

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATERI MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII SEMP NEGERI 3 HILISERANGKAI

By Junius Laoli

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama di gunakan sebagai bahasa pengantar dalam berbagai mata pelajaran, termasuk teks deskripsi. Berdasarkan kurikulum yang berlaku di tingkat SMP, siswa kelas VII diharapkan dapat menguasai berbagai jenis teks, salah satunya adalah teks deskripsi. Teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan atau menjelaskan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara rinci dan detail. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca tentang karakteristik atau atribut dari apa yang sedang dideskripsikan.

Namun dalam praktiknya pembelajaran di sekolah, SMP Negeri 3 Hiliserangkai masih ditemukan beberapa kendala dalam pengajaran teks Deskripsi, diantaranya adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, siswa merasa kesulitan dalam memahami struktur dan tujuan penulisan teks deskripsi karena sifat materi yang cenderung teoritis serta masih mengandalkan metode ceramah dalam proses pengajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Hal tersebut berdampak pada penurunan pemahaman mereka terhadap materi menulis teks deskripsi yang diajarkan.

Selain itu sebagian besar media pembelajaran yang digunakan di kelas kurang menarik perhatian siswa, padahal salah satu cara agar dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk di akses.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari prngirim kepada penerima , dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik agar terdorong untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Tafonao (2018:103) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian mereka selama proses pembelajaran.

Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Namun dalam prakteknya, di SMP Negeri 3 Hiliserangkai masih banyak guru yang kesulitan dalam merancang dan mendesain materi yang menarik perhatian siswa. salah satu tantangan utamanya adalah bagaimana mengemas materi dalam suatu media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, tanpa mengurangi inti dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Siswa di SMP Negeri 3 Hiliserangkai seringkali merasa bosan dengan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang terlalu monoton. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi menulis teks deskripsi.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini semakin berkembang pesat dan menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk mengatasi keterbatasan media ajar konvensional. Salah satu bentuk media digital yang dapat digunakan adalah e-modul, sebuah media pembelajaran berbasis *digital* yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran dengan format interaktif dan menarik.

² E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk *digital*, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya e-modul siswa akan lebih memahami materi dengan baik karena proses pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya membaca saja tetapi menggunakan beberapa metode. Adapun menurut (Latri 2023:1140) e-modul

adalah media pembelajaran mandiri dalam format digital yang dirancang untuk membantu mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, e-modul juga bertujuan meningkatkan interaktivitas peserta didik melalui penggunaan aplikasi yang mendukung.

Berdasarkan pengertian e-modul tersebut, maka dapat disimpulkan e-modul adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. penggunaan e-modul dapat diakses dengan baik melalui *laptop* atau *handphone*, bisa diakses dengan *online* ataupun *offline*, untuk sekolah-sekolah yang berada di pelosok yang susah dengan jaringan internet, e-modul ini sangat membantu karena dapat diakses melalui *offline*.

Pengembangan e-modul sangat beragam dan dapat memanfaatkan berbagai aplikasi sesuai dengan keinginan pendidik. Sehingga hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam menciptakan e-modul interaktif terutama ketika menggunakan aplikasi *canva* sebagai perangkat lunak untuk proses pembuatannya. Aplikasi *canva* dipilih sebagai media untuk membuat e-modul karena merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai fitur dan templat yang beragam, sehingga mempermudah proses pengeditan hingga penyusunan e-modul (Taufan et al., 2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis aplikasi *canva* bisa menjadi alternatif solusi untuk membuat pembelajaran menulis teks deskripsi sedikit lebih mudah dan praktis karena di dalamnya disajikan materi, gambar-gambar terkait materi pelajaran menulis teks deskripsi sehingga dapat lebih kekinian dan berbeda dibandingkan dengan modul-modul konvensional lainnya.

Dari pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *canva* adalah sebuah aplikasi atau program yang memiliki berbagai macam fitur-fitur menarik, aplikasi ini juga dapat membantu guru dalam mengekspresikan diri untuk mengembangkan pola mendesain, membuat, dan menyusun dengan berbagai pedoman dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan ideal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti dapatkan melalui wawancara kepada guru dan siswa, masalah-masalah yang ditemui di sekolah yaitu Kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran menulis teks

deskripsi masih kurang, pada kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran berupa buku paket, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan, (R&D). dengan judul: **“Pengembangan E-Modul Berbasis Canva pada Materi Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai ?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai ?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai ?
- d. Bagaimana keefektifan ¹² media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah di atas adalah :

- a. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.
- b. Untuk menciptakan media pembelajaran berupa e-modul berbasis canva pada materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.

- c. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.
- d. Untuk mengetahui keefektifan ¹² media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoretis yaitu:

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, terutama pada pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai wujud mengaplikasikan materi yang telah diterima dalam perkuliahan, sebagai pengalaman baru bagi peneliti dalam menyusun karya ilmiah serta melatih peneliti untuk mengelola proses pembelajaran menulis teks deskripsi melalui pengembangan ³ media pembelajaran e-modul berbasis canva.
 - 2) Bagi Guru

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva.
 - 3) Bagi Siswa

Dapat mengalami langsung cara belajar menulis teks deskripsi dengan menggunakan media pembelajaran e-modul berbasis canva.
 - 4) Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi sebagai bahan informasi, menambah wawasan, dan mampu menjadi sarana untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah.

1.5 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini, produk yang dibuat berupa media pembelajaran e-modul untuk SMP kelas VII khususnya pada materi menulis teks deskripsi. Adapun spesifikasi yang dihasilkan produk e-modul dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran berupa e-modul dengan menggunakan aplikasi canva sebagai alat untuk mendesain.
- b. Tampilan e-modul didesain gambar-gambar yang menarik perhatian siswa. Pembuatan gambar yang dimaksud adalah dengan memanfaatkan fitur pada aplikasi canva.
- c. Media pembelajaran disajikan dengan memakai bahasa atau kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa.
- d. Media pembelajaran e-modul dibuat sesuai Kurikulum Merdeka, pada materi menulis teks deskripsi untuk siswa tingkat SMP kelas VII.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Pembelajaran

Salsabila et al. (2024:858) mengatakan bahwa, pembelajaran dapat dianggap sebagai sebuah sistem, karena kegiatan ini memiliki tujuan, yaitu untuk mendidik siswa. Sebagai sebuah sistem, kegiatan belajar mengajar terdiri dari berbagai komponen. Proses pembelajaran mencakup serangkaian aktivitas yang melibatkan interaksi antara komponen-komponen tersebut. Guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan setiap komponen untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah direncanakan. Komponen-komponen pembelajaran mencakup semua aspek yang saling berkaitan dan saling mendukung. Tanpa keberadaan komponen-komponen tersebut, proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan optimal. Setiap komponen memiliki keterkaitan yang erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Komponen-komponen yang dimaksud adalah: Guru dan siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, alat/media pembelajaran, dan evaluasi. Dengan demikian, seluruh komponen haruslah digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila salah satu komponen tidak digunakan, maka pembelajaran tidak akan efektif.

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar lainnya untuk membantu peserta didik belajar. Dalam konteks ini, interaksi berlangsung dalam lingkungan belajar yang mendukung, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi, bertanya dan berkolaborasi. Pembelajaran menjadi aktivitas utama, yang menekankan bahwa keberhasilan individu dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas proses pembelajaran.

Menurut Tri Prastawati & Mulyono (2023:381) mengatakan bahwa, "Pembelajaran merupakan upaya mengubah masukan berupa siswa yang belum

terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan.”

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Arikunto (Tri Prastawati & Mulyono, 2023:382) mengemukakan bahwa, Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar dan merupakan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dasar Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan yang melibatkan sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung. Melalui proses ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis dan kreativitas, serta membangun sikap positif terhadap pembelajaran sepanjang hayat.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Ubabuddin (2019:22) mengatakan “Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.” Tujuan pembelajaran yang dirumuskan perlu disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana, dan kesiapan peserta didik. Oleh karena itu, seluruh aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik harus di fokuskan pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab guru yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna (Budiastuti et al., 2021)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran untuk satu topik pembelajaran pada satu periode tertentu. Hasil belajar peserta didik dicerminkan oleh penguasaan kompetensi dasar untuk satu periode tertentu pada satu mata pelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien guru dituntut untuk dapat membantu peserta didik secara induktif dengan menyusun skema kognitif dari pengalaman konkret mereka.

2.1.3 Unsur-Unsur Pembelajaran

Pembelajaran sebagai sebuah interaksi, tentunya mempunyai unsur-unsur di dalamnya. Unsur-unsur bisa juga disebut dengan komponen. Mardicko (2022:6) mengungkapkan “beberapa unsur-unsur dalam pembelajaran seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial, penyajian oleh guru, konten atau materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan produk-produk pembelajaran.” Hamalik (Mardicko, 2022:6) juga mengungkapkan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.”

Mardicko (2022:7) mengemukakan dengan sederhana beberapa komponen di dalam pembelajaran seperti:

a. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Tujuan umum meliputi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Sedangkan tujuan pembelajaran khusus berupa indikator pembelajaran. Baik KI, KD dan indikator pembelajaran.

b. Sumber belajar

Benda ataupun dalam bentuk lain, selama bisa digunakan untuk membuat dan mempermudah terjadinya proses belajar maka bisa dikatakan sumber belajar. Adapun bentuknya seperti buku, lingkungan, surat kabar, digital konten dan sumber informasi lainnya.

c. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran yang pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan anak.

d. Media pembelajaran

Media pembelajaran berupa *software* dan *hardware* untuk membantu proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajar sebagai alat bantu guru untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru.

e. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya menilai secara spontan dan insidental tapi menilai secara terencana, sistematis dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

Dari pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa di dalam proses pembelajaran ada unsur-unsur pembangun sebuah pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain yang bersifat dinamis dan tentunya harus relevan agar terwujud tujuan pembelajaran yang diinginkan dan tercipta pembelajaran yang berkualitas.

2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan salah satu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Rubiman & Kamali (2018:41) mengemukakan Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan

semangat belajar, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Selain itu, Sugari (2014:262) mengemukakan bahwa, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.”

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sumber daya yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara efektif. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan mudah.

2.2.2 ⁸ Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan banyak mamfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik terutama bagi kelancaran dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Melalui ⁸ media pembelajaran pendidik dan peserta didik sama-sama memperoleh keuntungan yaitu memudahkan penyampain dan penerimaan pesan melalui media pembelajaran.

“Manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.” (Sugari, 2014).

Selain itu, Simamora (2022:85) mengemukakan manfaat ⁸ media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Menjadikan bahan untuk pembelajaran lebih bermakna sehigga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memudahkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.

- c. Memungkinkan implementasi metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik tidak jenuh dan pendidik tetap energik.
- d. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan tetapi aktif melakukan kegiatan seperti mendemonstrasikan, mengamati, mempraktekkan dan lain sebagainya.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat yang dapat digunakan untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, memberikan motivasi bagi peserta didik dalam hal belajar serta mampu membantu pendidik dalam melangsungkan pembelajaran serta dapat mempermudah peserta didik memahami pembelajaran lewat media pembelajaran

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pelajaran berfungsi untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik. Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi dalam menambah ketertarikan peserta didik serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus belajar. Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pengajaran di kelas. Menurut Simamora (2022:84) fungsi media pembelajaran adalah:

- a. Alat bantu mengantarkan materi pembelajaran
- b. Mengonkretkan informasi atau materi pelajaran
- c. Mengefektifkan penyampaian materi pembelajaran
- d. Memberi stimulus bagi pembelajar
- e. Memusatkan perhatian pembelajar
- f. Mengakomodasi penyampaian materi-materi yang bersifat khusus dan membutuhkan penafsiran
- g. Mengakomodasi berbagai gaya belajar pembelajar

Selain itu, Miftah (2015:51) mengemukakan enam fungsi media, yaitu:

- a. Membangkitkan motivasi belajar.
- b. Mengulang apa yang telah dipelajari.

- c. Menyediakan stimulus belajar.
- d. Mengaktifkan respon siswa.
- e. Memberikan *feedback* dengan segera.
- f. Menggalakkan latihan yang serasi.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat pengantar pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. media pembelajaran juga berfungsi menambah motivasi, memberikan stimulus kepada peserta didik untuk terus belajar.

