

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN CANVA DENGAN MODEL  
PROJECT BASED LEARNING PADA MATERI RAGAM HIAS  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Alda Hafisah Putri<sup>1</sup>, Desyandri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>[aldahafizah@gmail.com](mailto:aldahafizah@gmail.com), Desyandri@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the lack of teaching materials available at school and the learning resources used by teachers are still less varied. The existing teaching materials are still in printed form, while teaching materials in the form of technology (digital) have not been used by teachers. This study aims to develop digital teaching materials in the form of Canva-assisted fine arts learning e-modules on decorative materials in grade V elementary schools that are valid, practical, and effective. This research uses a research and development (R&D) method with the ADDIE development model. The ADDIE model consists of 5 steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research data uses validation tests, practicality tests, and effectiveness tests. The product trial was conducted at SD Negeri 29 Ulak Karang, then continued with research at SD Negeri 15 Koto Lalang. The results of the study were valid with an average validation from the three validators of 93.72% with the category "Very Valid". The practicality test at the trial school obtained an average of 95.72% from the teacher and student response questionnaire. The research school showed an average of 96.97% with the category "Very Practical" in both schools. The effectiveness test was carried out in the form of an evaluation test at the trial school of 90.9%. While in the research school, the effectiveness percentage was 92%. Thus the e-module assisted by Canva has been declared valid, practical and effective for use in the learning process.*

*Keywords: E-module, Canva, ADDIE*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya bahan ajar yang ada di sekolah serta sumber belajar yang digunakan guru masih kurang bervariasi. Bahan ajar yang ada masih dalam bentuk cetak, sedangkan bahan ajar dalam bentuk teknologi (digital) belum digunakan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berupa *e-modul* pembelajaran seni rupa berbantuan *Canva* pada materi ragam hias di kelas V sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 langkah, yaitu *analysis* (menganalisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Data penelitian ini menggunakan uji validasi, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Subjek uji coba produk dilakukan di SD Negeri 29 Ulak Karang, kemudian dilanjutkan dengan penelitian di SD Negeri 15 Koto Lalang. Hasil dari penelitian adalah valid dengan rata-rata validasi dari ketiga validator sebesar 93,72% dengan kategori "Sangat Valid". Uji praktikalitas disekolah uji coba

dipeloleh rata-rata sebesar 95,72% dari angket respon guru dan peserta didik. Pada sekolah penelitian menunjukkan rata-rata sebesar 96,97% dengan kategori "Sangat Praktis" di kedua sekolah. Uji efektifitas dilakukan berupa tes evaluasi pada sekolah uji coba sebesar 90,9%. Sedangkan pada sekolah penelitian diperoleh persentase efektifitas sebesar 92%. Dengan demikian e-modul berbantuan canva telah dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-modul, Canva, ADDIE

## **A. Pendahuluan**

Kurikulum memegang peran penting dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan yang lebih baik. Menurut Yunisrul & Desyandri (2019) Kurikulum merupakan inti dari pendidikan dan tidak hanya berisi rumusan tujuan yang menentukan arah kemana peserta didik dibimbing dan diarahkan, tetapi juga rumusan yang terdiri dari isi dan kegiatan pembelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan dan sikap. Menurut Mansurdin dan Sari (2020) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan kurikulum dituntut untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini dan dimasa yang akan datang. Pemerintah mengusahakan peningkatan mutu dan pengelolaan dalam pendidikan dengan penyempurnaan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka.

Penerapan kurikulum merdeka sangat berkaitan erat dengan teknologi digital yang berkembang pesat di masa sekarang. Ilmu pengetahuan kian hari semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Dengan hadirnya perkembangan teknologi tersebut, maka dunia pendidikan juga harus dapat beradaptasi guna peningkatan mutu dan kualitas pendidikan yang lebih baik. Salah satu aspek dari pendidikan dalam penggunaan teknologi adalah penyusunan sumber belajar. Sumber belajar yang dapat digunakan guru untuk mendukung keberhasilan belajar peserta didik salah satunya adalah bahan ajar. Bahan ajar yaitu seperangkat bahan untuk membantu proses pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu terciptanya lingkungan yang mendukung peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Cahyadi, 2020).

Dengan adanya bahan ajar akan membuat peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Sehingga tidak ada lagi lagi peserta didik yang merasa bosan, malas, dan tidak tertarik pada proses pembelajaran. Bahan ajar tidak hanya memberikan kemudahan pada peserta didik tetapi guru juga mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, maka salah satu cara yang dilakukan oleh guru pada zaman sekarang adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan bahan ajar yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi seperti e-modul.

