

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBANTUAN CANVA MATERI
AWALAN TER- DAN KATA HUBUNG BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 1
KEDUNGWARU KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Akris Melya Putri Andias¹, Nugrananda Janattaka²

^{1,2} PGSD Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

¹melyaakris@gmail.com, ²nugrananda@ubhi.ac.id,

ABSTRACT

This study aimed to develop a Canva-assisted digital module for learning Indonesian language on the topics of prefixes ter- and conjunctions for fifth-grade students at SDN 1 Kedungwaru, Tulungagung Regency. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 30 fifth-grade students. Data were collected through interviews, questionnaires, and documentation. The instruments included material expert validation sheets, media expert validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. Data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that the digital module obtained a media expert validation score of 97.22% and a material expert validation score of 95%, both categorized as very valid. Small-group trials achieved 85%, teacher responses reached 97.5%, and field trials reached 92.8%, all categorized as very practical. Therefore, the Canva-assisted digital module is feasible and effective for Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: Digital Module, Canva, Indonesian language

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul digital berbantuan Canva pada materi awalan ter- dan kata hubung Bahasa Indonesia kelas V SDN 1 Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas V SDN 1 Kedungwaru. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan angket respons siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul digital berbantuan Canva memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 97,22% dan validasi ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 85%, respons guru sebesar 97,5%, dan uji coba lapangan sebesar 92,8% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul digital berbantuan Canva layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi awalan ter- dan kata hubung kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Modul digital, Canva, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terjadinya transformasi dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun sumber belajar yang digunakan oleh pendidik. Perubahan dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan guna menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, terutama dalam pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi juga membuat perubahan dalam berbagai bidang termasuk pendidikan (Janattaka & Sari, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Pengembangan teknologi dalam bidang pendidikan memerlukan dukungan dari seluruh komponen yang terlibat dalam sistem pendidikan,

salah satunya adalah guru. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai sumber utama informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran aktif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar berbasis teknologi digital. Ketersediaan teknologi memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif sehingga dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran (Hariyasasti, 2022). Pembelajaran yang efektif dapat tercapai apabila guru mampu mempersiapkan materi pembelajaran secara terprogram dan menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa serta karakteristik materi yang diajarkan.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peranan penting sebagai sarana penyampaian informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi dan memberikan penjelasan kepada siswa guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah

bahan ajar yang berfungsi membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara mandiri maupun terbimbing. Bahan ajar merupakan rangkuman materi yang disusun secara sistematis dan dapat disajikan dalam bentuk cetak maupun non-cetak (Mulyasari et al., 2023). Seiring perkembangan teknologi, bahan ajar non-cetak mulai banyak dikembangkan karena dinilai lebih fleksibel, praktis, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu bentuk bahan ajar non-cetak yang berkembang saat ini adalah modul digital atau e-modul. Modul digital merupakan bahan ajar berbasis elektronik yang memuat teks, gambar, audio, video, animasi, maupun latihan soal yang dapat diakses menggunakan perangkat digital. E-modul merupakan versi elektronik dari modul cetak yang menggunakan perangkat digital untuk menampilkan pesan berupa teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam proses pembelajaran (Nisa & Purwati, 2024). Penggunaan modul digital diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta membantu

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Modul digital juga memiliki berbagai keunggulan, seperti dapat digunakan secara mandiri, mudah diakses kapan saja dan di mana saja, serta dilengkapi fitur interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Fase C, khususnya kelas V sekolah dasar, menjadi tahap penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan berbahasa yang lebih komprehensif sesuai perkembangan usia siswa (Wayan et al., 2025). Salah satu materi yang dipelajari pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V adalah awalan ter- dan kata hubung. Materi tersebut memerlukan pemahaman konseptual yang baik agar peserta didik mampu memahami fungsi, makna, serta penggunaannya secara tepat dalam komunikasi lisan maupun tulisan.