2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Menurut ⁹ Kristanto (2016:31) mengemukakan jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. **Media grafis**
Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Yang termasuk dalam media grafis adalah gambar/foto, sketsa, bagan, diagram/skema, grafik, poster, kartun dan sebagainya.
- b. **Media tiga dimensi**
Media pembelajaran yang mampu memberikan pesan dengan ciri-ciri bertekstur kemudian memiliki tinggi, lebar dan bervolume adalah media tiga dimensi. Yang tergolong media tiga dimensi yakni media relia, model, dan boneka.
- c. **Media proyeksi**
Ada dua media yang tergolong dalam media proyeksi yaitu media proyeksi diam dan media proyeksi bergerak. Media proyeksi bergerak yakni seperti media film, *slide powerpoint*.
- d. **Media audio/radio**

Media audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan rasa ingintau peserta didik sehingga terjadi proses belajar-mengajar. Ada dua media yang tergolong media audio/radio yakni media/radio tradisional dan media/radio digital.

e. Media video dan televisi

Media video merupakan media audio visual yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan serta dapat membangkitkan pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

f. Komputer multimedia

Komputer multimedia adalah sebuah kesatuan sistem dari suatu perangkat keras dan perangkat lunak serta perlengkapan penunjang lainnya.

g. *E-learning/v-learning/m-learning*

E-learning merupakan pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat penunjangnya.

Selain itu, (Pokhrel, 2024:12) mengemukakan media dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

- a. Media audio, yaitu media yang dapat didengar atau yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya dapat memanipulasi kemampuan auditorik. Contoh: Radio, kaset, musik, lagu, instrumen, CD, dan lain-lain.
- b. media visual, media yang bersifat kasat mata atau hanya mempengaruhi indra penglihatan saja. Contoh: buku, majalah, papan tulis, foto, lukisan, komik, stiker, poster, majalah, buku, miniatur, materi pendidikan, dan lain-lain.
- c. Media audiovisual, yaitu media yang dapat didengar atau dilihat. Media ini menggabungkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan menjadi satu proses. Jenis pesan yang dapat disampaikan melalui media dapat bersifat verbal maupun nonverbal. Contoh: film dokumenter, film layar lebar, film animasi, pertunjukan, dan VCD.
- d. Multimedia, media yang melibatkan berbagai indra dalam pembelajaran. Media ini mencakup segala sesuatu yang memungkinkan pengalaman langsung melalui komputer atau Internet, namun juga dapat berupa pengalaman kreatif dan menarik, seperti tamasya, simulasi, dan permainan

peran. Contoh: Internet, Mempelajari cara menggunakan Internet berarti menggunakan semua media yang tersedia, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan **pendapat** di atas maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran adalah media grafis seperti gambar, foto, bagan, media tiga dimensi, media yang dapat diproyeksikan seperti media film dan *slide powerpoint*, media audio, media berbasis komputer, media video dan multimedia.

2.3 Konsep Dasar E-modul

2.3.1 Pengertian E-modul

E-modul adalah salah satu jenis modul yang di dalamnya terdapat teks, gambar, grafik, animasi, dan juga video yang bisa diakses di manapun dan kapanpun. e-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Lastri (2023:1141) e-modul merupakan suatu modul yang telah didigitalisasi dan disusun secara sistematis dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. e-modul merupakan versi elektronik dari yang sebelumnya merupakan sebuah modul cetak yang dapat dibaca pada komputer atau *gadget* dan dirancang dengan *software* pendukung.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa e-modul merupakan media pembelajaran dengan versi digital dari modul cetak yang dirancang untuk dibaca di komputer dengan perangkat lunak yang diperlukan. e-modul pada merupakan transformasi elektronik dari modul cetak, yang disajikan dalam format *digital* untuk memudahkan akses pada komputer atau perangkat lainnya.

2.3.2 Ciri-ciri E-modul

Menurut Lastri (2023:1141) E-modul pembelajaran yang baik memiliki beberapa ciri-ciri yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif* dan *user friendly*.

- a. *Self instruction* merupakan karakteristik e-modul yang penting dan harus terdapat pada e-modul. Sebuah e-modul harus terdapat instruksi-instruksi yang jelas sehingga siswa mudah dalam menggunakannya serta siswa mengetahui tujuan pembelajaran seperti apa yang harus mereka capai.
- b. *Self contained* yaitu materi-materi pelajaran yang disajikan dalam e-modul lengkap sehingga siswa dapat mempelajari materi secara tuntas.
- c. *Stand alone* yaitu e-modul pembelajaran harus berdiri sendiri atau tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak memerlukan alat pendukung lain dalam penggunaannya. Apabila e-modul pembelajaran masih membutuhkan bahan ajar lain dalam penggunaannya maka e-modul pembelajaran tersebut tidak dikategorikan sebagai e-modul pembelajaran yang berdiri sendiri.
- d. *Adaptif* yaitu e-modul pembelajaran memiliki daya adaptasi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. e-modul pembelajaran yang baik harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. e-modul pembelajaran dapat dikatakan adaptif jika e-modul tersebut sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel untuk digunakan.
- e. *User friendly* yaitu e-modul pembelajaran tersebut hendaknya bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap paparan dan instruksi yang terdapat pada e-modul bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Salah satu bentuk e-modul pembelajaran yang user friendly yaitu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti serta menggunakan istilah-istilah yang umum digunakan.

Sedangkan menurut Dewi et al. (2023:132) e-modul dinilai sebagai bahan ajar praktis karena memiliki karakteristik yang memudahkan dalam penggunaannya, karakteristik tersebut yaitu *self instructional* (instruksi yang

jasas), *self contained* (materi pembelajara yang dapat dipelajari secara mandiri), *stand alone* (tidak tergantung dengan media pembelajaran lain), *adaptif* (mudah beradaptasi menyesuaikan dengan kemajuan teknologi), dan *user friendly* (mudah dipahami).

Dari pendapat di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa e-modul merupakan bahan ajar yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi serta mudah digunakan, e-modul yang baik memiliki ciri-ciri yaitu: intruksi yang jelas, materi pembelajaran yang mudah dan dapat di pelajari secara mandiri, tidak bergantung pada media pembelajaran lain, mudah beradaptasi menyesuaikan dengan kemajuan teknologi, dan mudah untuk dipahami.

2.3.3 Manfaat E-modul

E-modul memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila menggunakan e-modul karena dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. e-modul dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat mengukur tingkat pemahamannya sendiri, dalam e-modul terdapat tujuan akhir dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga siswa dapat mengetahui hal apa saja yang harus mereka kuasai atau pahami untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. e-modul merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang mempermudah siswa dalam menangkap materi ajar.

Menurut Lastri (2023:1142) E-modul memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Dapat memperluas dan menambah pengetahuan melalui media elektronik.
- b. Dapat merangsang dan menarik perhatian siswa dalam berpikir.
- c. Meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Memberikan solusi kepada siswa dalam memecahkan dan mengdapi kesulitan dalam proses pembelajaran.
- e. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- f. Memudahkan siswa dalam memahami isi materi.
- g. Membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efesien.

Dari pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat e-modul adalah untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, memperluas serta menambah pengetahuan melalui media elektronik, membantu serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2.3.4 Prinsip Pengembangan E-modul

Menurut Lastri (2023:1143) ada beberapa prinsip pengembangan e-modul, yaitu:

- a. Diperkirakan e-modul menumbuhkan minat siswa
- b. Ditulis dan dibuat untuk siswa
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran
- d. Disusun dengan fleksibel
- e. Dibuat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang ingin dicapai oleh siswa
- f. Fokus pada memberi kesempatan dan peluang bagi siswa dalam berlatih
- g. Membantu dan memudahkan siswa dalam menghadapi kesulitan siswa dalam belajar
- h. Membutuhkan sistem pandu arah yang cermat
- i. Menyediakan rangkuman
- j. Bahasa yang digunakan semi formal yang komunikatif, dan interaktif
- k. Dibuat untuk proses pembelajaran
- l. Membutuhkan rencana pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup)
- m. Adanya *feedback*
- n. Menunjang *self-assessment*
- o. Menjelaskan cara penggunaan e-modul

Selain itu, Laili et al., (2019:309) mengemukakan beberapa prinsip pengembangan e-modul yaitu:

- a. Diperkirakan e-modul menumbuhkan minat bagi siswa
- b. Ditulis dan dibuat untuk siswa
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran
- d. Disusun dengan fleksibel

- 10
- e. Disusun sesuai kebutuhan dan tujuan belajar yang ingin dicapai siswa
 - f. Fokus pada memberi peluang siswa dalam berlatih
 - g. Membantu kesulitan dalam belajar
 - h. Membutuhkan sistem navigasi yang cermat
 - i. Menyediakan rangkuman
 - j. Bahasa yang digunakan semi formal yang komunikatif, dan interaktif,
 - k. Dibuat untuk proses kegiatan pembelajaran
 - l. Membutuhkan rencana pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup)
 - m. Adanya *feedback*
 - n. Membantu *self-assessment*
 - o. Menjelaskan cara penggunaan e-modul
 - p. Memuat petunjuk penggunaan dari awal sampai akhir.

Dari dua pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa prinsip pengembangan e-modul disusun sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dalam penyusunan e-modul ini diharapkan dapat memberikan petunjuk penggunaan dari awal sampai akhir sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.3.5 Komponen E-modul

Menurut Pratiwi (2022:19) Komponen e-modul ini mengadaptasi dari unsur-unsur yang terdapat pada modul cetak yang terdiri dari tujuh unsur yang harus dicapai dalam pembuatannya, antara lain sebagai berikut :

- a. Judul
- b. Petunjuk belajar
- c. Kompetensi yang akan dicapai
- d. Informasi pendukung
- e. Latihan-latihan
- f. Petunjuk kerja
- g. Evaluasi

Selain itu, Lastri (2023:1144) Mengemukakan bahwa Pada dasarnya ² tidak ada perbedaan prinsip antara modul cetak dan e-modul. Perbedaannya hanya terdapat pada penyajian secara fisik saja, sedangkan komponen- komponen penyusun modul tersebut tidak memiliki perbedaan. E-modul memiliki komponen- komponen yang sama yang terdapat dalam modul cetak pada umumnya. Berikut beberapa komponen tersebut, yaitu:

- a. Tinjauan Mata Pelajaran
- b. Pendahuluan
- c. Kegiatan belajar
- d. Latihan
- e. Rambu-rambu
- f. Rangkuman
- g. Tes formatif
- h. Kunci jawaban tes formatif dan tindak lanjut

Dari pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ² e-modul merupakan suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital yang bertujuan sebagai upaya dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang hendak dicapai. E-modul juga terdiri dari beberapa komponen yaitu, Judul, Petunjuk belajar, Kompetensi yang akan dicapai, Informasi pendukung, Latihan-latihan, Petunjuk kerja, Evaluasi.

2.4 Konsep Dasar Menulis Teks Deskripsi

2.4.1 Pengertian Menulis

Wiranto et al., (2021:3) ⁵ Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan menyampaikan pesan, gagasan, atau informasi kepada pihak lain secara tertulis.

Selain itu, Zainurrahman (Wiranto et al., 2021:3) ⁵ menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan sekaligus keterampilan yang terintegrasi, bahkan menulis selalu ada dalam setiap pembelajaran, sama halnya dengan membaca. Memiliki kemampuan menulis yang baik bukan karena harus menjadi penulis.

tetapi karena kita wajib terampil dalam komunikasi dengan bahasa lisan dan tulisan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan berkomunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi secara tidak langsung. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif. Menulis selalu ada dalam pembelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu ciri dari orang terpelajar. Memiliki kemampuan menulis yang baik dapat juga menjadikan seseorang terampil dalam berkomunikasi.

2.4.2 Pengertian Teks Deskripsi

Deskripsi adalah tulisan yang tujuannya memberikan informasi tentang suatu objek secara detail atau rinci sehingga memberikan gambaran yang jelas dan berdampak mempengaruhi emosi dan imajinasi pembaca bagaikan ikut melihat atau mengalami langsung hal tersebut. (Wiranto et al., 2021) Teks deskripsi merupakan salah satu jenis teks yang ditulis dengan tujuan untuk memberikan informasi dengan memaparkan karakteristik suatu objek.

Menurut Keraf (Wiranto et al., 2021) deskripsi atau pemerian merupakan sebuah bentuk yang bertalian dengan usaha para penulis untuk memberikan perincian-perincian dari objek yang dibicarakan. Kata deskripsi berasal dari bahasa *describere* yang berarti menulis tentang, atau membeberkan suatu hal. Sebaliknya kata deskripsi dapat diterjemahkan menjadi pemerian, yang berasal dari kata *peri-memerikan* yang berarti 'melukiskan sesuatu hal'. (Lismi et al., 2020) juga menyatakan bahwa Teks deskripsi adalah gambaran Verbal ihwal manusia, objek, penampilan, pemandangan, atau kejadian, cara penulisan ini menggambarkan sesuatu sedemikian rupa sehingga pembaca dibuat mampu (seolah merasakannya, melihat, mendengar, atau mengalami) sebagaimana di persepsi oleh panca indera.

