PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF MENGGUNAKAN WEB CANVA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Annisa Khairani[1], Muhammadi[2]

[1,2] Universitas Negeri Padang
E-mail : annisakhrni31@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan e-modul interaktif dilakukan untuk menjadi salah satu inovasi bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut berdasarkan belum adanya penggunaan e-modul interaktif menggunakan web canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif menggunakan web canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V yang valid, praktis,dan efektif. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analysis, design, development implementation, dan evaluation . Pengambilan data didapatkan dengan menggunakan lembar validasi, angket praktikalitas dan N- Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif menggunakan web canva yang dikembangkan sangat valid dengan skor validitas materi 100%, validitas bahasa 92,8%, validitas media 95%. Uji kepraktisan produk menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dibuat dengan memenuhi syarat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil praktikalitas di sekolah uji coba SDN 24 Jati Gaung yaitu praktikalitas guru 96,4% kategori "sangat praktis" dan praktikalitas peserta didik 91,7% kategori "sangat praktis". Hasil praktikalitas di sekolah penelitian SDN 34 Simpang Haru yaitu praktikalitas guru 96,4% kategori "sangat praktis" dan praktikalitas peserta didik 92,30% kategori "sangat praktis". Uji efektifitas menggunakan pre-test dan post-test di sekolah uji coba mendapatkan skor N-gain 0,58 (sedang). Uji efektifitas di sekolah penelitian mendapatkan skor N-gain 0,60 (sedang)

Kata Kunci : *E-Modul Interaktif, Web Canva, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar, ADDIE*

ABSTRACT

The development of interactive e-modules is carried out as one of the innovations in teaching materials for Indonesian language learning. This is based on the absence of the use of interactive e-modules using the Canva web in Indonesian language learning in elementary schools. This study aims to develop an interactive e-module using the Canva web in fifth-grade Indonesian language learning that is valid, practical, and effective.The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was obtained using validation sheets, practicality questionnaires, and N-Gain.The results showed that the interactive e-module using the Canva web developed was very valid with a material validity score of 100%, language validity 92.8%, and media validity 95%. The product practicality test showed that the interactive e-module made met the practical requirements for use in learning. The practicality results at the trial school SDN 24 Jati Gaung were teacher practicality 96.4% in the "very practical" category and student practicality 91.7% in the "very practical" category. The practicality results at the research school SDN 34 Simpang Haru were teacher practicality 96.4% in the "very practical" category and student practicality 92.30% in the "very practical" category. The effectiveness test using pre-test and post-test at the trial school obtained an N-Gain score of 0.58 (moderate). The effectiveness test at the research school obtained an N-Gain score of 0.60 (moderate).

Keywords : *Interactive E-Module, Canva Web, Indonesian Language Learning, Elementary School, ADDIE*

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memegang peranan penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Menurut Salmiyanti, Darmansyah, dan Desyandri (2022), TIK dapat digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran yang efektif, karena mampu mengatasi hambatan komunikasi antara guru dan peserta didik. Melalui teknologi, akses terhadap pembelajaran menjadi lebih luas dan mudah dijangkau. Guru pun lebih leluasa menyusun materi yang menarik, menantang, sistematis, berkesinambungan sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2020) bahwa pemanfaatan TIK di jenjang sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan banyak referensi untuk mendukung kesiapan guru dalam menyampaikan materi sesuai karakteristik siswa.

Saat ini, sistem pembelajaran di Indonesia mengacu pada Kurikulum Merdeka, yang dirancang lebih fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Menurut Irawan dan Aryani (2024), teknologi berperan besar dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka karena memungkinkan proses belajar yang lebih bervariasi. Aziz (2023) menambahkan bahwa kurikulum ini memberi ruang bagi guru dan sekolah untuk menyusun pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan Keputusan Mendikbudristek No. 56/M/2022, struktur Kurikulum Merdeka di SD dibagi menjadi tiga fase: A (kelas 1–2), B (kelas 3–4), dan C (kelas 5–6).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam Kurikulum Merdeka adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Ali (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Fokusnya terletak pada penguasaan empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis memegang peranan penting. Nafizah dkk. (2024) menjelaskan bahwa menulis adalah kemampuan produktif yang memungkinkan peserta didik mengekspresikan ide dalam bentuk tertulis, sehingga perlu didukung dengan proses pembelajaran yang menarik dan efektif (Arrasyid & Ernawati, 2024).