Menurut Wibowo (2021) *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. Pembelajaran yang tidak monoton dan lebih menarik akan membuat

peserta didik lebih ikut serta dalam pembelajaran tersebut, dan hal itu dapat terjadi karena adanya bahan ajar yang mendukung munculnya kreatifitas peserta didik.

Namun dengan kenyataan dilapangan, berdasarkan observasi, wawancara dan pengisian angket oleh guru wali kelas V di tiga SD dengan gugus yang berbeda. SD tersebut diantaranya SDN 15 Koto Lalang, SDN 15 Ulu Gadut dan SDN 29 Ulak Karang. Kegiatan itu dilakukan mulai dari tanggal 15 Januari-19 Januari 2024. Berdasarkan wawancara dan pengisian angket penggunaan bahan ajar oleh guru kelas di ketiga SD, guru masih menggunakan bahan ajar dalam bentuk cetak dan guru belum merancang sendiri modul ajar yang digunakan. Guru memanfaatkan platform Merdeka Belajar dan Google untuk mendownload modul ajar, sehingga modul tersebut belum sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Guru masih berpedoman pada buku sehingga bahan ajar yang digunakan masih belum variatif, akibatnya anak mengalami kesulitan dalam belajar seperti kurang tertarik dan tidak fokus pada saat guru menjelaskan

pembelajaran. Penggunaan teknologi sudah hampir optimal digunakan oleh guru dalam menampilkan media pembelajaran di kelas, namun peserta didik belum terlibat langsung dalam menggunakan media pembelajaran. Nampak beberapa anak tidak memperhatikan dan asik dengan kegiatan lain saat guru menayangkan media pembelajaran melalui proyektor.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik dan kebutuhan peserta didik di kelas V. Peneliti mengamati dari proses pembelajaran di kelas. Dari hasil pengamatan yang peneliti temukan bahwa rata-rata anak di kelas V memiliki karakteristik yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat eksperimen seperti membuat gambar dan pembelajaran yang tidak terfokus pada gaya belajar yang monoton. Peserta didik suka mencoba hal-hal baru dan lebih menarik belajar ketika mencermati buku atau bahan ajar yang menggunakan banyak variasi gambar dan warna tidak hanya teks penuh. Hasil angket kegemaran peserta didik yang peneliti peroleh adalah anak sangat suka dengan pembelajaran seni rupa dan jika dilihat dari rata-rata peserta didik dari

ke tiga SD yang peneliti amati memiliki hobi menggambar, serta lebih menyukai menonton video daripada mendengarkan materi.

Dari studi pendahuluan yang peneliti lakukan di ketiga SD tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa guru membutuhkan bahan ajar yang terintegrasi dengan perkembangan teknologi. Guru dalam mengajar sangat membutuhkan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Guru membutuhkan terobosan baru dalam menyediakan sumber belajar agar lebih variatif sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, dan guru membutuhkan bahan ajar yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam penggunaannya.

Peneliti akan mengembangkan *e-modul* dengan model *project based learning* (PjBL) pada materi ragam hias di kelas V. Model PjBL ini dapat memfasilitasi peserta didik untuk berkarya baik secara individual maupun berkelompok. Model pembelajaran *project based learning* ini adalah salah satu model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan pendapat Sukma & Amrina (2023) pembelajaran berbasis

proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Penggunaan *e-modul* berbantuan *canva* dengan model *project based learning* diharapkan dapat mengatasi persoalan kurangnya sumber belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model serta bahan ajar yang digunakan. Agar pembelajaran lebih menarik dan bervariasi maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan *E-Modul* Berbantuan *Canva* Dengan Model *Project Based Learning* Pada Materi Ragam Hias di Kelas V Sekolah Dasar".

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sa'adah dan Wahyu (2020) metode penelitian pengembangan merupakan metode yang dapat digunakan oleh suatu bidang keilmuan dalam suatu kajian sistematis untuk mengembangkan

dan memvalidasi sebuah produk. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang efektif dengan mempertimbangkan tingkat kebutuhan. Penelitian ini, menggunakan model ADDIE. Menurut Desyandri & Vernanda (2021) Model pengembangan ADDIE adalah model yang dikembangkan oleh S. Raiser dan Mollenda. Model pengembangan ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Pada Tahap analisis, peneliti mengkaji permasalahan untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan produk *e-modul* ini dengan melakukan observasi dan wawancara serta pengisian angket oleh guru kelas. Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah menyusun rencana pembuatan sumber belajar yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan *e-modul* menggunakan *Canva* dikelas V Sekolah Dasar.