Menurut Hakim (Shinigami & Zida, 2018) mengungkapkan bahwa teks deskripsi adalah lukisan atau hasil melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat di simpulkan bahwa teks deskripsi adalah paragraf yang berisi pengalaman sesuatu yang dilihat, dirasa, didengar, dialami dan sebagainya sehingga membuat pembaca merasakan atau mengalami apa yang digambarkan. Teks deskripsi juga merupakan tulisan yang menggambarkan atau melukiskan sesuatu yang akan di ungkapkan penulis, sehingga pembaca atau pendengar dapat merasakannya atau menyaksikannya.

2.4.3 Tujuan Teks Deskripsi

Dalam teks deskripsi penulis menunjukkan bentuk, rupa, suara, bau, rasa, suasana, situasi sesuatu objek. Teks deskripsi memiliki tujuan untuk melukiskan atau menggambarkan suatu hal yang berkaitan dengan pengalaman berdasarkan hasil pengamatan pancaindra, seperti bentuknya, suaranya, rasanya, kelakuannya atau gerak geriknya sehingga dapat menciptakan daya khayal pembaca dan seolah-olah sedang merasakan langsung apa yang sedang dibahas dalam teks.

Menurut Shinigami & Zida (2018:6) Tujuan menulis teks deskripsi adalah mengajak para pembaca bersama-sama menikmati, merasakan, memahami dengan sebaik-baiknya beberapa objek (sasaran, maksud), adegan, kegiatan (aktivitas), orang (pribadi, oknum), atau suasana hati (mood) yang telah dialami oleh seseorang yang sedang menulis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan teks deskripsi adalah untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara rinci dan detail sehingga para pembaca dapat merasakan, melihat, mendengar serta memahami isi yang diceritakan oleh penulis.

2.4.4 Fungsi Teks Deskripsi

Fungsi dan tujuan teks deskripsi secara umum hanya ada satu, yaitu untuk memperkenalkan sebuah objek kepada pembaca dengan rinci. Objek yang dimaksud bisa berupa objek abstrak maupun objek konkret. Sebagai contoh, objek konkret bisa berupa orang, barang, hewan, dan berbagai objek lainnya. Sedangkan itu, objek abstrak bisa berupa suasana, perasaan, gagasan, dan lain sebagainya.

Menurut Flora Matisa et al., (2016:60) “fungsi teks deskripsi adalah untuk menjelaskan pengalaman yang berhubungan dengan hasil pengamatan pancaindera, misalnya bentuk, rasa, kelakuan, gerak-gerik, dan lainnya.” Berdasarkan fungsi teks deskripsi, isi yang terkandung dalam teks deskripsi adalah gambaran rinci mengenai objek yang telah diamati sebelumnya. selain itu teks deskripsi juga penting karena bisa membantu kita untuk berkomunikasi dengan lebih efektif. Ketika kita mampu menggambarkan sesuatu dengan baik, orang lain akan lebih mudah memahami apa yang kita maksud.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi teks deskripsi adalah untuk menjelaskan pengalaman atau suatu objek, dengan tujuan mempengaruhi pembaca sehingga pembaca dapat membayangkan objek tersebut seolah-olah melihat, mendengar, atau merasakannya sendiri.

2.4.5 Struktur Teks Deskripsi

Sofya Yulianti et al.,(2023:28) menyatakan bahwa struktur teks deskripsi terdiri atas bagian identifikasi, bagian klasifikasi, dan bagian deskripsi bagian.

- a. Identifikasi adalah bagian yang berisi penentuan dari identitas objek.
- b. Klasifikasi adalah unsur penyusun yang bersistem dalam satu kelompok yang sudah ditetapkan oleh standar atau kaidah teks deskripsi,
- c. bagian teks deskripsi berisi gambaran tentang objek yang ada di dalam teks deskripsi.

Selain itu, Rahmadani, (2022:183) menyatakan bahwa struktur teks deskripsi terdiri atas judul, kalimat topik, dan deskripsi.

- a. Judul pada teks deskripsi biasanya singkat, padat, dan jelas, serta langsung merujuk pada objek yang dideskripsikan.
- b. Kalimat topic pada teks deskripsi berisi pernyataan umum yang menarik minat pembaca untuk membaca deskripsi selengkapnya.
- c. Deskripsi pada teks deskripsi merupakan rincian lebih lanjut dari kalimat topik, yakni berupa gambaran objek secara rinci, spesifik, dan apa adanya, seolah-olah pembaca dapat mendengar, melihat, ataupun merasakan hal yang digambarkan tersebut.

7 Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa struktur teks deskripsi terdiri atas tiga bagian, yaitu judul, identifikasi/gambaran umum, dan deskripsi bagian. Identifikasi adalah bagian yang menentukan objek yang diamati yang berisi tentang identifikasi objek yang akan dideskripsikan. Contohnya, orang, peristiwa, tempat, benda, dan lain-lain. Deskripsi bagian adalah bagian yang berisi penggambaran objek yang diamati dan dibahas dalam teks tersebut dengan menyebut beberapa sifatnya

2.5 Konsep Dasar Canva

2.5.1 Pengertian Canva

Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pembelajaran. Tri Wulandari & Mudinillah, (2022:110) Fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih komunikatif mudah dan menyenangkan. Aplikasi canva menyediakan banyak template untuk pamflet, poster, logo, dokumen, wallpaper, undangan, brosur, sampul buku, postingan instagram dan lain-lain. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti *resume*, *pamflet*, presentasi, *brosur*, *bulletin* dan lain-lain yang disediakan dalam *website* ataupun aplikasi canva (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022:113).

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa canva adalah alat atau software yang memiliki bermacam-macam fitur menarik, aplikasi canva ini juga dapat membantu guru dalam menyalurkan pengetahuan kepada peserta didik dengan mengekspresikan diri dalam pola mendesain, serta menyusun berbagai pedoman dalam pembuatan bahan ajar yang menarik.

2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Canva

16 Adapun kelebihan dalam aplikasi canva antara lain : (1) memiliki berbagai desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain bahan ajar karena banyak fitur yang telah disediakan, (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) dalam mendesain, tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui

gawai, (5) dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain Tanjung & Faizal (2019). Sedangkan kekurangan Canva menurut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) yaitu: aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, dalam aplikasi ini ada beberapa *template, stiker, ilustrasi, font*, dan lain sebagainya secara berbayar, terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, warna, gambar, dan lain sebagainya, namun itu semua kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu yang berbeda dan menarik.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan aplikasi canva ini memiliki bermacam-macam desain, template, huruf, gambar-gambar yang menarik dan lain sebagainya. Sedangkan kekurangan aplikasi ini adalah mengeluarkan biaya untuk pengaktifan paket pro apabila pengguna menggunakan sesuatu desain yang bersifat premium atau berbayar. Aplikasi ini juga memerlukan jaringan yang stabil untuk mengakses, namun apabila jaringan kurang mendukung maka aplikasi canva ini juga lambat dalam proses pengerjaan suatu produk.

2.6 Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang telah meneliti tentang pengembangan E-modul berbasis canva antara lain:

Sri Rejeki, Ibut Priono Leksono, & Ujang Rohman Vol. 4, 2 (desember, 2023) yang berjudul **“Pengembangan E-modul Berbasis Canva Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTS di Balai Diklat Keagamaan Surabaya”** dalam pengembangannya melalui tahapan-tahapan yaitu : a.tahap analisis (*analysis*), b.desain (*design*), c.pengembangan (*develop*), d. implementasi (*implementation*), dan e. evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil validasi ahli desain mendapatkan persentase sebesar 90% dari aspek halaman muka, isi materi, dan instrumen evaluasi, dan dinyatakan sangat valid Berdasarkan hasil validasi ahli materi endapatkan persentase sebesar 88% dari aspek isi materi, penyajian isi dan tampilan gambar, dan alat evaluasi, dan dinyatakan sangat valid. Hasil penelitian

ini menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan e-modul yang layak untuk digunakan dan memiliki kepraktisan, efektifitas yang baik.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah peneliti terdahulu dan penelitian sekarang sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan e-modul berbasis canva dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah tahun penelitian, lokasi penelitian yang berbeda, materi yang dibahas dan judul penelitian.

Siti Nur Kholiya dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (2023) dengan judul penelitian **“Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasa Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember”** dalam pengembangannya melalui tahapan-tahapan yaitu : a.tahap analisis (*analysis*), b.desain (*design*), c.pengembangan (*develop*), d. implementasi (*implementation*), dan e. evaluasi (*evaluation*). Diperoleh data dari 4 validator ahli media, dengan presentase 86,37% pada katagori sangat valid, 4 validator ahli materi dengan presentase 90,9% pada katagori sangat valid dan 4 validator ahli bahasa dengan presentase 92,6% pada katagori sangat valid.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah meneliti tentang pengembangan e-modul dengan menggunakan canva dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah tahun penelitian, lokasi penelitian yang berbeda, materi yang dibahas dan judul penelitian.

2.7 Kerangka Berpikir

Kegiatan dalam kerangka acuan adalah serangkaian langkah atau aktivitas yang dilakukan untuk menilai, menganalisis, dan merancang solusi terhadap permasalahan yang ada, dengan mengacu pada variabel yang telah ditetapkan dan teori-teori yang relevan. Dalam konteks pembelajaran, guru sering kali menggunakan buku paket sebagai bahan ajar utama.

Meskipun demikian, penggunaan buku paket konvensional sering kali menyebabkan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi dan cepat merasa bosan saat belajar. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam bahan ajar dan media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan e-modul yaitu media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan materi dalam format yang lebih menarik dan interaktif.

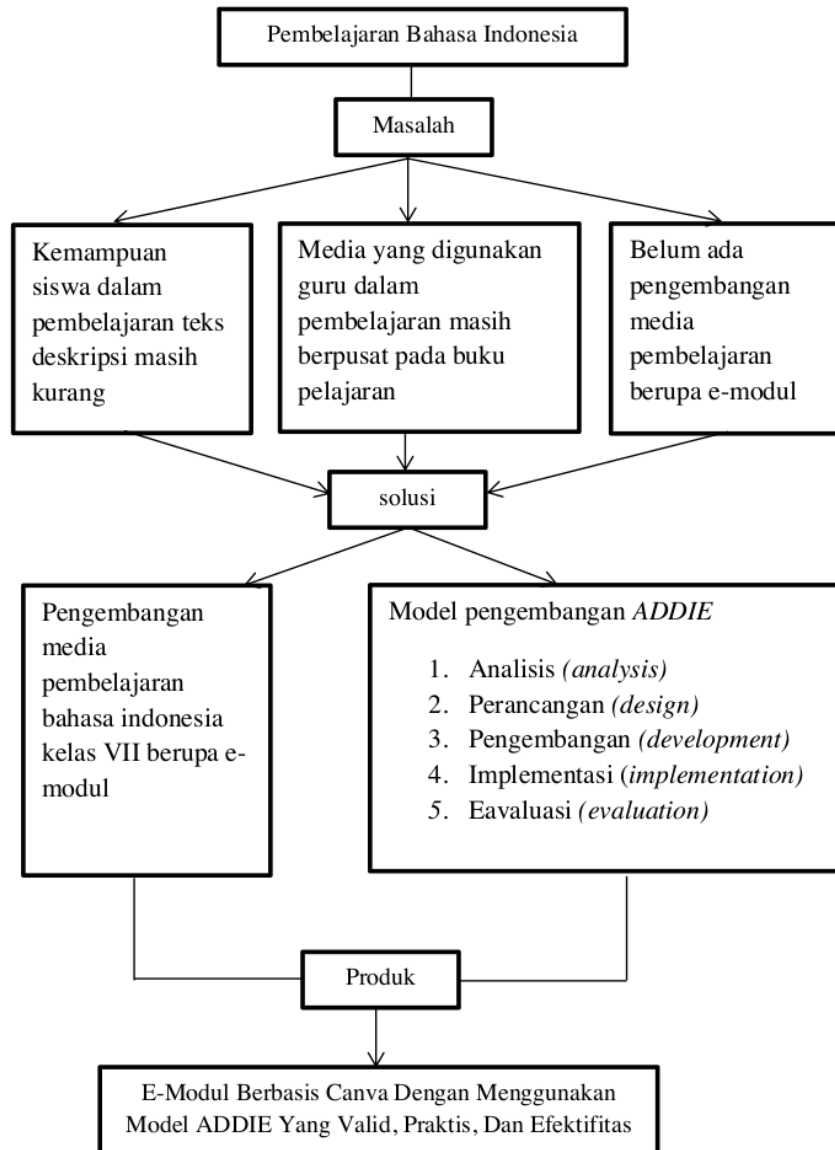
Permasalahan mendasar yang ada adalah posisi siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran, sementara guru masih memegang kendali penuh terhadap proses belajar mengajar. Hal ini membuat kegiatan belajar mengajar terasa tidak relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini, yang lebih mengutamakan keaktifan siswa. Dalam hal ini, proses pembelajaran seharusnya menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang memandu dan mendampingi siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, peran guru tetap penting, tetapi dengan pendekatan yang lebih mendukung otonomi dan kreativitas siswa.

