyah | |
| 5 | | Surah Al-A'la | |

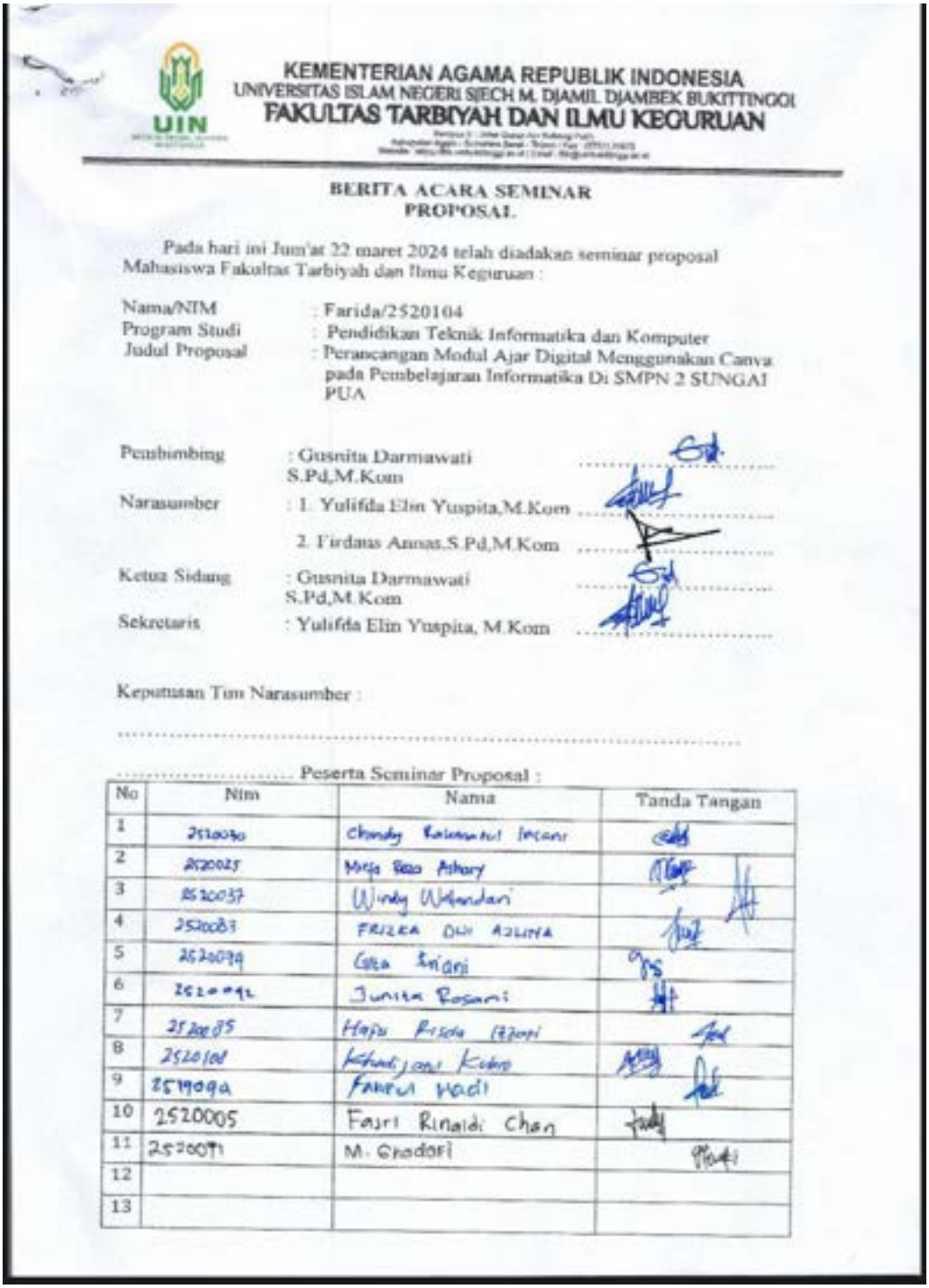
Catatan :Kartukendalidiserahkansetelah tahsyirsetuntukmengikutiUjian Seminar Proposal