Selanjutnya Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mengembangkan e-modul yang sebelumnya sudah dirancang, kemudian dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini meliputi validasi *e-modul* yang meliputi materi, media dan bahasa. Setelah e-modul tervalidasi, selanjutnya e-modul diaplikasikan pada proses pembelajaran. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap bahan ajar e-modul yang sudah dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifitasan e-modul yang dikembangkan. ADDIE termasuk ke dalam konsep pengembangan produk yang sistematis. Branch (dalam Asmayanti, A, dkk., 2021) menyebutkan bahwa ADDIE sebagai proses dasar untuk menciptakan sumber belajar yang efektif. Model ADDIE dapat membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang kompleks agar selanjutnya dapat mengembangkan produk-produk untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa proses pengembangan *e-modul* berbantuan *canva* pada materi ragam hias di kelas V sudah sesuai dengan tahapan pengembangan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) tahap analisis yang terdiri dari observasi, wawancara, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis bahan ajar, dan analisis karakteristik siswa, (2) tahap perancangan yang terdiri dari perancangan *e-modul* berbantuan *Canva* dengan model *Project Based Learning* pada materi ragam hias di kelas V Sekolah Dasar, (3) tahap pengembangan terdiri dari tahap uji validitas dan revisi bahan ajar e-modul, (4) tahap implementasi yaitu bahan ajar yang dikembangkan diterapkan pada subjek uji coba, (5) tahap evaluasi yang menjadi tahap perbaikan dari bahan ajar yang dikembangkan.

E-modul yang dirancang juga sudah sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. E-modul dibuat menarik dengan memadukan warna serta gambar yang sesuai dengan materi, e-modul juga dilengkapi dengan teknologi

informasi yang membuat peserta didik bisa belajar secara mandiri. Proses pembelajaran dengan menggunakan e-modul dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, hal itu terjadi karena materi-materi yang dirangkum dalam e-modul diambil dari berbagai sumber yang relevan dengan CP dan TP, aspek kebahasaan yang digunakan dalam e-modul juga mudah untuk dipahami sehingga hal ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Bahan ajar yang valid adalah bahan ajar yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran baik dari segi materi, media maupun bahasa. Ketiga aspek tersebut telah terpenuhi oleh *e-modul* dengan tingkat kevalidan dilihat dari penilaian dari ketiga validator, dimana hasil akhir dari validator ahli materi memperoleh hasil 92,85%, penilaian dari validator ahli media memperoleh hasil 92,31% dan penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh hasil 96%. Dari perhitungan rata-rata nilai ketiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 93,72% dengan kategori "Sangat Valid" sesuai dengan

kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) yaitu kategori dengan rentang persentase 81-100%. Oleh karena itu, e-modul berbantuan *canva* dengan model *project based learning* pada materi ragam hias dikelas V ini sudah valid untuk digunakan. Sesuai dengan pendapat Pribadi, R. B. A. (2019) Bahan ajar yang valid adalah bahan ajar yang memenuhi tiga aspek kevalidan, pertama materi, kedua bahasa, dan yang ketiga media yang mana pengembangannya mengacu pada karakteristik dan kebutuhan peserta didik supaya dapat memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri peserta didik tersebut.

Penggunaan e-modul berbantuan *canva* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebab e-modul bersifat interaktif. E-modul memberikan pengalaman baru bagi peserta didik yang membuat peserta didik tidak jenuh selama proses pembelajaran, serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *E-modul* sangat mudah diakses dan digunakan, hal ini membantu peserta didik belajar kapanpun dan dimanapun serta terlibat langsung dalam

penggunaanya. *E-modul* dirancang secara sistematis dan lengkap, sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Pribadi, R. B. A. (2019). Bahan ajar yang dirancang secara sistematis dan lengkap akan mampu memotivasi belajar peserta didik dan sekaligus akan memfasilitasi berlangsungnya proses belajar, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar pada diri peserta didik. Hal ini lah yang membuat *e-modul* menjadi praktis untuk digunakan dalam pembelajaran seni rupa pada materi ragam hias di kelas V sekolah dasar. Kepraktisan ini juga dibuktikan oleh angket yang diisi oleh guru dan peserta didik dari kedua sekolah dengan rata-rata 95,72% pada sekolah uji dan 96,97% pada sekolah penelitian, persentase ini berada pada kategori "Sangat Praktis" sesuai dengan kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) yaitu kategori dengan rentang persentase 81-100%. Oleh karena itu, *e-modul* berbantuan *canva* dengan model *project based learning* pada materi ragam hias di kelas V ini sudah praktis untuk digunakan.