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang melatih siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul berbasis canva yang menarik dan mudah di akses. Pada penelitian ini, langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis masalah terkait kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, media pembelajaran yang digunakan, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah melakukan analisis tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul berbasis canva yang relevan dengan menulis teks deskripsi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Proses selanjutnya adalah mengembangkan bahan ajar tersebut, yang kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli materi, bahasa dan media untuk memastikan bahwa bahan ajar tersebut layak digunakan. Setelah validasi selesai, bahan akan diuji coba di kelas untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul pada materi menulis teks deskripsi yang didesain dengan aplikasi canva untuk kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai, dengan harapan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan bermanfaat bagi siswa.

Bagan 2.7 Kerangka Berpikir



BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Menurut Gay (Khaeroni, 2021:2) penelitian dan pengembangan adalah usaha dalam mengembangkan suatu produk yang efektif yang dapat dimanfaatkan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Metode R&D Adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (Khaeroni, 2021:3) Sedangkan menurut Seels dan Richey (Khaeroni, 2021:3) penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian yang sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria Validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

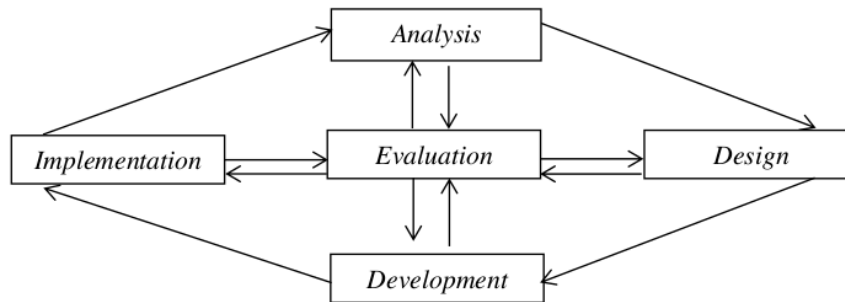
Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Metode R&D adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk dalam bidang keahlian tertentu serta efektif digunakan di sekolah.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE. Menurut Khaeroni, (2021:58) ada beberapa kegiatan yang bisa dilakukan pada tahapan ADDIE yaitu tahapan *analysis*, tahap *Design*, tahap *Development*, tahap *Implementation*, tahap *evaluation*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Tahap pada model pengembangan ADDIE (Khaeroni, 2021:58) dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Bagan 3.2 Tahap Model ADDIE



3.2.1 Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini analisis kebutuhan adalah tahap awal yang mendasari tahapan lain dari konsep ADDIE. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan dalam fase ini adalah melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, melakukan analisis karakteristik peserta didik mengenai kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, dan sikap, dalam melakukan analisis materi sesuai tuntutan kompetensi. Dalam tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa, (Khaeroni 2021:59).

3.2.2 Desain (*Design*)

Menurut Khaeroni (2021:59) “Pada tahapan ini menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran.” Media pembelajaran mulai dirancang dengan melihat dari segi desain, isi materi pelajaran dan bahasa yang digunakan. Perancangan media pembelajaran pada tahap ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan.

3.2.3 Pengembangan (*Development*)

Menurut Khaeroni (2021:59) “Pada tahapan ini memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran.” Dalam fase ini dilakukan pengumpulan bahan yang digunakan untuk membuat e-modul serta penyusunan materi pelajaran.

Bahan dan materi yang sudah dikumpulkan tersebut kemudian dirancang dan dikembangkan menjadi produk awal media pembelajaran. Produk awal media

pembelajaran yang telah dibuat kemudian dilakukan tinjauan dengan memvalidasi media pembelajaran kepada ahli materi, ahli bahasa dan desain. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran e-modul yang dirancang dan dikembangkan.

3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan wujud dari sebuah produk yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan tujuan untuk mengetahui gambaran tentang keefektifan, daya tarik dan efisien yang akan dikembangkan. Melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. Sasaran ini mengacu pada sejauh mana pengembangan produk dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan (Khaeroni 2021:59).

3.2.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Menurut Khaeroni (2021:59) Pada tahap ini melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan sebuah produk sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan. Tahap evaluasi pada model pengembangan ADDIE dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk., sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk yang dibuat. Dengan adanya evaluasi, peneliti mampu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data dari hasil validasi ahli materi, media, data dari guru fasilitator, dan data dari uji coba siswa.

3.3 Uji Coba Produk

Pada tahap ini uji coba produk terdiri dari desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

Dalam uji coba ini, produk diuji melalui 3 tahapan yaitu:

- a. Uji coba perorangan yang terdiri dari 3 orang siswa kelas VII-SMP Negeri 3 Hiliserangkai

- b. ¹ Uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang siswa kelas VII-SMP Negeri 3 Hiliserangkai
- c. Uji coba lapangan yang terdiri dari 15 siswa kelas VII-SMP Negeri 3 Hiliserangkai

3.3.2 Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi/Isi

Ahli materi atau isi adalah seseorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran bahasa Indonesia. Ahli materi akan memberikan penilaian ³ terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva sesuai dengan keilmuan yang dimilikinya (Oktariyanti et al., 2021). Ahli materi pada penelitian ini, yaitu Ibu Ingati Hulu, S.Pd sebagai Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Hiliserangkai yang memiliki keahlian untuk memvalidasi kesesuaian materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Ahli Bahasa/Penyajian

Ahli bahasa atau penyajian adalah seseorang yang memiliki keahlian dibidang kebahasaan yang mengkaji bahasa secara mendalam. Lembar penilaian ³ media pembelajaran e-modul berbasis canva untuk ahli bahasa memberikan penilaian terhadap bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran (Oktariyanti et al., 2021) Ahli bahasa/penyajian pada penelitian ini yaitu Ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd sebagai dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias yang berkompeten dalam bidang kebahasaan sehingga mampu menilai teknik penyajian bahasa dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Ahli Desain/Media

Ahli desain adalah seseorang yang memilki keahlian dalam media atau desain yang akan memberikan suatu penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan baik dari segi penggunaan teks, gambar, warna serta gerak (Oktariyanti et al., 2021). Ahli desain pada penelitian ini yaitu Ibu Mona Safitri Lahagu, S.Kom sebagai pegawai di Rektorat Universitas Nias yang memiliki

keahlian untuk memvalidasi kesesuaian desain yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

d. Peserta Didik

Peserta didik adalah subjek yang menjadi sasaran peneliti untuk melakukan uji coba produk valid atau tidak. Subjek yang telah ditentukan yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai sekaligus subjek uji coba pemakaian media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

3.4 Jenis Data

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa komentar, saran validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data ini berguna untuk mengetahui kualitas media dari segi materi, desain dan bahasa yang disajikan dalam bentuk produk, sedangkan data kuantitatif berupa hasil angket dari validator, angket respon peserta didik serta uji hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengembangan e-modul diperlukan instrument untuk mendapatkan informasi mengenai apa saja yang harus dilakukan sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas, menarik, serta memudahkan siswa untuk belajar dan mengetahui produk yang dihasilkan efektif untuk pembelajaran. Berikut instrument pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini.

a. Lembar Validasi

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar validasi dan angket dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

Indikator	Aspek yang divalidasi	Skor				
		1	2	3	4	5
	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa					
	2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai					
	3. Contoh-contoh penjelasan					

Relevansi	relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai							
	4. Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai							
	5. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa							
	6. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa							
	7. Jabaran materi cukup memenuhi ketentuan kurikulum							
	8. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup							
	9. Jumlah latihan dan soal cukup							
	10. Jumlah tugas cukup							
	Keakuratan	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan						
		2. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir						
3. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari								
4. Pengemasan materi sesuai pendekatan keilmuan yang bersangkutan								
Kelengkapan sajian	1. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa							
	2. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa							
	3. Menyajikan daftar pustaka							
Sistematika sajian	1. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks							
	2. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global							
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	1. Mendorong rasa keingintahuan siswa							
	2. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar							
	3. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri							
	4. Mendorong siswa belajar berkelompok							
	5. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan							

Sumber : Akbar (2013:39)

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketetapan penggunaan ejaan					
	2. Ketetapan penggunaan istilah					
	3. Ketetapan penyusunan struktur kalimat					
Katerbacaan dan	1. Panjang kalimat sesuai					

kekomukatifan	1. Tujuan pembelajaran					
	2. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa					
	3. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa					
	4. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)					

Sumber: Akbar (2013:40)

11

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No	Pernyataan tentang media yang dikembangkan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
3	Kesesuaian media sebagai sumber belajar					
4	Kemampuan media dalam memotivasi siswa					
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa					
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa					
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi					
8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari					
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar					
10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera					
11	Kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang serasi					
12	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
13	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar					
14	Kesesuaian media dalam praktik belajar pembelajaran					
15	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu					
16	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya					
17	Efisiensi media dalam kaitannya dengan tenaga					
18	Keamanan media bagi siswa					
19	Kualitas media					

Sumber: Akbar (2013:121)

10
b. Angket Respon Siswa

Instrument ini digunakan untuk memperoleh pendapat siswa tentang e-modul bahasa Indonesia pada materi menulis teks deskripsi. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan atau respon terhadap e-modul yang sudah dikembangkan melalui kisi-kisi instrumen berikut.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Penyajian Materi	1. Media pembelajaran mudah digunakan					
		2. Penyajian masalah pada media pembelajaran membantu memahami konsep materi					
		3. Saya senang melalui media pembelajaran ini Karena menarik					
		4. Media pembelajaran ini membuat saya ingin memahami materi lebih lanjut					
		5. Media pembelajaran ini membuat saya lebih aktif					
2	Bahasa dan Tampilan	1. Petunjuk dan informasi yang disajikan mudah saya pahami					
		2. Tampilan media pembelajaran ini menarik					
		3. Tampilan warna, jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan jelas terbaca					

Dimodifikasi dari (Rahayu, 2022)

c. Efektivitas

Efektivitas sebuah produk pengembangan media pembelajaran e-modul dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-modul yang telah dikembangkan. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada peserta didik terkait dengan materi Menulis teks deskripsi.

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Menganalisis Struktur Teks Deskripsi

Struktur	Analisis	Skor 1-5
Judul		
Kalimat topik		

Deskripsi bagian		
Kesimpulan		

Dimodifikasi dari (Budiman, 2015)

Keterangan :

- Skor 5 (85-100) : Sangat Jelas
- Skor 4 (75-84) : Jelas
- Skor 3 (67-74) : Cukup Jelas
- Skor 2 (61-66) : Tidak Jelas
- Skor 1 (0-60) : Sangat Tidak Jelas

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dari hasil tinjauan ahli dan uji coba pengembangan e-modul pada materi teks deskripsi berbasis canva yang telah dikembangkan. Adapun untuk menganalisisnya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Analisis Kelayakan E-modul Oleh Validator Ahli

Media pembelajaran e-modul yang dikembangkan akan diuji validitasnya terlebih dahulu oleh tim ahli. Angket validasi pada penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Skala Likert Angket Validasi

Kriteria	Penilaian
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: (Marisa et al., 2023)

Teknis analisis data untuk mengetahui presentase validitas e-modul yang telah dikembangkan melalui lembar validasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah skor yang diperoleh dari masing-masing pendapat validator.
2. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.
3. Validasi media ditentukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Jumlah yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.7
Kriteria Kevalidan Media

Presentase %	Kriteria Validitas
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Sumber: (Putri et al., 2020)

Berdasarkan tabel di atas penelitian akan dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor ≥ 61 .