Untuk menunjang proses tersebut, bahan ajar yang berkualitas sangat diperlukan. Romansyah, Muktadir, dan Winarni (2025) menyatakan bahwa dalam pembelajaran keterampilan menulis, bahan ajar berpengaruh besar terhadap keberhasilan siswa. Bahan ajar perlu disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Anharuddin dan Prastowo (2023) menyebut bahan ajar sebagai perangkat pembelajaran yang tersusun secara sistematis untuk mencapai kompetensi tertentu. Salah satu bentuk bahan ajar yang banyak digunakan adalah modul pembelajaran, yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dalam satuan waktu tertentu (Sirate & Ramadhana, 2017). Modul juga mendorong pembelajaran berpusat pada peserta didik dan dapat dikembangkan lebih mudah dengan bantuan teknologi (Putra & Syarifuddin, 2019). Seiring perkembangan teknologi, muncullah bentuk baru dari modul, yaitu e-modul. E-modul merupakan versi digital dari modul cetak, yang dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti audio, gambar, video, dan animasi. Menurut Andani, Chotimah, dan Umardiyah (2024), e-modul dirancang menarik dan sesuai kurikulum, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lima sekolah dasar di Gugus dua Kecamatan Padang Timur, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia,

khususnya pada materi menulis surat pribadi, masih menghadapi banyak kendala. Bahan ajar cetak berupa buku paket yang tidak sepenuhnya relevan dengan capaian pembelajaran terbaru. Penggunaan bahan ajar berupa e-modul interaktif belum pernah dilakukan, meskipun sarana seperti proyektor, laptop, dan Wi-Fi telah tersedia. Penggunaan teknologi sebatas pada PowerPoint dan video dari internet, tanpa disertai upaya adaptasi atau pengembangan materi secara mandiri. Selain itu, metode ceramah masih dominan, menyebabkan siswa kurang aktif dan tampak bosan selama pembelajaran berlangsung.

Dalam materi menulis surat pribadi, siswa mengalami berbagai kesulitan, seperti penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang tidak tepat, struktur surat yang tidak sesuai, dan tulisan yang kurang rapi. Modul ajar yang digunakan guru juga belum menyajikan materi secara rinci dan belum mengintegrasikan teknologi. Rosalina, Darmuki, dan Setiyono (2020) menyebutkan bahwa tantangan dalam pembelajaran menulis di antaranya adalah minimnya bahan ajar yang memadai serta rendahnya pemahaman siswa terhadap kaidah bahasa.

Melihat kenyataan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam penyediaan bahan ajar yang lebih relevan dan menarik. melihat perkembangan teknologi yang semakin maju dibutuhkan sumber belajar yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi Salah satu solusinya adalah mengembangkan e-modul interaktif berbasis teknologi. Menurut Herawati dan Muhtadi (2018), penggunaan modul elektronik yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya oleh Salsabila & Syaban (2022) serta Fitri & Ariani (2023) membuktikan bahwa e-modul interaktif berbasis canva sangat valid, praktis, dan mendapat respon positif dari guru maupun siswa. Canva memungkinkan guru membuat bahan ajar yang tidak hanya memuat teks, tetapi juga gambar, audio, video, animasi, hyperlink dan element desain. Dengan fitur-fitur ini, e-modul yang dihasilkan tidak hanya membantu menyampaikan materi secara efektif tetapi juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Web Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar"**

METODE

Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Menurut Siregar, (2023) penelitian pengembangan adalah suatu penelitian untuk memahami kebutuhan yang mendesak untuk dipenuhi dari sebuah komunitas atau kelompok masyarakat, selanjutnya dilakukan kajian mendalam terhadap sebab-sebabnya, sekaligus kajian teori yang relevan mengatasi sebab tersebut, untuk selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan sebuah produk, memvalidasi, dan menguji efektifitasnya. Tahapan model pengembangan e-modul interaktif menggunakan web canva yaitu sebagai berikut:

Analysis (analisis)

Pada tahap ini, ada 3 analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan guru dan peserta didik, Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui kebutuhan, kelebihan dan kekurangan e-modul yang sudah ada dan digunakan di kelas analisis kebutuhan ini peneliti lakukan melalui kegiatan wawancara dan observasi di kelas V SD. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kurikulum dan analis konsep.