Dengan valid dan praktisnya *e-modul* berbantuan *canva* ini membuat perubahan besar terhadap hasil belajar peserta didik yang membuat *e-modul* ini menjadi efektif untuk digunakan. sesuai dengan pendapat Yati & Amini (2020) Bahan ajar dikatakan efektif jika dapat memberikan hasil yang baik terhadap hasil belajar peserta didik. Terlihat bahwa hasil belajar peserta didik yang diukur dengan pretest sebelum menggunakan *e-modul* di kedua sekolah sebesar 32,15% sedangkan setelah menggunakan *e-modul* yang diukur dengan posttest menunjukkan hasil sebesar 91,45% hal ini membuktikan bahwa tingkat pemahaman peserta didik meningkat sebesar 59,3% setelah menggunakan *e-modul*. Jadi *e-modul* berbantuan *canva* ini dapat dikatakan baik dan layak digunakan untuk pembelajaran seni rupa pada materi ragam hias di kelas V karena *e-modul* sudah valid, praktis dan efektif. Sesuai dengan pendapat Trianto (dalam Yati & Amini 2020) Bahan ajar yang dikembangkan dikatakan baik jika memenuhi tiga kriteria, yaitu: valid, praktis, dan efektif.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan pendapat Santosa (2020);



Suryani, dkk (2020); dan Yusuf (2020) yang menyatakan bahwa *e-modul* adalah bahan ajar yang dapat dipublikasikan secara online maupun offline yang tersedia dalam bentuk elektronik, *e-modul* adalah bahan ajar yang interaktif dan efisien dalam penggunaannya, memudahkan pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, adapun kendala pada saat proses belajar mengajar yaitu tidak semua peserta didik disediakan laptop pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga untuk mengatasi masalah tersebut peneliti memberi solusi yaitu peserta didik diminta untuk duduk secara berkelompok dan menggunakan bahan ajar *e-modul* secara bergantian.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-modul* berbantuan *Canva* dengan model *Project Based Learning* pada materi ragam hias di kelas V sekolah dasar sudah dinyatakan valid oleh ketiga validatator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 93,72% dengan kategori "Sangat Valid". Mendapatkan penilaian akhir

praktikalitas di sekolah uji coba 95,72% dari angket respon guru dan peserta didik. pada sekolah penelitian mendapat penilaian akhir sebesar 96,97% dengan kategori "Sangat Praktis" pada kedua sekolah. Dan uji efektifitas mendapat kan persentase sebesar 90,9% pada sekolah uji coba 92% pada sekolah penelitian dengan kategori "Sangat Tinggi". Dengan demikian *e-modul* berbantuan *Canva* dengan model *project based learning* pada materi ragam hias dikelas V Sekolah Dasar telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2021). Model *addie* untuk pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis pengalaman. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 259-267).
- Cahyadi, R. A. H. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis *ADDIE* model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Desyandri. & Vernanda. (2021). Pengembangan Bahan Ajar *Realistic Mathematic Education*.
- Mansurdin dan Sari, Indah Ririn Kurnia. 2020. Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model *Discovery Learning (DL)* di Kelas V SDN 114/III Dusun

- Baru Siulak Sungai Penuh Kerinci. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD* : Volume 8, Nomor 4.
- Pribadi, R. B. A. (2019). Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar. *Pengembangan Bahan Ajar*, 1-45.
- Salwani, R & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 5 Nomor 1.
- Santosa, A. S. E., Santyadiputra, G. S., & Divayana, D. G. H. (2020). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran administrasi jaringan kelas XII teknik komputer dan jaringan di SMK TI Bali global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 1-11.
- Sukma, E., & Amrina, N., (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 4570-4576.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Suryani, K., Utami, I. S., Khairudin, K., Ariska, A., & Rahmadani, A. F. (2020). Pengembangan modul digital berbasis STEM menggunakan aplikasi 3D flipbook pada mata kuliah sistem operasi. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 358-367.
- Yati, W., & Amini, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 158-167.
- Yunisrul, Desyandri dan Purnamasari, Juita. 2019. PENINGKATAN PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC DI KELAS I SDN 15 ULU GADUT KOTA PADANG. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD* : Volume 6 . Nomor 1
- Yusuf, Yusfita dan Setyiorini, Rachmawati, Sabar, Tyaningsih, Nuramila, Ardiyana, Hanika. (2020). *Call For Book 3 (Media Pembelajaran)*. Surabaya: Cv Jakad Media Publishing.