



PENGEMBANGAN E- MODUL BERBASIS CANVA PADA TOPIK MEMBACA TEKS DI KELAS IV SDN 1 TRENCENG KABUPATEN TULUNGAGUNG

Prastyani Dwi Rahayu^{1*}, Janattaka Nugrananda², Sari Eka Yuliana³

^{1*2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial dan Humaniora Universitas Bhinneka PGRI

*Email: rdwi3663@gmail.com, nandahanduk@gmail.com, eyulianasari99@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3930>

Article info:

Submitted: 06/08/25

Accepted: 14/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian pengembangan E- Modul berbasis canva dilatarbelakangi oleh Pembelajaran siswa kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab, dengan sumber belajar yang terbatas pada buku Cerdas Tangkas tanpa variasi bahan ajar yang menarik, Guru jarang menggunakan bahan ajar yang bervariatif dalam kegiatan pembelajaran, padahal sekolah telah menyediakan perangkat dan fasilitas penunjang. E- Modul berbasis canva terfokus pada topik membaca teks pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Kevalidan pengembangan media ini ditentukan dari hal validasi ahli media dan ahli materi. Hasil uji coba kelayakan E- Modul berbasis canva ahli media mendapat skor presentase 92,5% dengan kategori “sangat valid”. Penilaian ahli materi memperoleh skor presentase yaitu 91,25% dengan kategori “sangat valid”. Uji coba lapangan pada 18 peserta didik kelas IV SDN 1 Trenceng memperoleh skor presentase 94% dengan kategori “sangat valid”. E- Modul dikategorikan sangat valid digunakan apabila E- Modul sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta dapat mendukung isi dari materi pembelajaran.

Kata Kunci: E-Modul, Canva, Membaca Teks.

1. PENDAHULUAN

Pemerintah memastikan Bahasa Indonesia sebagai pelajaran wajib karena bahasa indonesia menjadi pemersatu bangsa, suku dan juga budaya di Indonesia (Desmirasari & Oktavia, 2022). Bahasa Indonesia membentuk keserasian tanpa harus melupakan bahasa daerah. Dewasa ini pengaplikasian bahasa yang tepat mengalami kemunduran karena berkembangnya bahasa gaul. Pelajar yang belum memahami kaidah penulisan atau pengucapan Bahasa Indonesia yang baik karena mereka berpikir bahasa gaul lebih mudah untuk diucapkan dan lebih luwes. Pemerintah memberlakukan mata pelajaran sebagai mata pelajaran wajib agar pelajar tetap menggunakanannya seperti dalam penulisan karya ilmiah. Bahasa Indonesia terlihat mudah namun sebenarnya adalah bahasa yang kaya.

Zaman sekarang yang mana dengan adanya teknologi yang mengglobal ini telah mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan baik yang di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan juga pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi pada zaman ini merupakan suatu hal yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan, karna perkembangan teknologi ini berjalan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Dalam bidang Pendikan teknologi juga mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam ilmu pengetahuan dimana dalam ilmu pengetahuan para peserta didik di ajarkan tentang gejala dan fakta alam dan dengan teknologi ini manusia dapat menggunakan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut. Teknologi ini dapat membantu manusia untuk menciptakan suatu inovasi yang dapat membantu keseharian manusia sehari-hari dan mempermudah suatu pekerjaan yang sangat lelah.(Maritsa et al., 2021)



Sumber belajar memiliki pengertian yang sangat luas. Sumber belajar menurut Bustari (2005) adalah guru dan bahan-bahan pelajaran berupa buku bacaan atau semacamnya. Muis & Pitra (2021) berpendapat bahwa sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, perangkat lunak, atau kombinasi dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan siswa dan guru. Supriadi (2017) menambahkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan. Dapat sampaikan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari suatu hal. Pengertian dari sumber belajar sangat luas. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran.(Andrianingsih & Mustika, 2022)