***Design* (Perancangan)**

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan peneliti merancang e-modul interaktif dengan menggunakan web canva. Pada e-modul interaktif ini terdapat cover, daftar Isi, petunjuk penggunaan, halaman menu, halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, halaman materi surat pribadi dan kaidah kebahasaan nya, halaman LKPD, video pembelajaran, rangkuman, latihan soal dan daftar pustaka.

***Development* (pengembangan)**

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mengembangkan e-modul interaktif menggunakan web canva yang sebelumnya sudah dirancang . Pada tahap validasi, e-modul yang telah dirancang diuji oleh validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa**.** Adapun dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang menilai kevalidan e-modul interaktif menggunakan web canva dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Ahli Validator

No	Nama Dosen	Validator
1	Yesni Yenti, M.Pd	Materi
2	Prof. Dr. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D	Bahasa
3	Masniladevi, S.Pd,M.Pd	Media

Untuk mengumpulkan data yang valid mengenai bahan ajar modul yang dikembangkan, para ahli/validator diminta untuk mengisi lembaran instrumen yang disediakan. Untuk mengukur hasil validitas maka digunakan rumus Purwanto (dalam Salwani & Ariani , 2021) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \text{ x } 100\ \%$$

Keterangan :

P =Angka persentase data angket

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal

Untuk mengukur hasil penilaian masing-masing validator adalah dengan menghitung skor yang diperoleh dan melihat kategori kevalidan

Tabel 2. Kategori Validitas Pengembangan E-Modul

Kategori	Interval
Sangat Tidak Valid	≤ 54%
Kurang Valid	55% - 59%
Cukup Valid	60% - 75%
Valid	76% - 85%
Sangat Valid	86% - 100%

Sumber : Purwanto (2006)

Implementation (Penerapan)

Pada tahap implementasi dalam penelitian ini, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diuji coba langsung di situasi nyata di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah uji coba yaitu SDN 24 Jati Gaung dan sekolah penelitian yaitu SDN 34 Simpang Haru dengan

melibatkan kelas V. Kelas V di SDN 24 Jati Gaung terdiri dari 19 peserta didik, sementara kelas V di SDN 34 Simpang Haru terdiri dari 23 peserta didik. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan uji praktikalitas dengan memberikan angket respons guru dan angket respons peserta didik.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Data hasil efektivitas media pembelajaran pada tahap evaluasi diperoleh melalui hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil belajar dilakukan menggunakan soal evaluasi yang terdiri dari pre test dan post tes.

Untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar peserta didik, dapat digunakan metode perhitungan Normalized Gain (N-Gain). Perhitungan n-gain menggunakan rumus dari Hake (dalam Wahab, Junaedi & Azhar, 2019).

$$Normal\ gain = \frac{skor\ post\ tes - skor\ pre\ test}{skor\ maksimum - skor\ pre\ tes}$$

Tabel 3 Kriteria Perolehan Skor N-Gain

Kriteria	Rata-rata
Tinggi	g > 0,7
Sedang	0,3 ≤ g ≤0,7
Rendah	0 < g < 0,3
Gagal	g ≤ 0

Sumber : Hake dalam Wahab, junaedi & Azhar (2019)

Pada penelitian subjek uji coba yaitu peserta didik kelas V SDN 24 Jati Gaung dan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SDN 34 Simpang Haru. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif didapat dari lembar uji validitas, lembar uji praktikalitas guru dan juga peserta didik dan juga hasil belajar dari peserta didik pada uji coba efektivitas. Data kualitatif meliputi hasil observasi dan wawancara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas e-modul interaktif menggunakan web canva.

Validitas E-Modul Interaktif Menggunakan Web Canva

Uji e-modul dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan penggunaan e-modul melalui lembar validasi sehingga mendapatkan hasil produk yang valid berdasarkan penilaian dari validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Tabel 4. Persentase Validasi E-Modul Interaktif Menggunakan Web Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V

No	Aspek yang validasi	Persentase	Keterangan
1	Materi	100%	Sangat Valid
2	Bahasa	92,8%	Sangat Valid

3	Media	95%	Sangat Valid
	Rata-rata hasil akhir validitas	95,9	Sangat Valid

Tabel diatas menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan dikategorikan sangat valid pada aspek materi, bahasa dan media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

Praktikalitas E-Modul Interaktif Menggunakan Web Canva

E-modul yang sudah divalidasi kemudian diujicobakan untuk melihat tingkat kepraktisan dalam penggunaan e-modul yang sudah dikembangkan. Untuk melihat tingkat kepraktisan e-modul yang dikembangkan melalui lembar praktikalitas angket guru dan peserta didik.