Mengetahui
Dekan FTIK

Dr. Irsyad, M. M.Ag
NIP. 197005032000041001

Bukittinggi, 2023
Dosen PA

Ifni Okta, M.Kom
NIP. 197910172011011010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jum'at 22 maret 2024 telah diadakan seminar proposal Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan :

Nama/NIM : Farida/2520104
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Proposal : Perancangan Modul Ajar Digital Menggunakan Canva pada Pembelajaran Informatika Di SMPN 2 SUNGAI PUA

Pembimbing : Gusnita Darmawati S.Pd,M.Kom .....
Narasumber : 1. Yulifda Elin Yuspita,M.Kom .....
2. Firdaus Annas,S.Pd,M.Kom .....
Ketua Sidang : Gusnita Darmawati S.Pd,M.Kom .....
Sekretaris : Yulifda Elin Yuspita, M.Kom .....

Keputusan Tim Narasumber :

.....

..... Peserta Seminar Proposal :

| No | Nim | Nama | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|
| 1 | 2520030 | Chandy Rahmanul Ikram | |
| 2 | 2520025 | Mirja Reza Athary | |
| 3 | 2520037 | Windy Wahendari | |
| 4 | 2520083 | FRIZKA DWI AZLIVA | |
| 5 | 2520094 | Citra Engi | |
| 6 | 2520092 | Junita Rosani | |
| 7 | 2520085 | Hafiz Risda Ilhami | |
| 8 | 2520108 | Khairul Ikhsan Kadri | |
| 9 | 2519094 | Fahmi Hadi | |
| 10 | 2520005 | Fasri Rinaldi Chan | |
| 11 | 2520071 | M. Ghadafi | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

| | | | |
|---|---|---|---|
| 14 | | | |
| 15 | | | |
| 16 | | | |
| 17 | | | |
| 18 | | | |
| 19 | | | |
| 20 | | | |
| 21 | | | |
| 22 | | | |
| 23 | | | |
| 24 | | | |
| 25 | | | |
| 26 | | | |
| 27 | | | |
| 28 | | | |
| 29 | | | |
| 30 | | | |

Bukittinggi, 22 Maret 2024
ketua seminar

Gusnita Darmawati,S.Pd.,M.Kom



PEMERINTAH KABUPATEN AGAM
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA
Alamat: Limo Suku Sungai Pua Kec.Sungai Pua 26181
E-mail:smpnegeri2sungaipua.agam@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor: 423 /235 / SMPN 2 Sungai Pua / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 2 Sungai Pua kabupaten Agam berdasarkan surat nomor: B-0417/Un.26.1/PP.07/05/2024, tanggal 06 Mei 2024 tentang permohonan Izin penelitian maka dengan ini kami menerangkan:

| | |
|---|---|
| Nama | : **FARIDA** |
| Nim/BP | : 2520104 |
| Program studi | : Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer |
| Fakultas | : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi |

Babwasannya telah melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Sungai Pua kabupaten Agam pada tanggal 05 Mei 2024 s/d 15 Juli 2024 Dengan judul skripsi **'Perancangan Modul Ajar Digital Menggunakan Canva pada Pembelajaran PPKN di SMP Negeri 2 Sungai Pua''.**

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Sungai Pua, 12 Juli 2024
Kepala

**ISNATUL S.Pd**
**NIP.19730709199802200l**

# Lampiran VIII

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

# DOKUMENTASI PENELITIAN

















# Daftar Riwayat Hidup




| | |
|---|---|
| Nama | : Farida |
| Nim | : 2520104 |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan |
| Jurusan | : Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer |
| TTL | : Betung Bedarah Barat, 09 oktober 2003 |
| Alamat | : Jambi, Kab. Tebo ilir |
| Email | : tululyafarida@gmail.com |
| Nama Ayah | : Mustopa Kamal |
| Nama Ibu | : Suwaibah |
| Pendidikan | : SD 49 betung bedarah barat |
| | : MTS Nurul Jalal |
| | : MA Nurul Jalal |