E-Modul atau modul elektronik merupakan bahan ajar yang secara khusus disiapkan dan dirancang secara sistematis atas dasar kurikulum tertentu yang dikemas dalam satuan unit terkecil yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah ditetapkan. E-Modul atau modul elektronik adalah bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis, yang di dalamnya dilengkapi dengan materi- materi dan animasi untuk memperkaya pengalaman belajar, E-Modul ini dapat dintegrasi dengan berbagai macam model pembelajaran, salah satunya adalah E-Modul yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pemanfaatan dan pemberdayaan E-Modul untuk menunjang pembelajaran merupakan suatu keniscayaan, bukan hanya untuk meningkatkan epektifitas dan kualitas pembelajaran, tetapi yang lebih penting adalah untuk meningkatkan penguasaan materi baik guru maupun peserta didik (Kemendikbud, 2017). E-Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Danang T, 2015). E-Modul dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri maupun konvensional.

E-Modul dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri sehingga, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dan dapat memenuhi seluruh kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. E-Modul dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, motivasi, dan minat belajar peserta didik karena penyajiannya dapat dimodifikasi, dikembangkan semenarik dan seefektif mungkin dalam setiap pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan lingkungan belajarnya (Kastolani, 2018).

Mengoptimalkan E-modul sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi opsi terbaik, mengingat potensi E-modul dapat meningkatkan kreativitas dan membantu proses pembelajaran secara mandiri oleh siswa. Upaya meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa, pengembangan E-modul menggunakan platform digital canva menjadi pilihan yang tepat. Canva merupakan sebuah platform digital yang digunakan untuk mendesain berbagai macam konten seperti poster, infografis, dan desain visual lainnya (Widowati, 2023). Canva sebagai alat desain grafis online menyediakan kemudahan dalam menciptakan konten visual yang menarik. Penggunaan platform Canva dalam pembuatan E-modul diharapkan dapat memberikan dimensi baru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui memanfaatkan desain grafis dan fitur canva, diharapkan E-modul dapat meningkatkan keterlibatan siswa memudahkan pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Pengembangan modul elektronik berbasis Canva diharapkan dapat membuat siswa semakin tertarik dan proaktif dalam mempelajari bahasa Indonesia. Salah satu keunggulan utama E-modul ini adalah kemampuannya menyajikan materi secara lebih menarik, tidak seperti metode pembelajaran tradisional. Unsur visual yang menarik seperti gambar, bagan, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. E-modul juga dapat diakses kapanpun dan dimanapun, memberikan



keleluasaan bagi siswa untuk belajar mandiri di luar kelas. Hal ini memungkinkan mereka mempelajari materi secara lebih mendalam dan mengulangi topik tertentu sesuai kebutuhan, tanpa memandang waktu dan lokasi.

E-modul berbasis Canva memanfaatkan elemen multimedia yang beradaptasi dengan berbagai gaya belajar siswa, seperti gaya belajar visual yang mengutamakan gambar dan grafik, gaya belajar auditori yang lebih fokus pada materi yang disampaikan melalui suara atau video, serta pembelajaran kinestetik yang melibatkan gaya aktivitas interaktif. Media yang beragam ini membuat proses pembelajaran lebih inklusif dan selaras dengan preferensi belajar masing-masing siswa. Melalui hal tersebut, diharapkan mereka dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi bahasa Indonesia dengan lebih menyenangkan dan efektif.(Oktavia et al., 2021)