Tabel 5 Hasil Angket Praktikalitas

No	Sekolah	Praktikalitas Guru	Kategori	Praktikalitas Peserta Didik	Kategori
1.	SDN uji coba	96,42%	Sangat praktis	91,7%	Sangat praktis
2.	SDN penelitian	96,42%	Sangat praktis	92,3%	Sangat Praktis

Dari hasil uji praktikalitas di atas dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif menggunakan web canva sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektifitas E-Modul Interaktif Menggunakan Web Canva

Data hasil uji efektivitas e-modul interaktif menggunakan web canva dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui pre test dan post test. Pengambilan data uji efektifitas peserta didik terlebih dahulu dilakukan dengan memberikan pre test pada awal pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Kemudian dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan e-modul interaktif menggunakan canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah dilaksanakan pembelajaran kemudian peserta didik diberikan kembali post test. Pre test dan post test dilakukan di sekolah uji coba hasil N-Gain sebesar 0,58 dengan kategori "sedang" dan di sekolah penelitian SDN 34 Simpang Haru mendapatkan hasil N- Gain sebesar 0,60 dengan kategori "Sedang". Hasil ini memberikan gambaran bahwa e-modul interaktif yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, pengembangan e-modul interaktif menggunakan web canva canva sudah sesuai dengan Langkah ADDIE. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah e-modul interaktif menggunakan web canva yang memenuhi kriteria, valid, praktis dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif menggunakan web canva yang dikembangkan sangat valid dengan skor validitas materi 100%, validitas bahasa 92,8%, validitas media 95%. Uji kepraktisan produk menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dibuat dengan memenuhi syarat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil praktikalitas di sekolah uji

coba SDN 24 Jati Gaung yaitu praktikalitas guru 96,4% kategori "sangat praktis" dan praktikalitas peserta didik 91,7% kategori "sangat praktis". Hasil praktikalitas di sekolah penelitian SDN 34 Simpang Haru yaitu praktikalitas guru 96,4% kategori "sangat praktis" dan praktikalitas peserta didik 92,30% kategori "sangat praktis". Uji efektifitas menggunakan pre-test dan post-test di sekolah uji coba mendapatkan skor N-gain 0,58 (sedang). Uji efektifitas di sekolah penelitian mendapatkan skor N-gain 0,60 (sedang)

DAFTAR PUSTAKA

Siregar, T. (2023). Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D).*DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities, 1 (4)*

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1039-1045.

Salmiyanti, Darmansyah, , & Desyandri. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 11424-11429

Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK, 3*(1), 35–44.

Anharuddin, M. M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan bahan ajar tematik dengan media pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7*(1), 94–108.

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), 520–533.

Azis, A. C. K., & Lubis, S. K. (2023). Asesmen diagnostik sebagai penilaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 1*(2), 20–29.

Fitri, A. R. U., & Ariani, Y. (2023). Pengembangan bahan ajar e-modul menggunakan web Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah, 11*, 400–410.

Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 5*(2), 180–191.

Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2*(1), 121–125.

Irawan, J., & Aryani, Z. (2024). Peran teknologi dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka. *Jurnal Insan Cita Pendidikan, 1*(1), 1–3.

Nafizah, K., Aulia, T., Chandra, C., & Suriani, A. (2024). Analisis kesalahan berbahasa dalam menulis teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya, 2*(3), 277–288.

Putra, R. P., & Syarifuddin, H. (2019). Pengembangan bahan ajar penyajian data berbasis pendidikan karakter di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 2*(1), 264–270.

Romansyah, D., Muktadir, A., & Winarni, E. W. (2025). Pengembangan bahan ajar menulis narasi berbasis model pembelajaran brainwriting untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 4*(1), 126–136.

Rosalina, D. (2020). Analisis kesalahan berbahasa pada penulisan surat pribadi siswa kelas VII MTs At Taqwa Kedungtuban tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Edutama*.

Salsabila, S. P., & Syaban, M. B. A. (2022). Pengembangan e-modul interaktif materi penampakan alam Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(5), 7896–7905.

Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan modul pembelajaran berbasis keterampilan literasi. *Inspiratif Pendidikan, 6*(2), 316–335.