14

b. Analisis Kepraktisan

Media pembelajaran yang dikembangkan di nilai dari kepraktisannya dengan menggunakan angket respon peserta didik. Peserta didik akan memberikan respon berupa skor berdasarkan tabel berikut:

14

Tabel 3.8
Skala Perhitungan Respon Peserta Didik

Penilaian	Kriteria	Skor/nilai
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Dengan kriteria respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.9
Kriteria Respon Peserta Didik

Penilaian	Kriteria
85-100	Sangat Praktis
75-84	Praktis
60-74	Cukup Praktis
55-59	Kurang Praktis
0-54	Tidak Praktis

Sumber: (Putri et al., 2020)

Rumus persentase yang digunakan:

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Sumber:(Putri et al., 2020)

c. Analisis Keefektifan

Keefektifan e-modul yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian individu. Produk dapat dikatakan efektif apabila nilai yang didapatkan oleh peserta didik telah memenuhi nilai KKM 70.

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam menganalisis struktur teks deskripsi dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T1} \times 100 \%$$

Keterangan :

KB = Nilai hasil belajar
T = Jumlah skor yang diperoleh siswa
T1 = Jumlah skor total
Skor maksimal = 40

Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{T}{n} \times 100 \%$$

14

Keterangan:

P= Persentase ketuntasan klasikal

T= Banyak peserta didik yang tuntas

n= Banyak peserta didik

1

Tabel 3.10**Kriteria Keefektifan Produk Terhadap Hasil Belajar**

Interval	Kategori
P>80	Sangat efektif
70<P≤80	Efektif
60<P≤70	Cukup efektif
50<P≤60	Kurang efektif
P≤50	Sangat kurang efektif

Dimodifikasi dari (Gulo & Harefa, 2022)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian dan Pengembangan E-modul Berbasis Canva pada

Materi Menulis Teks Deskripsi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran e-modul berbasis canva yang telah divalidasi oleh ketiga validator (materi/isi, bahasa, dan media) dan telah diuji di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran e-modul berbasis canva yang layak, praktis dan efektif dengan materi menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva agar dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, serta untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran e-modul berbasis canva tersebut.

Dalam pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan pada model pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

4.1.1 *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dalam mendapatkan informasi yang bisa dijadikan sebagai dasar peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi yang diajarkan.

4.1.1.1 Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi merupakan analisis bagaimana kemampuan yang dimiliki peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti menentukan materi pembelajaran, kompetensi inti, serta kompetensi dasar berdasarkan capaian pembelajaran kurikulum merdeka. Peneliti menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah SMP

Negeri 3 Hiliserangkai yaitu kurikulum merdeka. Materi yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva sesuai dengan silabus dan capaian pembelajaran di SMP Negeri 3 Hiliserangkai adalah materi kelas VII yakni menulis teks deskripsi.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dalam membuat media pembelajaran e-modul berbasis canva yang sesuai dengan minat peserta didik, maka diperlukan analisis terhadap karakteristik peserta didik tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik seperti kemampuan akademik, motivasi belajar dan minat peserta didik. Analisis ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah tersebut, pengetahuan, minat, dan gaya belajar peserta didik dalam menulis teks deskripsi masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menciptakan suasana belajar yang baru dengan mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul berbasis canva dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.

4.1.1.3 Analisis Materi

Analisis materi adalah analisis yang dilakukan peneliti dalam memilih materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran e-modul berbasis canva. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan adalah materi menulis teks deskripsi. Analisis materi pada media pembelajaran e-modul berbasis canva ini terdiri dari pengertian teks deskripsi, tujuan teks deskripsi, struktur teks deskripsi dan cara menulis teks deskripsi. Berdasarkan analisis materi tersebut, maka peneliti menetapkan materi pokok pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran e-modul berbasis canva ini yaitu menelaah menganalisis isi teks deskripsi.

4.1.2 ¹ Design (Desain)

Setelah tahap analisis selesai, tahap selanjutnya adalah merancang media pembelajaran e-modul berbasis canva. dalam tahapan ini mencakup perancangan e-modul berbasis canva yaitu menyusun, merancang, dan mendesain media pembelajaran e-modul berbasis canva yang akan dikembangkan.

4.1.3 ¹ Development (Pengembangan)

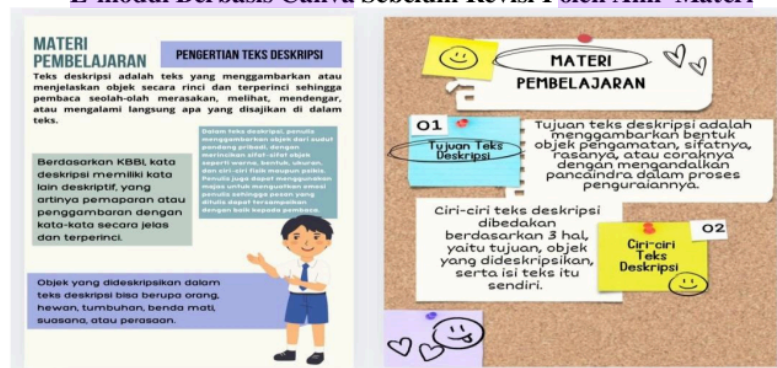
Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi. Setelah media pembelajaran e-modul telah selesai dikembangkan, kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah validasi media pembelajaran e-modul berbasis canva kepada validator (materi, bahasa, dan media) untuk mendapatkan masukan dan kritik demi perbaikan agar menghasilkan media pembelajaran yang layak sebelum diuji cobakan di lapangan. Hasil validasi materi/isi, validasi bahasa, dan validasi media adalah sebagai berikut.

4.1.3.1 Data Hasil Validasi Materi dan Isi

Penilaian validasi materi dinilai oleh ibu Ingati hulu, S.Pd. Berikut hasil revisi I media pembelajaran e-modul berbasis canva berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli materi.

- a) Tambahkan kesimpulan pada materi pembelajaran pengertian menulis teks deskripsi
- b) Tambahkan fungsi teks deskripsi pada materi pembelajaran

³
Gambar 4.1 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva Sebelum Revisi I oleh Ahli Materi



Setelah direvisi, maka peneliti melakukan perbaikan pada **media pembelajaran e-modul berbasis canva** berdasarkan masukan dan saran oleh validator ahli materi antara lain:

- Menambahkan kesimpulan pada materi pembelajaran pengertian menulis teks deskripsi
- Menambahkan fungsi teks deskripsi pada materi pembelajaran

Gambar 4.2 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva Setelah Revisi I oleh Ahli Materi



Hasil validasi materi dan isi berdasarkan angket validasi yang telah dibagikan kepada ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva oleh Validator Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor	
		Revisi I	Revisi II
10	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3	5
	2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	2	5
	3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	5
	4. Latihan dan soal relevan	3	5

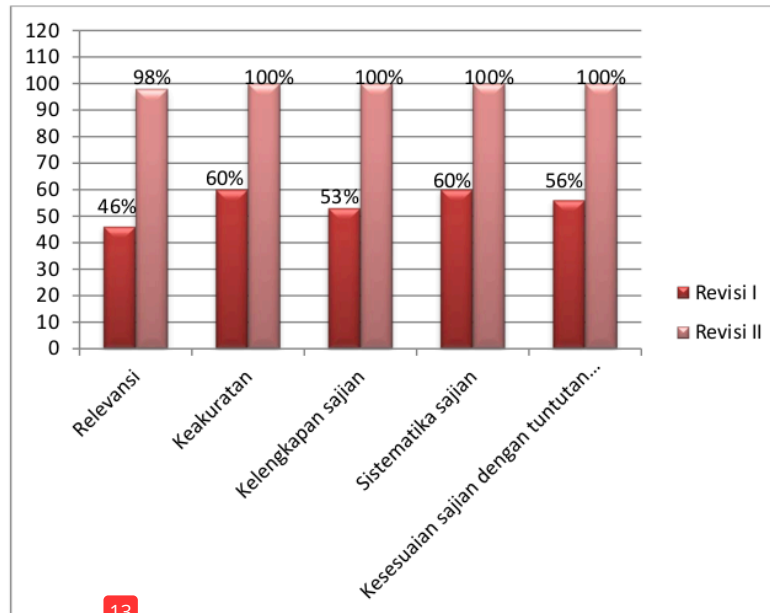
Relevansi	dengan kompetensi yang harus dikuasai		
	5. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	5
	6. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	5
	7. Jabaran materi cukup memenuhi ketentuan kurikulum	3	5
	8. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	2	5
	9. Jumlah latihan dan soal cukup	2	4
	10. Jumlah tugas cukup	3	5
Jumlah Skor		27	49
Presentase		46%	98%
Keakuratan	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	3	5
	2. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir	3	5
	3. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	3	5
	4. Pengemasan materi sesuai pendekatan keilmuan yang bersangkutan	3	5
Jumlah Skor		12	20
Presentase		60%	100%
Kelengkapan sajian	1. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa	2	5
	2. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	3	5
	3. Menyajikan daftar pustaka	3	5
Jumlah Skor		8	15
Presentase		53,3%	100%
Sistematika sajian	1. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	3	5
	2. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global	3	5
Jumlah Skor		6	10
Presentase		60%	100%
Kesesuaian sajian dengan tuntutan	1. Mendorong rasa keingintahuan siswa	3	5
	2. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan	3	5

pembelajaran yang terpusat pada siswa	sumber belajar		
	3. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	3	5
	4. Mendorong siswa belajar berkelompok	3	5
	5. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan	2	5
Jumlah Skor		14	25
Presentase		56%	100%
Jumlah Keseluruhan Skor		67	119
Presentase		55,8%	99,1%
KRITERIA		LAYAK	SANGAT LAYAK

Hasil validasi oleh ahli materi pada revisi I pada media pembelajaran e-modul berbasis canva, setelah dirata-ratakan didapatkan hasil presentase hanya mencapai 55,8% dari lima aspek yaitu aspek relevansi hanya mencapai 46% dari 10 indikator, aspek keakuratan mencapai 60% dari 4 indikator, aspek kelengkapan sajian mencapai 53% dari 3 indikator, aspek sistematika sajian mencapai 60% dari 2 indikator dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 56% dari 5 indikator.

Hasil validasi dari ahli materi revisi ke II pada media pembelajaran e-modul berbasis canva, mengalami peningkatan setelah diperbaiki berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh ahli materi. Hasil tersebut setelah dirata-ratakan didapatkan presentase mencapai 99,1% dari lima 5 aspek yaitu aspek relevansi mencapai 98% dari 10 indikator dengan kriteria sangat layak, aspek keakuratan mencapai 100% dari 4 indikator dengan kriteria sangat layak, aspek kelengkapan sajian mencapai 100% dari 3 indikator dengan kriteria sangat layak, aspek sistematika sajian mencapai 100% dari 2 indikator dengan kriteria sangat layak, dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa mencapai 100% dari 5 indikator dengan kriteria sangat layak.

Hasil validasi dari ahli materi revisi I sampai revisi II dapat dilihat dari grafik berikut:



Grafik 4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Setiap Aspek oleh Ahli Materi pada Revisi I dan Revisi II

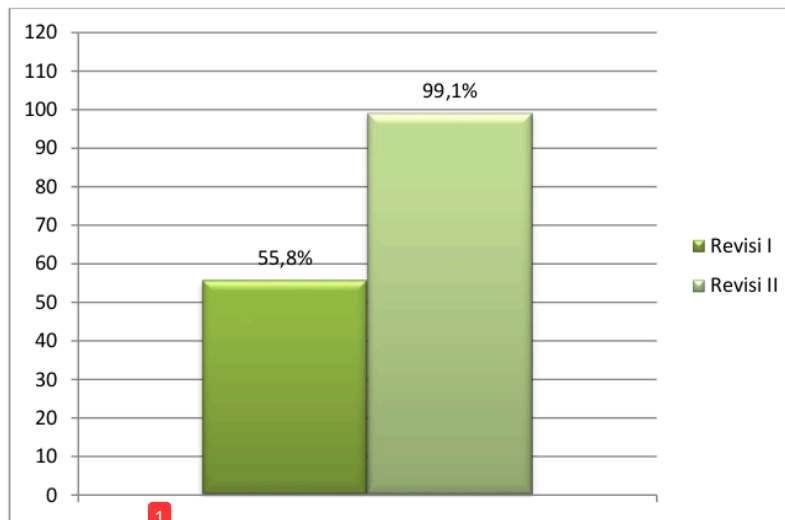
Keterangan :

- | | | |
|-----------------------|------------|--------|
| 1. Relevansi | : Revisi I | = 46% |
| | Revisi II | = 98% |
| 2. Keakuratan | : Revisi I | = 60% |
| | Revisi II | = 100% |
| 3. Kelengkapan sajian | : Revisi I | = 53% |
| | Revisi II | = 100% |
| 4. Sistematika sajian | : Revisi I | = 60% |
| | Revisi II | = 100% |
| 5. Kesesuaian sajian | : Revisi I | = 56% |
| | Revisi II | = 100% |

Dari grafik di atas dapat dilihat hasil validasi oleh ahli materi pada revisi I dan revisi II pada media pembelajaran e-modul berbasis canva, setelah dirata-ratakan didapatkan hasil presentase mencapai 55,8% dari lima aspek yaitu aspek relevansi revisi I mencapai 46% revisi II mencapai 98%, aspek keakuratan revisi I mencapai 60% revisi II mencapai 100%, aspek kelengkapan sajian revisi I mencapai 53% revisi II mencapai 100%, aspek sistematika sajian revisi I mencapai 60% revisi II mencapai 100%

dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa revisi I mencapai 56% revisi II mencapai 100%.