E-Modul berbasis Canva diharapkan dapat membuat pembelajaran bahasa Indonesia lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman. E-modul ini menyampaikan materi pembelajaran secara dinamis dengan memanfaatkan berbagai fitur multimedia yang menarik perhatian siswa. Materi yang disajikan secara interaktif membuat proses pembelajaran lebih menarik, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memperdalam pemahaman bahasa Indonesia. Penggunaan E-modul berbasis Canva juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan teknis, yang sangat penting di era digital ini. Membiasakan diri menggunakan platform desain seperti Canva memungkinkan siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasanya, tetapi juga memperkuat keterampilan digitalnya, yang merupakan keterampilan penting di seluruh aspek kehidupan dan karir masa depan. E-modul ini mendukung pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia yang semakin digital.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Putry Salsa Bilah 2022 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva Subtema Manusia dan Lingkungan” Dari hasil pengembangan E-Modul berbasis canva dapat disimpulkan berdasarkan tanggapan ahli media, ahli bahasa dan ahli materi menjelaskan bahwa, E-Modul berbasis canva subtema manusia dan lingkungan memperoleh kategori “Sangat Layak”. Disimpulkan bahwa pengembangan E-Modul berbasis canva subtema manusia dan lingkungan sangat layak diterapkan dan dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi kelas IV SDN 1 Trenceng, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode klasikal yang kurang membangkitkan keaktifan siswa. Siswa terlihat cenderung pasif selama proses belajar, dan guru lebih sering memberikan penugasan yang hanya menggunakan buku cerdas tangkas sebagai bahan pembelajaran. Sekolah sebenarnya telah menyediakan perangkat teknologi yang memadai, tetapi perangkat tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Selama pembelajaran, guru cenderung mendominasi dengan metode ceramah, tanpa adanya variasi pemanfaatan sumber belajar digital atau bahan ajar inovatif. Materi dan soal-soal dalam buku cerdas tangkas juga teridentifikasi kurang bervariasi dan kurang menarik, sehingga siswa minim berpartisipasi aktif, merasa bosan, dan mengalami kejemuhan dalam belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru perlu menggunakan media atau bahan ajar yang lebih inovatif dan menarik agar materi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih baik oleh siswa.

Penggunaan E-modul berbasis Canva memungkinkan guru untuk memanfaatkan perangkat tersebut secara optimal, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan E-Modul berbasis Canva pada topik Membaca Teks di kelas IV SDN 1 Trenceng Kabupaten Tulungagung.”**

2. METODOLOGI PENELITIAN

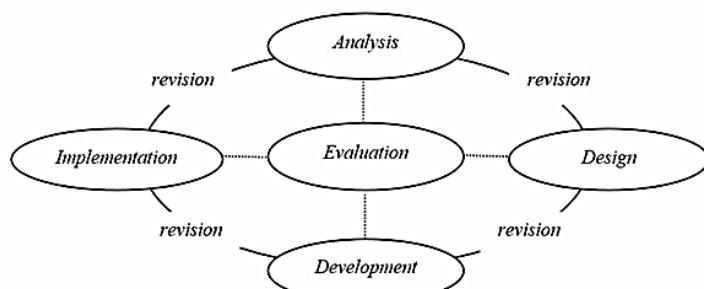
Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reaseard and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan model penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu



produk dan menguji kevalidan dalam penggunaan produk tersebut. Peneliti menggunakan teori ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluasi*). (Sugiono, 2014)

Model desain sistem pembelajaran yang mudah diterapkan yang dikenal dengan model ADDIE menggambarkan tahapan mendasar dari sebuah sistem pembelajaran. Proses instruksional terdiri dari lima fase yang dikenal sebagai analisis, desain, pengembangan, implemenatai, dan evaluasi membentuk model intrukdional ADDIE (Arofah & Cahyadi, 20219)

Gambar 1 Bagan Model ADDIE



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis (Analysis)

Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Trenceng dapat dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran berupa e-modul canva.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pada pembelajaran di kelas kurang optimal dalam menggunakan media. Oleh karena itu, pada penelitian ini perlu mengembangkan media pembelajaran seperti e-modul canva untuk membantu siswa dalam memahami materi membaca teks dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, hingga akhirnya tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal dan meningkatkan pemahaman siswa.

Langkah penggunaan media pembelajaran e-modul canva menggunakan *handphone* atau laptop yang ditunjang dengan fasilitas-fasilitas berupa LCD dan jaringan internet. Media pembelajaran e-modul canva berpedoman berdasarkan CP dan ATP kelas IV.

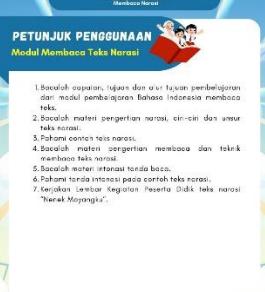
2. Desain (design)

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa guru pada SD tersebut kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran, karena guru hanya menggunakan bahan ajar seperti buku cerdas tangkas sebagai penunjang proses pembelajaran. Hal tersebut mempengaruhi proses pembelajaran yang kurang menarik, oleh karena itu perlu adanya media yang menarik seperti media e-modul canva. Materi pembelajaran menggunakan media e-modul canva yang diajarkan memerlukan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran pada materi membaca teks kelas IV.

