

**PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN APLIKASI  
CANVA PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI  
SUBTEMA MANFAAT ENERGI**

Elgiana Sukma Hermara, Mira Mirawati, Tatang Muhajang  
Universitas Pakuan, PGSD FKIP Universitas Pakuan  
[Elgianasukma10@gmail.com](mailto:Elgianasukma10@gmail.com)

**ABSTRACT**

*E-module is an electronic module that was developed by utilizing the availability of 21st century technology as an effort to improve learning outcomes in accordance with predetermined learning objectives. This research aims to determine the feasibility of using e-modules using the Canva application in the learning process of students on the theme of always saving energy, sub-theme energy benefits. This research uses a Research and Development (R&D) approach, with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The results of research on e-module development using the Canva application on the theme of always saving energy, sub-theme energy benefits were declared "Very Feasible". The validation test results from the experts were obtained as follows, Indonesian language material experts 80%, science material experts 88%, media experts 90%, and language experts 84%, so that the validation test results obtained an average percentage of 86%. Apart from that, the results obtained from limited trials carried out on students were with an average percentage of 88.3% because it was able to overcome boring learning by providing more active and fun learning for students.*

*Keywords: E-module, Canva, Theme Always save Energy Subtheme  
Energy Benefits*

**ABSTRAK**

E-modul merupakan salah satu modul elektronik yang dikembangkan dengan memanfaatkan ketersediaan teknologi abad 21 sebagai upaya dari meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan e-modul menggunakan aplikasi canva terhadap proses belajar belajar peserta didik pada tema selalu berhemat energi subtema manfaat energi. penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan e-modul menggunakan aplikasi canva pada tema selalu berhemat energi subtema manfaat energi dinyatakan "Sangat Layak". Hasil uji validasi dari para ahli didapatkan sebagai berikut, ahli materi Bahasa Indonesia

80%, ahli materi IPA 88%, ahli media 90%, dan ahli bahasa 84%, sehingga hasil uji validasi memperoleh persentase rata-rata sebesar 86%. Selain itu hasil yang diperoleh dari uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik dengan persentase rata-rata sebesar 88,3% karna mampu mengatasi pembelajaran yang membosankan dengan memberikan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan pada peserta didik

Kata Kunci: *E-Modul, Canva, Tema Selalu berhemat Energi Subtema Manfaat Energi*

### **A. Pendahuluan**

Salah satu prosedur yang paling penting dalam menilai kualitas hidup seseorang dan membantu pengembangan manusia yang layak dengan informasi dan kemampuan yang cukup serta pemikiran yang orisinil dan kreatif adalah dengan melalui pendidikan.

Interaksi antara peserta didik, guru, dan materi bahan ajar merupakan salah satu proses pembelajaran pada suatu lingkungan belajar. Pertumbuhan peserta didik dipengaruhi oleh pembelajaran di kelas, di mana peserta didik dapat berkembang melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dengan berfokus pada beberapa faktor, seperti materi pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran yang dapat

mengakomodasi kebutuhan dan kemampuan setiap orang. Minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan sumber daya pembelajaran yang imajinatif dan kreatif. Dalam situasi ini, guru harus dapat menggunakan teknologi digital sebagai alat pengajaran yang menginspirasi peserta didik untuk bereaksi terhadap konten secara lebih kreatif dan aktif.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat dengan lebih menarik, aplikasi Canva dapat membantu peneliti dalam membuat materi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena aplikasi ini menawarkan fitur-fitur seperti berbagai templat, grafik, dan komponen visual yang menarik yang juga memungkinkan peserta didik untuk mengakses konten kembali. Menurut Amalia et al., (2023) Canva adalah aplikasi

web teknologi yang memfasilitasi pembelajaran melalui kreasi dan desain materi pembelajaran. Hal itu sependapat dengan Komalasari et al., (2021) Dengan Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang biasa digunakan untuk membuat sebuah desain presentasi, poster maupun konten visual di media sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva merupakan upaya yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan memberikan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan pada peserta didik melalui pembelajaran dengan tampilan visual interaktif yang menyertakan audio, video dan gambar yang dapat diakses secara gratis dengan akses internet dan sinyal yang stabil.

## **B. Metode Penelitian**

penelitian ini melibatkan peserta didik SDN Cihideung Udik 02 kabupaten Bogor. Penelitian Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi canva menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design,*

*Development, Implementation, Evaluation*).

Menurut Sugiono (2017) menyatakan bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan teori tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Cihideung Udik 02 yang berjumlah 31 peserta didik

Menurut Sugiyono (2017) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut dengan demikian sampel ditentukan melalui teknik *purposive sampling* yang terdapat pada penelitian ini sama seperti populasi yang digunakan ialah 31 peserta didik kelas IV.

Pengembangan penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua subjek yang terdiri dari validator sebagai subjek pertama dengan melibatkan tiga dosen ahli yakni ahli media, ahli bahasa, ahli materi IPA, dan satu guru sebagai ahli materi Bahasa Indonesia. Serta subjek kedua adalah peserta didik SDN

Cihideung Udik 02 yang berjumlah 31 peserta didik sebagai responden.