1 Hasil revisi I dengan pencapaian 55,8% dan revisi II dengan pencapaian 99,1% dapat dilihat pada grafik berikut.



1 Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi pada Revisi I dan Revisi II

Keterangan :

1. Validasi I : 55,8%
2. Validasi II : 99,1%

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi ahli materi pada revisi I mencapai 55,8% dan mengalami peningkatan pada revisi II dengan presentase mencapai 99,1%.

13 4.1.3.2 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

1 Validasi ahli bahasa dilakukan oleh ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd. validasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan serta kesalahan dari segi bahasa yang akan dimuat dalam media pembelajaran e-modul berbasis canva yang akan dikembangkan, berdasarkan angket validasi yang telah ditentukan dan di isi oleh validator ahli bahasa.

3
1 Berikut hasil revisi I media pembelajaran e-modul berbasis canva berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli bahasa :

- a. Perbaiki penggunaan huruf kapital dan spasi disetiap kalinat
- b. Perbaiki tata tulis dan kekurangan huruf

3
Gambar 4.3 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva Sebelum Revisi I oleh Ahli Bahasa



Setelah direvisi, maka peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran e-modul berbasis canva berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli bahasa antara lain:

- Melakukan perbaikan penggunaan huruf kapital dan spasi disetiap kalinat
- Melakukan perbaikan tata tulis dan kekurangan huruf

Gambar 4.4 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva Setelah Revisi I oleh Ahli Bahasa



1 Validasi bahasa dilakukan sebanyak 2 kali dengan menggunakan angket yang telah ditentukan untuk diisi oleh validator. Hasil penilaian validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2
Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran E-modul
Berbasis Canva oleh Validator Ahli Bahasa

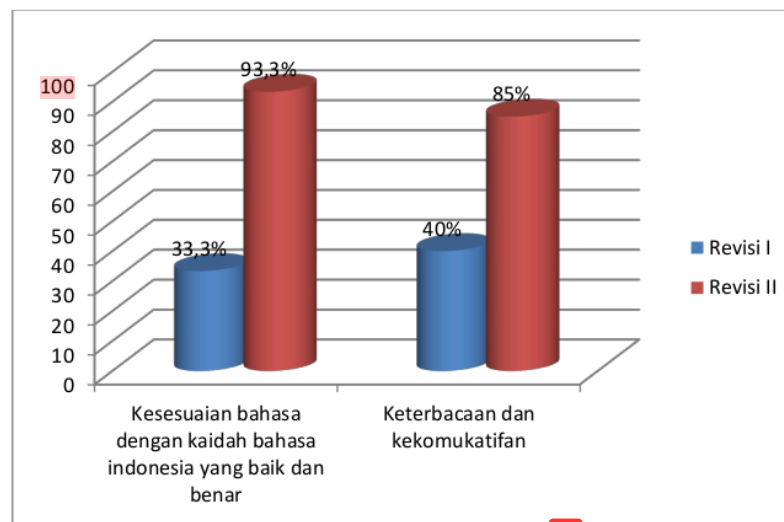
Aspek	Indikator	Skor	
		Revisi I	Revisi II
13 Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketetapan penggunaan ejaan	2	4
	2. Ketetapan penggunaan istilah	2	5
	3. Ketetapan penyusunan struktur kalimat	1	5
Jumlah Skor		5	14
Presentase		33,3%	93,3%
Katerbacaan dan kekomukatifan	1. Panjang kalimat sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	5
	2. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	2	5
	3. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa	2	5
	4. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)	2	5
Jumlah Skor		8	20
Presentase		40%	85%
Jumlah Skor Keseluruhan		13	31
Presentase		37,1%	97,1%
KRITERIA		KURANG LAYAK	SANGAT LAYAK

1 Hasil validasi oleh ahli bahasa pada revisi I terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva mendapatkan presentase mencapai 37,1% dari 2 aspek yaitu Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar mencapai 33,3% dari 3 indikator, dan Katerbacaan dan kekomukatifan mencapai 40% dari 4 indikator.

Hasil validasi oleh ahli bahasa pada revisi ke II terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva, mendapatkan presentase mencapai 97,1% dari 2 aspek yaitu Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa

Indonesia yang baik dan benar mencapai 93,3% dari 3 indikator, dan Keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 85% dari 4 indikator.

Hasil validasi oleh ahli bahasa pada revisi I dan revisi II dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Setiap Aspek oleh Ahli Bahasa Terhadap Revisi I dan Revisi II

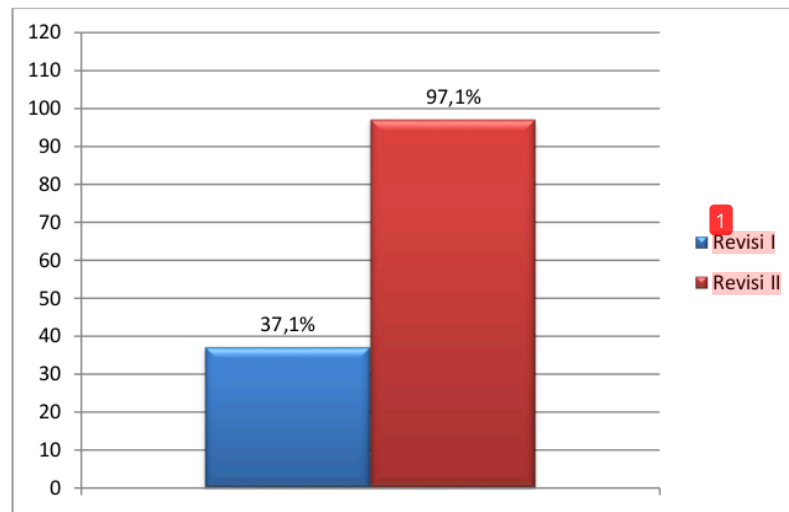
Keterangan :

1. Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar :
 Revisi I = 33,3%
 Revisi II = 93,3%
2. Keterbacaan dan Kekomunikatifan :
 Revisi I = 40%
 Revisi II = 85%

Dari grafik di atas dapat dilihat hasil validasi oleh ahli bahasa pada revisi I dan revisi II terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva mendapatkan presentase mencapai 37,1% dan mengalami peningkatan pada revisi II dengan presentase mencapai 97,1% dari 2 aspek yaitu Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar pada revisi I mencapai 33,3% dan mengalami peningkatan pada revisi II mencapai 93,3% aspek keterbacaan dan kekomunikatifan pada revisi I

mencapai 40% dan mengalami peningkatan pada revisi II dengan presentase mencapai 85% .

Hasil revisi I dengan presentase 37,1% dan revisi ke II dengan presentase 97,1% dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa pada Revisi I dan Revisi II

Keterangan :

1. Revisi I : 37,1%
2. Revisi II : 97,1%

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa hasil validasi bahasa pada revisi I setelah dirata-ratakan presentasenya hanya mencapai 37,1% namun setelah adanya perbaikan pada revisi II mengalami peningkatan dengan presentase mencapai 97,1%.

4.1.3.3 Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli desain dilakukan oleh ibu Mona Safitri Lahagu, S.com. Validasi desain dilakukan untuk mengetahui kesalahan dan kekurangan dari desain media pembelajaran serta untuk memperoleh saran dan perbaikan terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva yang dikembangkan dari segi desain.

1 Berikut hasil validasi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli media pada media pembelajaran e-modul berbasis canva yang akan dikembangkan.

- Sesuaikan *background* dengan isi teks
- Rapikan gambar disetiap *slide*
- Hapus gambar yang digunakan berulang-ulang

3
Gambar 4.5 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva Sebelum Revisi I oleh Ahli Media



Setelah direvisi, maka peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran e-modul berbasis canva berdasarkan masukan dan saran dari ahli media antara lain:

- a. Melakukan perbaikan penyesuaian *background* dengan isi teks
- b. Merapikan gambar disetiap *slide*
- c. Menghapus gambar yang digunakan secara berulang-ulang.

Gambar 4.6 ³ **Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva Setelah Revisi I oleh Ahli Media**

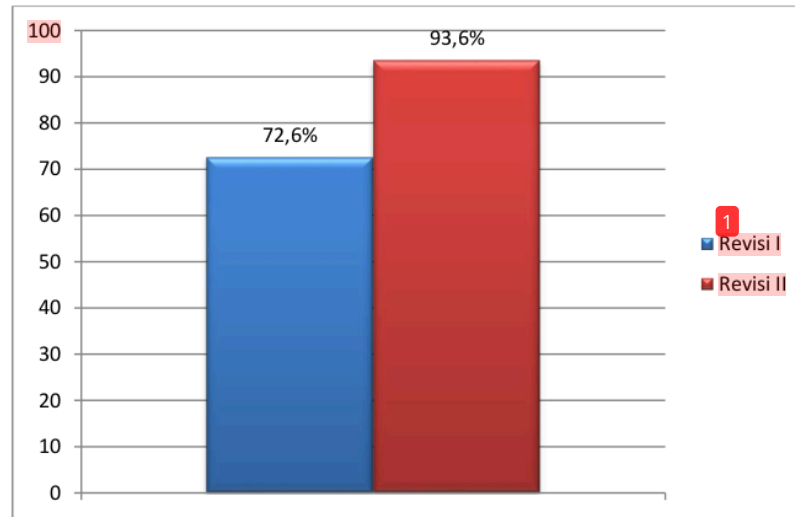


1 Validasi desain dilakukan sebanyak 2 kali dengan menggunakan angket yang telah ditentukan untuk diisi oleh validator ahli desain. Nilai validasi ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva oleh Validator Ahli Media

No	Pernyataan tentang media yang dikembangkan	Skor	
		Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	4
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	4	4
3	Kesesuaian media sebagai sumber belajar	4	5
4	Kemampuan media dalam memotivasi siswa	4	4
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	4	5
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	3	5
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	3	5
8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	4	5
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	4	5
10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera	4	5
11	Kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang serasi	4	5
12	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	4	4
13	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	4	5
14	Kesesuaian media dalam praktik belajar pembelajaran	3	4
15	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu	4	4
16	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya	3	5
17	Efisiensi media dalam kaitannya dengan tenaga	3	5
18	Keamanan media bagi siswa	3	5
19	Kualitas media	3	5
Jumlah Skor Keseluruhan		69	89
Presentase Pencapaian		72,6%	93,6%
KRITERIA		LAYAK	SANGAT LAYAK

Hasil revisi I dengan pencapaian 72,6% dan revisi II dengan pencapaian 93,6% dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain pada Revisi I dan Revisi II

Keterangan :

1. Revisi I : 72,6%
2. Revisi II : 93,6%

Dari tabel dan grafik di atas dapat dilihat hasil validasi oleh ahli media pada revisi I pada media pembelajaran e-modul berbasis canva setelah dihitung rata-ratanya didapatkan presentase 72,6% dari 19 indikator. Pada revisi II mendapatkan presentase setelah dihitung rata-ratanya mencapai 93,6% dari 19 indikator.

4.1.4 Implementasi (*implementation*)

Setelah validasi dengan validator ahli materi, bahasa dan media, maka tahapan selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran e-modul berbasis canva yang akan dikembangkan. Untuk mengetahui kepraktisan terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva maka peserta didik mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah itu untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran e-modul berbasis canva peneliti memberikan tes

kepada peserta didik untuk menguji tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba media pembelajaran e-modul berbasis canva diimplementasikan di SMP Negeri 3 Hiliserangkai kelas VII yang dilakukan sebanyak 3 kali, yakni :

- 1) Uji coba perorangan yang terdiri dari 3 orang peserta didik di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai
- 2) Uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang siswa kelas VII-SMP Negeri 3 Hiliserangkai
- 3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 15 siswa kelas VII-SMP Negeri 3 Hiliserangkai

4.1.5 Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran e-modul berbasis canva. evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahapan evaluasi juga dilakukan tes kepada peserta didik untuk menguji tingkat keefektifan melalui angket yang diberikan kepada peserta didik.