Selanjutnya tahap yang ketiga dari model ADDIE yaitu tahap pengembangan. Pengembangan dilakukan pada penelitian ini sesuai dengan langkah-langkah dalam pembuatan media e-modul canva materi membaca teks.

Tabel 1. Tampilan Desain Pengembangan E- MODUL Berbasis Canva



No	Tahapan	Keterangan
1.		Tampilan desain cover sesuai dengan topik membaca teks, dan dilengkapi dengan identitas universitas, identitas buku, dan kelas.
2.		Tampilan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.
3		Tampilan petunjuk penggunaan.
4.		Tampilan daftar isi.



5



Tampilan materi teks naratif.

6



Tampilan materi teks naratif.

7



Tampilan materi teks naratif.

8



Tampilan materi teks naratif..



9



Tampilan contoh teks naratif.

10



Tampilan contoh teks naratif.

11



Tampilan materi teks naratif.

12



Tampilan materi intonasi nada.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa E- Modul berbasis Canva yang telah dirancang sejak tahap desain (design). Proses perancangan E-



Modul ini menggunakan Canva karena menyediakan berbagai fitur dan visual yang mendukung pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan proses validasi oleh para ahli. Validasi yang dilakukan mencakup aspek media dan materi guna memastikan kevalidan dari E-Modul berbasis Canva yang dikembangkan.

a. Validasi ahli Media

Validitas produk diuji melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli media. Ahli media terdiri dari 2 validator yaitu Ibu LSA dan Bapak APS. Hasil rata-rata presentase pada kedua validator media mendapatkan hasil 92,5% layak digunakan dengan revisi dengan ketgori “sangat valid”. Berikut hasil akhir validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor yang diberikan ahli media ke-		Rata-rata hasil validasi	Tingkat Kevalidan
		1	2		
1	Desain E- Modul menarik	4	4	100%	Sangat Valid
2	Kualitas tampilan sangat jelas dan mudah dilihat	4	4	100%	Sangat Valid
3	Sangat fleksibel karena bisa diakses kapanpun dan dimanapun	4	4	100%	Sangat Valid
4	E- Modul ini dapat digunakan secara berulang-ulang, bisa digunakan pembelajaran didalam maupun di luar kelas	4	4	100%	Sangat Valid
5	Ukuran huruf yang jelas dapat dengan mudah dibaca oleh peserta didik	4	3	87,5%	Valid
6	Kalimat yang digunakan dapat dipahami oleh peserta didik	4	4	100%	Sangat Valid
7	Gambar pada E- Modul sesuai dengan materi	4	3	87,5%	Valid
8	Penggunaan gambar sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	3	87,5%	Valid
9	Gambar tidak mengandung elemen yang membingungkan atau menyimpang dari materi	3	3	75%	Valid
10	Tampilan gambar pada E- Modul memberikan	4	3	87,5%	Sangat Valid



kesan menarik bagi peserta didik

Skor Total	39	35	92,5%	Sangat Valid
------------	----	----	-------	--------------

b. Validasi Ahli Materi

Penilaian validator materi divalidasi oleh ahli materi yang berjumlah dua, validator 1 yakni Bapak AAPEP dan validator 2 Ibu RO. Hasil validasi ahli materi rata-rata presentase pada kedua validator materi mendapatkan hasil 92,5% dengan ketgori “sangat valid”. Berikut hasil akhir validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor yang diberikan ahli media ke-		Rata- rata hasil validasi	Tingkat Kevalidan
		1	2		
1	Materi sesuai dengan kurikulum di Sekolah Dasar yaitu kurikulum merdeka	4	4	100%	Sangat Valid
2	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)	4	4	100%	Sangat Valid
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid
4	Tugas yang diberikan dalam E- Modul sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	87,5%	Valid
5	Penyusunan materi secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar	3	4	87,5%	Valid
6	Keruntutan materi yang terdapat pada E- Modul	4	3	87,5%	Valid
7	Kesesuaian tugas dengan materi	4	4	100%	Sangat Valid
8	Kejelasan materi pada E- Modul sesuai dengan materi membaca cerita dan memahami bacaan	3	4	87,5%	Valid
9	Kelengkapan materi pada E- Modul	3	4	87,5%	Valid
10	Materi yang diuraikan dapat membantu pemahaman peserta didik	3	4	87,5%	Valid
Skor		35	39	92,5%	Sangat Valid