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

Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan dari metode R&D dengan model *ADDIE* diantaranya :

#### **1. Tahap Analisis**

Tahap analisis dilakukan oleh peneliti dengan cara observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas IV SDN Cihideung Udik 02 untuk mengumpulkan data terkait permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran di sekolah tersebut. Penelitian melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

##### **a) Tahap Analisis kebutuhan**

Untuk memahami lebih jauh mengenai kebutuhan dan kondisi para peserta didik serta permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran di kelas, peneliti melakukan observasi dan berbicara dengan para peserta didik secara langsung. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti menemukan permasalahan yang terkait dengan pengembangan produk, yaitu kebutuhan penggunaan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi masa kini. Guru harus terus mendukung pembelajaran dengan

media pembelajaran yang lebih menarik, dengan hanya menggunakan sumber daya pengajaran konvensional, hal tersebut membuat pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik bagi peserta didik.

##### **b) Analisis peserta didik**

pembelajaran dengan melibatkan pemanfaatan teknologi yang lebih inovatif dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan semangat belajar. Namun, karena guru hanya menggunakan bahan ajar buku cetak, proses pembelajaran yang mereka lakukan seringkali membosankan dan berulang-ulang, sehingga peserta didik kurang memahami maksud dan tujuan pembelajaran.

Studi ini dilakukan pada 31 peserta didik di kelas IV SDN Cihideung Udik 02. Peserta didik tersebut berpendapat bahwa penggunaan e-modul menggunakan media aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi mereka dalam proses belajarnya.

##### **c) Analisis kurikulum**

Kurikulum yang digunakan SDN Cihideung Udik 02 yaitu kurikulum merdeka. Akan tetapi untuk beberapa kelas termasuk kelas IV masih

menggunakan kurikulum 13 yang disebabkan oleh kesiapan sekolah yang belum memadai.

## **2. Tahap Perencanaan**

### **a) Membuat Desain E-Modul**

Memilih program atau aplikasi yang akan digunakan adalah tugas yang dilakukan pada saat ini. Canva, program yang digunakan untuk membuat produk ini, adalah salah satu program yang memiliki template dan fitur-fitur menarik yang dapat menunjang pembuatan e-modul. Selanjutnya e-modul dapat di publish dengan cara menyalin link HTML (*Hypertext Markup Language*) setelah itu link tersebut dapat di share kepada peserta didik.

### **b) Menyusun Isi E-Modul**

Sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, peta konsep, sumber-sumber, pertanyaan-pertanyaan, glosarium, daftar pustaka, dan profil penulis merupakan bagian dari isi modul elektronik.

## **3. Tahap Pengembangan**

### **a) Deskripsi Validasi Ahli**

Proses pengumpulan data menggunakan protokol atau teknik yang mengikuti protokol yang telah ditetapkan dikenal sebagai validasi.

Para ahli yang memiliki kualifikasi sesuai dengan domain dan bidang keahliannya melakukan prosedur uji validasi untuk memberikan masukan terhadap butir-butir soal yang dihasilkan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memastikan apakah produk e-modul sudah layak digunakan. Angket evaluasi digunakan untuk mengumpulkan data validasi, dan validator memberikan umpan balik terhadap produk yang dihasilkan berupa kritik dan saran. Hasil uji validasi media aplikasi Canva untuk produk pembuatan materi pembelajaran.

Setelah perancangan dan pembuatan produk e-modul dapat diperoleh hasil data validasi antara lain mengacu berdasarkan tabel kelayakan berikut :

**Tabel 1. Penskoran Validitas terkait aspek kelayakan**

<b>Validator</b>	<b>Penilaian Produk</b>	<b>Kriteria Interpretasi</b>
Ahli Media	90%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	84%	Sangat Layak
Ahli Materi I	88%	Sangat Layak
Ahli mater II	80%	Layak
<b>Rata-Rata</b>		<b>87.3%</b>

#### 4. Tahap Implementasi

melalui analisa data yang dilakukan terhadap rekapitulasi angket peserta didik mendapatkan hasil sebesar 88.3%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa e-modul ini “Sangat Layak” untuk digunakan oleh peserta didik.

**Tabel 2. Penskoran Validitas terkait aspek kelayakan**

Validator	Penilaian Produk	Kriteria Interpretasi
Respon Peserta Didik	90%	Sangat Layak

Setelah proses validasi dari ahli dan respon kelayakan dari peserta didik maka dapat diketahui hasil dari penelitian ini mendapatkan umpan balik yang sangat layak dari validator dan peserta didik dalam produk e-modul yang dikembangkan sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

#### D. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini yang dilakukan melalui tahap validasi dengan beberapa ahli diantaranya ahli bahasa mendapatkan rata-rata sebesar 84%, ahli media

mendapatkan rata-rata sebesar 90%, ahli materi IPA mendapatkan rata-rata sebesar 88% dan ahli materi Bahasa Indonesia sebesar 80%, yang artinya produk e-modul yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan kriteria sangat layak untuk dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Selain itu terdapat hasil presentase kelayakan produk yang didapat dari hasil uji terbatas dengan peserta didik kelas IV sebagai responden yang berjumlah 31 peserta didik yakni mendapatkan rata-rata sebesar 88.3%. Sehingga dapat disimpulkan dari data tersebut produk e-modul yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan “Sangat Layak” serta dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di sekolah dengan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan melalui e-modul yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D., & Suryani, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 80 Palembang. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIPSubang

- <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/1356/1222>
- Faiqah, F. N., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 176-185.  
<https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/download/21972/11145>
- Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan e-modul berbasis smartphone sebagai media literasi masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(2).  
<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/1060>
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71-77.  
<http://eprints.bsi.ac.id/index.php/abditeknika/article/download/380/392>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).  
<https://ojs.unm.ac.id/semnaslp/article/view/26259>
- Safitri, D., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kemampuan Literasi Sains pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1571-1585.  
<https://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/viewFile/2585/1196>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: alfabeta.