4.2 Hasil Uji Coba Produk E-modul Berbasis Canva

Setelah peneliti selesai pada tahapan mendesain media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi, peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli yakni validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media hingga dinyatakan valid dan layak diuji coba pada proses pembelajaran. berikut hasil uji coba media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi.

4.2.1 Kepraktisan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva

4.2.1.1 Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Uji coba perorangan terdiri dari 3 orang peserta didik. Hasil uji coba yang diperoleh mencapai 98,3% dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut didapatkan berdasarkan penilaian berupa angket respon

peserta didik yang telah dibagikan pada melakukan uji coba perorangan. Dibawah ini merupakan data yang diperoleh dari angket respon peserta didik.

Tabel 4.4
Respon Peserta Didik pada Uji Coba Perorangan

No	Nama Siswa	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Serwin Indah Laoli	39	97,5	Sangat Praktis
2	Adia Dohona	39	97,5	Sangat Praktis
3	Agus Nitami Dohona	40	100	Sangat Praktis
Rata-rata			98,3%	
Kriteria Kepraktisan			Sangat Praktis	

4.2.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas VII Negeri 3 Hiliserangkai. Uji coba pada kelompok kecil ini terdiri dari 6 orang peserta didik. Hasil yang diperoleh mencapai 99,5% dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan penilaian berupa angket respon peserta didik yang telah dibagikan kepada peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil. Dibawah ini merupakan uraian data yang didapatkan dari angket respon peserta didik.

Tabel 4.5
Respon Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Grace Wahyu N. Lase	40	100	Sangat Praktis
2	Jerwin Laoli	40	100	Sangat Praktis
3	Desni Laoli	39	97,5	Sangat Praktis
4	Teguh Firasatria Laoli	40	100	Sangat Praktis
5	Mirdad Astari Dohona	40	100	Sangat Praktis
6	Triven Welson Laoli	40	100	Sangat Praktis
Rata-rata			99,5%	
Kriteria Kepraktisan			Sangat Praktis	

4.2.1.3 Uji Coba Lapangan

Setelah uji coba kelompok kecil telah selesai, Langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilaksanakan di kelas VII dengan 15 orang peserta didik. Hasil yang diperoleh pada uji coba lapangan mencapai

97,8% dengan kriteria sangat praktis. Berikut uraian hasil data yang didapatkan dari angket respon peserta didik.

Tabel 4.6
Respon Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan

No	Nama Siswa	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Aurel Agres Laoli	38	95	Sangat Praktis
2	Loretta Faomasi Laoli	38	95	Sangat Praktis
3	Nopriman Dohona	40	100	Sangat Praktis
4	Lilis Atnes Gulo	39	97,5	Sangat Praktis
5	Celsea E. Dohona	38	95	Sangat Praktis
6	Pebriani Gulo	40	100	Sangat Praktis
7	Jelni Laoli	40	100	Sangat Praktis
8	Talenta J. Waruwu	40	100	Sangat Praktis
9	Refor Krisman Laoli	40	100	Sangat Praktis
10	Lusianus A. Waruwu	38	95	Sangat Praktis
11	Katherine Dohona	40	100	Sangat Praktis
12	Helpit Gulo	39	97,5	Sangat Praktis
13	Hernita Laoli	40	100	Sangat Praktis
14	Oskal Prasetia Laoli	39	97,5	Sangat Praktis
15	Mei Berkat Laoli	38	95	Sangat Praktis
Rata-rata			97,8%	
Kriteria Kepraktisan				Sangat Praktis

4.2.2 Efektivitas Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva

Efektivitas dapat diketahui berdasarkan tes hasil belajar yang ada dalam media pembelajaran e-modul berupa tes *essay*. Pada setiap tahap uji coba dilakukan tes untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran e-modul berbasis canva dalam pembelajaran. peserta didik dapat dikatakan tuntas jika nilai yang didapatkan sama atau lebih besar dari KKM yaitu 70. Data ketuntasan siswa disetiap uji coba dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Perorangan

No	Nama Siswa	KKM	Skor Perolehan	Nilai	Keterangan
1	Serwin Indah Laoli	70	20	100	Tuntas
2	Adia Dohona	70	20	100	Tuntas
3	Agus Nitami Dohona	70	20	100	Tuntas

Tabel 4.8
Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	KKM	Skor Perolehan	Nilai	Keterangan
1	Grace wahyu ningsi lase	70	20	100	Tuntas
2	Jerwin laoli	70	20	90	Tuntas
3	Desni laoli	70	20	95	Tuntas
4	Teguh firasatria laoli	70	19	95	
5	Mirdad astari dohona	70	20	100	Tuntas
6	Triven welson laoli	70	19	100	Tuntas

Tabel 4.9
Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Lapangan

No	Nama Siswa	KKM	Skor Perolehan	Nilai	Keterangan
1	Aurel Agres Laoli	70	20	100	Tuntas
2	Loretta Faomasi Laoli	70	20	80	Tuntas
3	Nopriman Dohona	70	20	100	Tuntas
4	Lilis Atnes Gulo	70	20	100	Tuntas
5	Celsea E. Dohona	70	20	90	Tuntas
6	Pebriani Gulo	70	20	100	Tuntas
7	Jelni Laoli	70	20	100	Tuntas
8	Talenta J. Waruwu	70	20	100	Tuntas
9	Refor Krisman Laoli	70	18	40	Tidak Tuntas
10	Lusianus A. Waruwu	70	20	100	Tuntas
11	Katherine Dohona	70	19	90	Tuntas
12	Helpit Gulo	70	20	90	Tuntas
13	Hernita Laoli	70	20	100	Tuntas
14	Oskal Prasetia Laoli	70	20	90	Tuntas
15	Mei Berkat Laoli	70	20	100	Tuntas

4.3 Analisa Data

4.3.1 Kelayakan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva

Pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva akan divalidasi oleh 3 ahli yaitu ahli materi dan isi, ahli bahasa, dan ahli media atau desain minimal dikategorikan layak sehingga dapat diuji cobakan. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva dengan angket kelayakan serta untuk mendapatkan saran dan masukan demi perbaikan media pembelajaran yang e-modul berbasis canva yang telah dikembangkan. Hasil validasi oleh

ahli materi dan isi pada revisi I mencapai 55,8% dengan kriteria layak dan revisi ke II mencapai 99,1% dengan kriteria sangat layak.

Validasi dari ahli bahasa mendapatkan hasil dengan presentase mencapai 37,1% dengan kriteria kurang layak dan mengalami peningkatan pada revisi II mencapai 97,1% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan validasi ahli desain pada revisi I memperoleh hasil dengan presentase mencapai 72,6% dengan kriteria layak dan pada revisi II mendapatkan presentase mencapai 93,6% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi yang telah didapatkan dari ketiga validator yaitu validator materi dan isi, validator bahasa, dan validator media atau desain, maka media pembelajaran e-modul berbasis canva dinyatakan valid dan layak diuji cobakan.

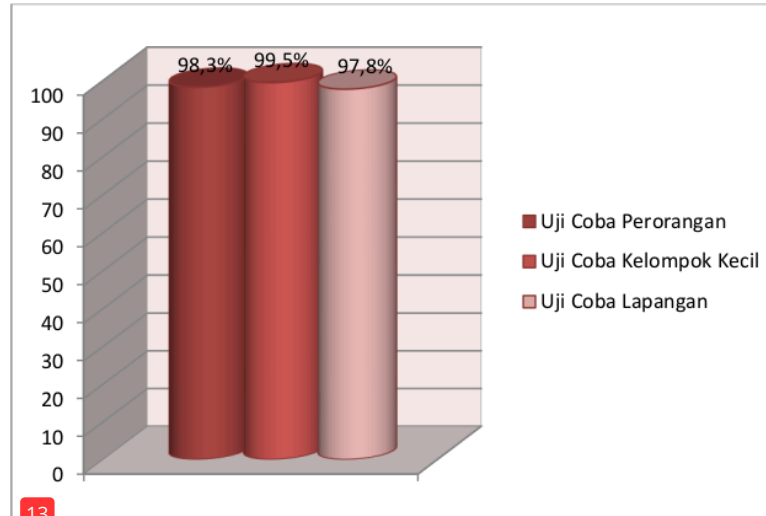
4.3.2 Kepraktisan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva

Media pembelajaran e-modul berbasis canva akan diuji kepraktisannya. Kepraktisan media pembelajaran akan diperoleh berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang dilakukan dalam tiga tahap uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Hasil respon peserta didik dari 3 uji coba dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 4.10
Persentase Kepraktisan Uji Coba Media Pembelajaran
E-modul Berbasis Canva

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	Uji Coba Perorangan	118	120	98,3%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Kelompok Kecil	239	240	99,5%	Sangat Praktis
3	Uji Coba Lapangan	587	600	97,8%	Sangat Praktis



Grafik 4.6 Persentase Kepraktisan Uji Coba Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva

Keterangan :

1. Uji Coba Perorangan : 98,3%
2. Uji Coba Kelompok Kecil : 99,5%
3. Uji Coba Lapangan : 97,8%

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat dilihat hasil presentase uji coba perorangan mencapai 98,3% yang terdiri dari tiga orang peserta didik dengan kategori sangat praktis. Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil dengan presentase mencapai 99,5% yang terdiri dari 6 orang peserta didik dengan kategori sangat praktis. Setelah uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dilakukan, langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan dengan rata-rata presentase mencapai 97,8% kategori sangat layak yang diikuti oleh 15 orang peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.

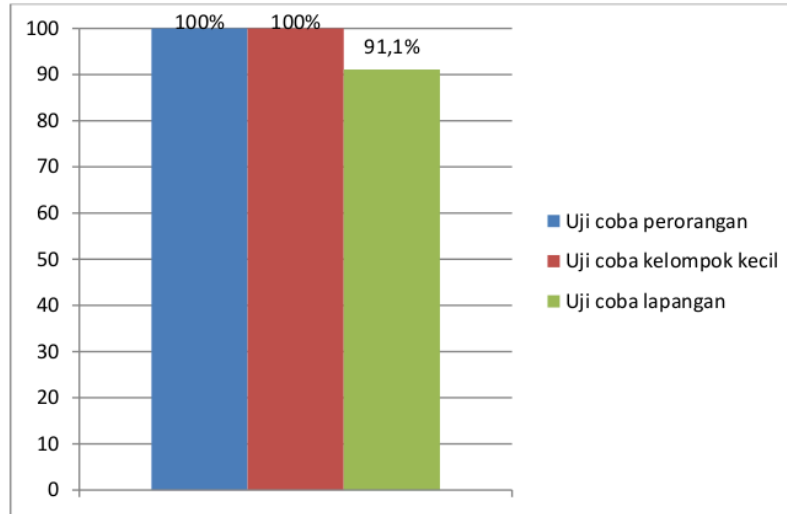
Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh tersebut, maka media pembelajaran e-modul berbasis canva yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa sangat baik digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena hasil yang sangat praktis.

4.3.3 Efektivitas ¹²Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Canva ¹

Efektivitas media pembelajaran e-modul berbasis canva ditandai dengan ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran e-modul berbasis canva. pembelajaran dikatakan meningkat apabila ketuntasan klasikal dalam setiap uji coba lebih besar dari 70% dengan tingkat efektivitas sangat efektif. Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada materi menulis teks deskripsi pada uji coba perorangan sebanyak 3 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dengan presentase ketuntasan 100% dengan kriteri sangat efektif. Uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa mendapatkan nilai di atas KKM dengan presentase 100% kriteria sangat efektif. Sedangkan pada uji coba lapangan mendapatkan nilai 91,1% yang terdiri dari 14 peserta didik mendapatkan nilai di atas standar KKM dan dinyatakan tuntas. Sedangkan yang tidak memenuhi KKM sebanyak 1 orang peserta didik dan dinyatakan tidak tuntas. Berikut uraian presentase ketuntasan belajar peserta didik.