4. Implementasi (*Implementation*)

E- Modul yang sudah dinyatakan valid oleh validator akan digunakan pada tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan tahap uji coba produk



untuk mengukur tingkat keterterapan dari E- Modul yang telah dikembangkan. Subjek uji coba adalah 18 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Trenceng. Tingkat keterterapan dinilai setelah selesainya pembelajaran menggunakan E- Modul berbasis Canva topik membaca teks melalui penyebaran angket kepada peserta didik. Adapun hasil angket peserta didik dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Responden	Hasil Respon	
		Total Skor	Skor (%)
1	AFA	39	97,5%
2	ASP	38	95%
3	AIF	37	92,5%
4	AKA	36	90%
5	AZA	36	90%
6	ACM	39	98%
7	DFW	38	95%
8	HDR	38	95%
9	HHS	38	95%
10	MAA	35	95%
11	MFDF	39	97,5%
12	SA	38	95%
13	MTA	36	90%
14	MZMA	39	97,5%
15	PPW	39	97,5%
16	QR	35	95%
17	SAN	39	97,5%
18	ADP	38	95%
Total Skor		677	1708%
Skor Rata- Rata		37,6	94%

Pada tabel 4. Menunjukkan bahwa hasil perolehan respon peserta didik berjumlah 18 dengan rata- rata 37,6 dan mendapatkan hasil presentase dengan angka 94% sehingga E- Modul berbasis Canva dalam kategori “sangat valid”. Data kualitatif yang diperoleh melalui saran dan komentar dari peserta didik adalah peserta didik senang dalam belajar, mudah dalam pengoperasian, tertarik dalam belajar dalam penggunaan E- Modul berbasis Canva. Pelaksanaan uji coba lapangan di kelas menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan E- Modul berbasis Canva.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap yang terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Adapun tahap evaluasi yang dilakukan dalam pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut. Tahap yang pertama yaitu analisis (*Analysis*), evaluasi yang dilakukan pada tahap analisis ini yaitu mengidentifikasi masalah awal sehingga hasil dari identifikasi dapat dijadikan acuan sebagai bahan pengembangan produk media e-modul canva. Selanjutnya tahap yang kedua yaitu perancangan (*Design*), evaluasi yang dilakukan pada tahap perancangan yaitu ketika waktu seminar proposal yang telah dilakukan terhadap evaluasi dari dosen penguji yang menyarankan untuk membuat gambaran awal tentang media e-modul canva.



Adapun tahap selanjutnya yaitu revisi produk. Revisi produk dilakukan setelah evaluasi dilakukan pada tahap pengembangan (*Development*). Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini yaitu mendapatkan saran dari para ahli media untuk menambahkan gambar yang menarik dan sesuai dengan topik yang digunakan.

Pembahasan

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media e-modul canva dengan topik membaca teks yang merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu menjelaskan materi membaca teks dengan mudah. Media e-modul canva yang dibuat peneliti berdasarkan analisis masalah dan analisis kebutuhan pada SD Negeri 1 Trenceng.

Media e-modul canva yang dikembangkan ini sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran ditinjau dari penilaian dari ahli media dan ahli materi. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu yang pertama dilihat dari materi yang disajikan pada media e-modul canva sesuai dengan CP dan TP. Kedua media e-modul canva dapat membantu proses pembelajaran di kelas pada materi membaca teks. Ketiga media e-modul canva ini dibuat peneliti secara sistematis.