Awalan ter- merupakan imbuhan yang diletakkan di depan kata dasar

untuk membentuk makna tertentu, seperti menyatakan keadaan, kemampuan, atau peristiwa yang terjadi tanpa disengaja. Sementara itu, kata hubung atau konjungsi merupakan kata yang digunakan untuk menghubungkan kata, frasa, klausa, maupun kalimat sehingga membentuk susunan bahasa yang padu dan mudah dipahami. Pemahaman mengenai awalan ter- dan kata hubung sangat penting diberikan kepada peserta didik kelas V karena dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis, serta menyusun kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Kedungwaru Kabupaten Tulungagung, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan buku paket, LKPD, dan video pembelajaran. Penggunaan media tersebut dinilai belum sepenuhnya mampu membantu peserta didik memahami materi awalan ter- dan kata hubung secara optimal. Guru menyampaikan bahwa siswa sering mengalami kesulitan memahami isi materi karena bahasa dalam buku dianggap kurang

sederhana dan penyajian materi kurang menarik. Selain itu, siswa cenderung kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran masih berpusat pada penjelasan guru dan penggunaan media yang terbatas.

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik apabila materi pembelajaran disajikan melalui media digital yang interaktif dibandingkan hanya menggunakan buku cetak. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital sehingga diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar mereka. Namun, guru belum pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital seperti modul digital berbantuan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi menjadi salah satu faktor belum optimalnya pemanfaatan media digital di sekolah.

Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan modul digital berbantuan Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis online

yang menyediakan berbagai template dan fitur menarik untuk membuat media pembelajaran interaktif. Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis yang memudahkan pengguna dalam merancang berbagai jenis desain kreatif secara online, termasuk pembuatan modul digital dengan fitur animasi bergerak serta penambahan video pembelajaran melalui hyperlink (Rohmiasih et al., 2023). Melalui Canva, materi pembelajaran dapat dipadukan dengan gambar, video, animasi, kuis, dan latihan soal sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Modul digital berbantuan Canva memiliki beberapa karakteristik penting, yaitu self instruction, self contained, stand alone, adaptif, dan user friendly (Lastri, 2023). Modul digital yang bersifat user friendly menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa sehingga mampu membantu peserta didik belajar secara mandiri. Selain itu, modul digital berbantuan Canva juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas ruang dan waktu sehingga memberikan

fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan modul digital dan e-modul mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Wilujeng et al. (2021) menyatakan bahwa modul digital merupakan bahan ajar berbasis elektronik yang dirancang secara sistematis untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui media yang menarik dan interaktif. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa modul digital berbantuan Canva mampu menciptakan situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, serta membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, Laraphaty et al. (2021) menyatakan bahwa modul digital berbantuan Canva dapat membantu kegiatan pembelajaran di kelas sekaligus menumbuhkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan modul digital berbantuan Canva pada materi awalan ter- dan kata hubung dinilai penting untuk dilakukan sebagai

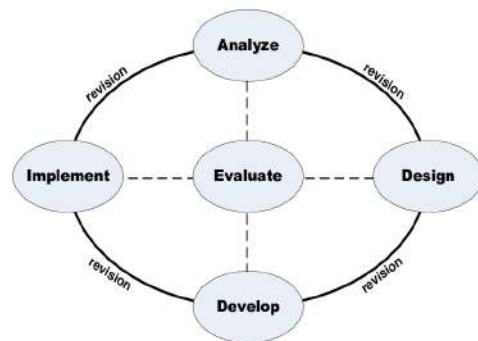
inovasi bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Pengembangan modul digital ini diharapkan mampu membantu meningkatkan minat belajar, antusiasme, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Modul Digital Berbantuan Canva Materi Awalan Ter-dan Kata Hubung Bahasa Indonesia Kelas V SDN 1 Kedungwaru Kabupaten Tulungagung”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan modul digital berbantuan Canva yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk berupa modul digital berbantuan Canva yang layak digunakan dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar (Maghfiroh & Hardini, 2021). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.



Gambar 1 Model Penelitian ADDIE

Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas V SDN 1 Kedungwaru Kabupaten Tulungagung yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Kedungwaru untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap bahan ajar digital. Tahap design dilakukan dengan menyusun rancangan modul digital, menentukan materi, desain tampilan, dan navigasi modul. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan modul digital

berbantuan Canva serta melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar terhadap siswa kelas V SDN 1 Kedungwaru. Tahap evaluation dilakukan dengan memperbaiki modul digital berdasarkan saran dan masukan dari validator dan hasil uji coba pengguna.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, ahli media, respons guru, dan respons siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian (Anggraeni et al., 2019).

Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan produk. Data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahap

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa modul digital berbantuan Canva mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan produk berupa modul digital berbantuan Canva melalui 5 tahapan.

Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas V SDN 1 Kedungwaru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih mengandalkan buku paket dan LKPD. Guru mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Siswa menyatakan mengalami kesulitan memahami materi awalan ter- dan kata hubung karena materi dianggap sulit dan kurang menarik. Oleh karena itu diperlukan bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tahap Desain

Tahap desain dilakukan dengan menyusun storyboard modul digital. Modul terdiri atas halaman

sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, menu utama, materi, kuis, evaluasi, profil penulis, dan daftar pustaka.

Desain modul dibuat menggunakan Canva dengan memperhatikan aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, keterbacaan, dan kesesuaian materi.

Tahap Pengembangan

Hasil pengembangan modul digital berbantuan Canva menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tampilan menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Modul digital dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, kuis, latihan soal, serta tombol navigasi untuk memudahkan siswa dalam belajar mandiri (Rohmiasih et al., 2023).

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat modul digital berdasarkan desain yang telah dirancang. Modul dilengkapi dengan:

Gambar 1 Tampilan Modul Digital



Halaman Utama



Menu Utama



Petunjuk Penggunaan



Capaian Pembelajaran



Materi Awalan Ter-



Materi Awalan Ter-

Flowchart penggunaan modul digital berbantuan *Canva* pada materi awalan ter- dan kata hubung disajikan sebagai berikut:

Gambar 2 Flowchart Modul Digital



Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan modul digital berbantuan *Canva*. Validasi ahli media menunjukkan bahwa modul memiliki desain yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, dan tampilan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sementara itu, validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi dalam modul sesuai dengan tujuan

pembelajaran dan mudah dipahami siswa (Nisa & Purwati, 2024).

Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar **95%** dengan kategori **sangat valid**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar **97,22%** dengan kategori **sangat valid**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan, navigasi, bahasa, dan penyajian modul telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran

Tahap Implementasi

Setelah direvisi berdasarkan masukan validator, modul digital diujicobakan kepada siswa kelas V dan guru.

Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase **85%** dengan kategori **sangat praktis**. Siswa menyatakan modul mudah digunakan, menarik, dan membantu memahami materi.

Uji coba lapangan memperoleh persentase **92,8%** dengan kategori **sangat praktis**. Hasil ini menunjukkan bahwa modul digital dapat digunakan

secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Respons guru memperoleh persentase **97,5%** dengan kategori **sangat praktis**. Guru menilai bahwa modul digital dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Perbaikan dilakukan pada beberapa aspek tampilan, penulisan, dan navigasi modul sehingga menghasilkan produk yang lebih optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan modul digital berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Laraphaty et al., 2021). Dengan demikian, modul digital berbantuan Canva dapat menjadi alternatif bahan ajar inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa modul

digital berbantuan Canva pada materi awalan ter- dan kata hubung Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,22% dan validasi ahli materi sebesar 95%. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 85%, kelompok besar sebesar 92,8%, dan respons guru sebesar 97,5%. Modul digital berbantuan Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Widiana & Rosy, 2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., dkk. (2019). Pengembangan Model ADDIE dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 45-53.
- Hariyasasti, N. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 33-41.
- Ilham, M. (2024). Pengembangan Instrumen Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 55-63.
- Janattaka, N., & Sari, D. (2023). Transformasi Teknologi dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 101-110.

- Junaedi, A. (2021). Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 88-95.
- Laraphaty, R., dkk. (2021). Modul Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 6(4), 112-120.
- Lastri, N. (2023). Pengembangan Modul Digital Berbasis Elektronik untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 67-75.
- Maghfiroh, Y., & Hardini, A. (2021). Model ADDIE dalam Penelitian Pengembangan. *Jurnal Riset Pendidikan*, 4(3), 76-84.
- Mulyasari, E., dkk. (2023). Pengaruh Bahan Ajar Digital terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 13-22.
- Nisa, R., & Purwati, E. (2024). E-Modul Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(2), 90-99.
- Ramadhina, A., & Pranata, H. (2022). Lingkungan Belajar Menyenangkan melalui Modul Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 70-78.
- Rohmiasih, S., dkk. (2023). Canva sebagai Solusi Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 50-60.
- Widiana, I., & Rosy, B. (2021). Modul Digital dan Critical Thinking Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 88-96.