Tabel 4.11
Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No.	Uji Coba	Ketuntasan Peserta didik	KKM	Jumlah Peserta Didik	Tingkat Efektivitas
1	Uji coba Perorangan	Peserta didik yang tuntas	70	3	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		-	
		Persentase Ketuntasan Belajar		100%	
2	Uji Kelompok Kecil	Peserta didik yang tuntas	70	6	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		-	
		Persentase Ketuntasan Belajar		100%	
3	Uji Lapangan	Peserta didik yang tuntas	70	14	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		1	
		Persentase Ketuntasan Belajar		91,1%	



Grafik 4.7 Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Keterangan :

1. Uji Coba Perorangan : 100%
2. Uji Coba Kelompok Kecil : 100%
3. Uji Coba Lapangan : 91,1%

4.4 Pembahasan Hasil Pengembangan

4.4.1 Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva

Pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva dilakukan sesuai dengan prosedur model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), Dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap analisis dilakukan analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Analisis kompetensi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur, mengklasifikasikan, dan menganalisis kemampuan peserta didik terhadap materi pembelajaran. dalam tahapan ini ditentukan materi pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar dengan mempedomani capaian pembelajaran kurikulum merdeka yang dipakai di SMP Negeri 3 Hiliserangkai.

Analisis karakteristik adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui, mengidentifikasi karakteristik atau kemampuan akademik dan minat belajar siswa. Analisis pada tahapan ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 3

Hiliserangkai. Analisis materi adalah kegiatan untuk memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan pengembangan peserta didik yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva yakni sesuai dengan capaian pembelajaran kelas VII, Menulis teks deskripsi (pengertian, ciri-ciri, struktur teks deskripsi).

Selanjutnya pada tahapan desain peneliti merancang media pembelajaran e-modul berbasis canva dengan menyusun, dan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah itu dilakukan tahap pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi. Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva yang sudah dirancang sebelumnya untuk mengetahui apakah media pembelajaran sudah layak atau tidak layak untuk diimplementasikan.

Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. pada tahap implementasi dilakukan uji coba media pembelajaran secara terbatas kepada peserta didik di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai untuk memperoleh penilaian kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran e-modul berbasis canva. uji coba dilakukan sebanyak 3 kali yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Selanjutnya adalah tahap evaluasi, tahap ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kelemahan yang dialami selama pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva sehingga hasil yang diperoleh dapat maksimal.

4.4.2 Kelayakan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva

Kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva diperoleh dari penilaian validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva menggunakan angket penilaian. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan, untuk mendapatkan saran dan komentar dari validator sebagai perbaikan terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva yang dikembangkan. Berikut merupakan uraian tentang hasil dari ketiga validator.

4.4.2.1 Ahli Materi dan Isi

Validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Ingati Hulu, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva dari segi materi dan isi. Penilaian media pembelajaran e-modul berbasis canva terdiri dari 5 aspek yaitu aspek relevansi, aspek keakuratan, aspek kelengkapan sajian, aspek sistematika sajian, dan aspek kesesuaian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa.

Kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva oleh validator ahli materi dan isi pada revisi I secara keseluruhan rata-rata presentase mencapai 55,8% dengan kriteria layak dari lima aspek. Aspek relevansi mencapai 46%, aspek keakuratan 60%, aspek kelengkapan sajian 53,3%, aspek sistematika sajian 60%, dan aspek kesesuaian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 56%. Sedangkan penilaian kelayakan materi dan isi media pembelajaran e-modul berbasis canva pada revisi II secara keseluruhan mencapai presentase 99,1% dengan kriteria sangat layak dari lima aspek. Untuk aspek relevansi 98%, aspek keakuratan 100%, aspek kelengkapan sajian 100%, aspek sistematika sajian 100%, dan aspek kesesuaian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 100%. Setelah dilakukan validasi media pembelajaran e-modul berbasis canva oleh ahli materi dan isi, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian presentase pada revisi I mendapatkan 55,8% dan mengalami peningkatan pada revisi II dengan presentase mencapai 99,1%.

4.4.2.2 Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva dari segi bahasa dengan 2 aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa

indonesia yang baik dan benar, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan.

Kelayakan bahasa memperoleh hasil pada revisi I mencapai presentase 37,1% dari dua aspek masing-masing dengan kriteria kurang layak. aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar mencapai 33,3%, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 40%. Sedangkan pada revisi II mengalami peningkatan dengan presentase keseluruhan mencapai 97,1% dari dua aspek dengan kriteria sangat layak. aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar mencapai 93,3%, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 85%. Hasil validasi pada revisi I memperoleh presentase 37,1% dan revisi II memperoleh presentase 97,1% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk diuji cobakan.

4.4.2.3 Ahli Media

Validasi desain dilakukan oleh Ibu Mona Safitri Lahagu, S.Kom yang merupakan Staf Pengembangan, Kerjasama, Inovasi, dan Humas di Universitas Nias. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva dari segi desain. Kelayakan desain memperoleh hasil pada revisi I mencapai 72,6% dengan kriteria layak sehingga memerlukan bepepa perbaikan desain pada media pembelajaran e-modul berbasis canva. sedangkan pada revisi II memperoleh hasil mencapai 93,6% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil tersebut media pembelajaran e-modul berbasis canva dapat dikatakan valid dan layak diuji cobakan.

4.4.3 Kepraktisan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva

Kepraktisan media pembelajaran e-modul berbasis canva diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik yang dilakukan dalam tiga tahap yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Uji coba ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba perorangan memperoleh hasil presentase 98,3% dengan kategori “sangat praktis”. Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil presentase mencapai 99,5%

dengan kategori “sangat praktis”. Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan, maka selanjutnya adalah uji coba lapangan memperoleh hasil dengan presentase pencapaian 97,8% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil data yang telah didapatkan, media pembelajaran e-modul berbasis canva yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

4.4.4 Efektivitas Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada materi menulis teks deskripsi telah memenuhi KKM. Ketuntasan hasil belajar klasikal minimal 70% dari jumlah peserta didik. Pada uji coba perorangan sebanyak 3 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dengan presentase 100% dengan kriteria sangat efektif. Uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dengan presentase ketuntasan mencapai 100% kriteria sangat efektif. Sedangkan pada uji coba lapangan dari 15 peserta didik, peserta didik mengalami ketuntasan dalam tes hasil sebanyak 14 orang siswa dan peserta didik yang tidak tuntas hanya 1 orang sehingga presentase ketuntasan klasikal mencapai 93,3% dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil efektivitas di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

4.4.5 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan media pembelajaran e-modul berbasis canva berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah:

- a. Media pembelajaran e-modul berbasis canva hanya memuat materi menulis teks deskripsi berdasarkan capaian pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 3 Hiliserangkai.
- b. Subjek penelitian hanya pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.
- c. Penyebaran media pembelajaran e-modul berbasis canva yang telah dikembangkan hanya dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Hiliserangkai tentang “pengembangan e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi” kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), Dan *Evaluation* (Evaluasi). Media pembelajaran e-modul berbasis canva telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Serta telah di uji coba secara perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.
- b. Kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai sudah teruji sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor validitas materi dan isi pada revisi I 55,8% kriteria layak, sedangkan pada revisi II mencapai 99,1% kriteria sangat layak. Validitas bahasa revisi I mencapai 37,1% kriteria cukup dan pada revisi II mencapai 97,1% kriteria sangat layak. Validitas desain pada revisi I mencapai 72,6% kriteria layak, sedangkan pada revisi II mencapai 93,6% dengan kriteria sangat layak.
- c. Hasil kepraktisan media pembelajaran e-modul berbasis canva telah memenuhi kriteria sangat praktis. Hasil kepraktisan tersebut diperoleh dari hasil uji coba produk yang dilakukan dengan 3 kali tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba perorangan didapatkan hasil kepraktisan 98,3% dengan kriteria “sangat praktis”, uji coba kelompok kecil didapatkan hasil kepraktisan 99,5% dengan kriteria “sangat praktis” dan pada uji coba lapangan

diperoleh hasil kepraktisan 97,8% dan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil data di atas, media pembelajaran e-modul yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

- d. Efektivitas media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai telah dilakukan evaluasi dan memperoleh presentase ketuntasan klasikal pada uji coba perorangan mencapai 100% dengan kriteria sangat efektif, uji coba kelompok kecil mencapai 100% dengan kriteria sangat efektif, dan pada uji coba lapangan dengan presentase mencapai 91,1% dengan kriteria sangat efektif sehingga layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Hiliserangkai, peneliti memberikan beberapa saran yaitu :

- a. Mendorong pendidik khususnya di SMP Negeri 3 Hiliserangkai agar dapat menggunakan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada saat kegiatan pembelajaran karena telah diuji dan mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
- b. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva yang lebih efektif lagi dengan konsep materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48.
- Budiman, R. (2015). Kriteria Penilaian. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(6), 26., 1–9.
- Dewi, T. T., Arthur, R., & Murtinugraha, R. E. (2023). Manfaat Dan Tantangan Pengembangan E-Modul Pada Pendidikan Kejuruan: Sebuah Kajian Literatur. *Seminar Pendidikan Dan Kejuruan Teknik Sipil (E-Journal)*, 1, 131–140.
- Flora Matisa, A., Gani, E., & Ratna, E. (2016). Hubungan Pengetahuan Tentang Teks Deskripsi Dengan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 8 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(September), 59–64.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. In Bintang Sutabaya.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146.
- Lismi, Abdussamad, & Muzammil, A. R. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Teluk Keramat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(3), 1–10.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. In *Jurnal Pendidikan dan Konseling* (Vol. 4).
- Marisa, A., Putri, A. D., Agustiani, R., Zahra, A., Matematika, W., & Matematika, J. (2023). *Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11*. 17(2), 45–55.
- Miftah, M. (2015). Peran Dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi) Untuk Paud. *Jurnal Teknodik, Iml*, 049–056.

- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Pokhrel, S. (2024). Jenis media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 15(1), 37–48.
- Pratiwi, N. (2022). Pengembangan E-modul matematika dengan pendekatan matematika realistik berbasis nilai-nilai keislaman pada materi sistem persamaan linear dua variabel. 9, 356–363.
- Putri, I. T., Aminoto, T., & Pujaningsih, F. B. (2020). Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Teori Kinetik Gas. *EduFisika*, 5(01), 52–62.
- Rahayu. (2022). Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 120–190.
- Rahmadani, M. (2022). Karakteristik struktur dan kebahasaan teks deskripsi siswa di sekolah menengah pertama islam terpadu. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 182.
- Rubiman, R., & Kamali, S. R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap. *Sintesa*, 11(1), 177–186.
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110.
- Shinigami, & Zida. (2018). Pengertian dan Contoh Paragraf Deskripsi Terfresh. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 1–12.
- Simamora, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *FITK UIN-SU Medan*, VII(1), 88–100.
- Sofya Yulianti, R. D., Asropah, A., & Septiana, I. (2023). Struktur Dan Unsur Kebahasaan Teks Deskripsi Dalam Hasil Penerapan Metode Guessing Game Pada Peserta Didik Kelas Vii Smp. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 27–32.
- Sugari, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran ketrampilan elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(1), 261–266.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Taufan, A., Astutik, S., Muhammad Asyroful Mujib, Elan Artono Nurdin, & Bejo Apriyanto. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 133–143.

- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Wiranto, D., Anggraini, T. R., & Hastuti. (2021). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Berdasarkan Media Gambar Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 13 Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 3–4.

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATERI MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII SEMP NEGERI 3 HILISERANGKAI

ORIGINALITY REPORT

32%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.indo-intellectual.id Internet	1944 words — 13%
2	jurnalilmiahcitrabakti.ac.id Internet	402 words — 3%
3	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	358 words — 2%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet	224 words — 1%
5	www.stkipgribl.ac.id Internet	191 words — 1%
6	eprints.uny.ac.id Internet	187 words — 1%
7	www.jurnal.iicet.org Internet	187 words — 1%
8	widyasari-press.com Internet	183 words — 1%
9	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	180 words — 1%

10	digilib.uinkhas.ac.id Internet	171 words — 1%
11	repository.upi.edu Internet	149 words — 1%
12	eprints.unm.ac.id Internet	118 words — 1%
13	ojs3.unpatti.ac.id Internet	115 words — 1%
14	www.researchgate.net Internet	114 words — 1%
15	Edieli Nazara, Imansudi Zega, Riana Riana, Mastawati Ndruru. "DEVELOPMENT OF HANDOUT TEACHING MATERIALS ON THE MATERIAL OF FINDING INVITATIONS IN PERSUASIVE TEXTS FOR STUDENTS IN CLASS VIII OF SMP NEGERI 4 LAHEWA", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 2024 Crossref	111 words — 1%
16	media.neliti.com Internet	102 words — 1%
17	core.ac.uk Internet	76 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%

EXCLUDE MATCHES OFF