Keempat secara desain media e-modul canva dapat terlihat secara jelas, pemilihan, pemilihan warna yang tepat, dan gambar yang dapat menarik siswa sehingga memudahkan proses mengajar. Selanjutnya materi yang diberikan harus sesuai dengan CP dan TP. Media pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan dalam menyampaikan proses belajar mengajar dan meningkatkan minat belajar siswa (Nugraha & Sosial. 2024). Media e-modul canva model ADDIE yang inovatif dibuat untuk membantu siswa dalam memahami materi dalam ekosistem.

Tingkat kevalidan pengembangan media e-modul canva ditentukan apabila media pembelajaran digunakan secara tepat mendukung isi materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar, maka media pembelajaran layak (Komang Wiratama & Gede Margunayasa, 2021). Dari hasil validasi terdapat dua validator ahli media dan materi. Dari kedua validator ahli media mendapat 92,5% dengan kategori "sangat valid" artinya kualitas dan tampilan media sudah sesuai dan menarik perhatian siswa. Penyajian media yang baik dapat memudahkan siswa dalam proses belajar secara mandiri dan memberikan pembaharuan dalam pembelajaran yaitu pengganti buku tanpa mengurangi fungsi sebagai sumber informasi (Mimin Ninawati et al., 2021) sedangkan dari kedua ahli materi mendapat hasil skor rata-rata 91,25% dengan kategori "sangat valid" yang artinya isi dari materi cukup mencakup dan cocok untuk proses belajar mengajar.

Respon siswa adalah perilaku siswa sebagai tanggapan terhadap pengaruh atau stimulus yang dilakukan oleh orang lain. Respon siswa dilakukan dengan tahap uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas IV SD Negeri 1 Trenceng yang berjumlah 18 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket yang berisikan beberapa aspek terkait media, materi, dan pembelajaran yang berlangsung, memperoleh skor 94% dengan kategori "sangat valid" yang artinya penggunaan media berjalan dengan baik dan mendapat respon yang baik.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putry Salsa Bilah yang menyatakan bahwa hasil uji kelayakan E-Modul berbasis Canva pada subtema manusia dan lingkungan dari ahli materi yang menunjukkan E-Modul berbasis Canva sangat valid dengan persentase 100%, dan dari hasil review ahli media pembelajaran menunjukkan E-Modul berbasis Canva sangat valid dengan persentase 93,75%. (Azahra et al, 2024)

4. SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dari pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan E- Modul berbasis Canva topik membaca teks kelas IV SDN 1 Trenceng berdasar pada model pengembangan ADDIE yaitu Analisis (Analysis),



perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation)

2. Uji kevalidan E- Modul berbasis Canva melalui validasi dua ahli media dan dua ahli materi. Hasil dari penilaian ahli media mendapatkan skor presentase rata- rata 92,5% dan ahli materi mendapatkan skor presentase rata- rata 92,5%. Berdasarkan kriteria kevalidan hasil nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid”.
3. Uji keterterapan E- Modul berbasis Canva mendapatkan nilai presentase melalui angket peserta didik. Angket peserta didik mendapatkan nilai presentase 94%. Hasil tersebut berada dalam kategori “sangat valid, yang menunjukkan bahwa E- Modul berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topic membaca teks layak dan dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andani, I. H., Chotimah, C., & Umardiyah, F. (2024). Pengembangan E-Modul Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru Sebagai Penguatan Literasi Digital Siswa. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(2), 22–31.
- Andrianingsih, R., & Mustika, D. (2022). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar Siswa di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6164–6172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3388>
- Desmirasari, R., & Oktavia, Y. (2022). Pentingnya Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *ALINEA : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 2(1), 114–119. <https://doi.org/10.58218/alinea.v2i1.172>
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65–73. <https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>
- Linggaasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Indonesian Language Learning in Elementary Schools Through Life Skills Education Model. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 40. [https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharrahah.v18i2.303>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Oktavia, A. S., Djuminingin, S., & Munirah. (2021). Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Web di SMK Negeri 2 Wajo. *Jurnal Universitas Negeri Makasar*, 1(1), 1–14.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rizanta, G., & Arsanti, M. (2022). *Prosiding*. 560–568.



Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.