



## PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL MENGGUNAKAN CANVA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS X DI SMA NEGERI 1 HARAU

**Rayhan Pratama**

Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Email: [Prayhan@gmail.com](mailto:Prayhan@gmail.com)

**Liza Efriyanti**

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

**Yunatri**

SMA Negeri 1 Harau

***Abstract.** The rapid development of the digital world today leads teaching staff to be able to utilize technology to help them boost student interest in learning, one way is by designing learning media. For this reason, the Research and Development method is used which uses the 4D development model, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. As well as the product test used is the validity test by experts and the effectiveness test by Informatics teachers and students. Launched in 2013, Canva is an online design and publishing tool with a mission to empower people around the world to create any design and publish anywhere. The test results obtained obtained a value of 97% which was stated to be valid and the results of the effectiveness test on students obtained an average of 87.64 which was declared to have high effectiveness. Based on the test results of the modules developed, it can be concluded that learning media using Canva can be used properly and effectively*

***Keywords:** canva application, Learning Media ; ICT lesson*

**Abstrak.** Pesatnya perkembangan dunia digital pada dewasa ini menuntun tenaga pengajar supaya bisa memanfaatkan teknologi untuk membantu mereka agar dapat mendongkrak minat belajar siswa salah satu caranya dengan mendesain media pembelajaran. Untuk itu di gunakan metode Research and Development yang menggunakan medel pengembangan 4D yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Serta uji produk yang digunakan adalah uji validitas oleh pakar ahli dan uji efektivitas oleh guru pelajaran Informatika dan siswa. Diluncurkan tahun 2013, Canva adalah alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Hasil uji yang dilakukan memperoleh nilai 97% yang di nyatakan valid dan hasil uji efektifitas terhadap peserta didik diperoleh rata-rata 87,64 yang dinyatakan memiliki efektivitas tinggi. Berdasarkan hasil uji dari modul yang di kembangkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan canva dapat digunakan dengan baik dan efektif.

**Kata kunci:** Aplikasi canva, Media Pembelajaran ; Pelajaran TIK

## LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi dan melengkapi daya ke hidupan masyarakat. Mutu kegiatan belajar dan mengajar sangat mempengaruhi tingkat ke suksesan dari hasil belajar peserta didik. Dasar penggunaan media pembelajaran juga dapat ditemukan dalam surah An-Nahl ayat 43-44 [1] :

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ  
(43)

بِالْبَيِّنَاتِ وَالرُّبُوبِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ  
(44)

Artinya:

*“Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui {43}, (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan {44}.”*

Bagi yang diriwayatkan oleh Mujahid dari Ibnu Abbas kalau ahlu- dzikri di sini artinya ialah Ahlul- kitab. Saat sebelum ahlu kitab ini dipengaruhi oleh hasrat serta Rasul-rasul yang terdahulu itu semuanya merupakan insan yang balaka, orang opsi yang diberi ajaran oleh Allah SWT [2].

Media pembelajaran bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai alat yang mempermudah belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Informatika di SMA Negeri 1 Harau didapatkan informasi terkait dengan motivasi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan pemanfaatan media dalam pembelajaran Informatika. Dalam hal ini diketahui peserta didik memiliki motivasi yang cukup rendah. Hal ini sangat di pengaruhi oleh latar belakang peserta didik, dimana diketahui saat belajar di rumah masing-masing peserta didik ternyata tidak memiliki computer pribadi sehingga tidak dapat mempraktikan ulang materi yang telah diajarkan saat berada di sekolah.

Dengan masalah yang telah di ketahui maka disekolah SMA Negeri 1 Harau dibutuhkan komponen-komponen media pembelajaran visual, yang dapat memfasilitasi dalam membantu pembelajaran praktek di sekolah. Penggunaan media pembelajaran visual berbentuk e-modul menggunakan Canva membuat proses pembelajaran terlaksanakan dengan nyaman. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta membuat pembelajaran dapat di ulang Kembali karena media dapat di jadikan bahan bacaan yang menarik. Media pembelajaran yang di kembangkan yaitu E-modul berbasis canva. Beberapa keunggulan yang dimiliki program desain Canva ini adalah: (1) memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, (2) dapat mendesain media pembelajaran kapanpun dan di manapun tanpa harus menggunakan laptop, tetapi juga dapat menggunakan handphone, dan (3) pada media Canva hasil yang telah kita buat dapat diunduh dengan beragam format baik dalam bentuk pdf maupun jpg [3].

Media pembelajaran berbasis canva dari temuan peneliti sebelumnya di ketahui layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran[4]. Dari temuan lainnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang menggunakan canva dapat meningkatkan motivasi para peserta didik. media ini sangat efektif baik digunakan pada saat jam pelajaran maupun di rumah. Pengembangan media pembelajaran E-modul berbasis canva ini juga didasarkan pada kenyataan di lapangan. Karena belum pernah ada mengembangkan media pembelajaran E-modul di Canva yang digunakan di SMA Negeri 1 Harau, maka dari itu perlu ada mengembangkan media pembelajaran E-modul di Canva yang efektif dan praktis. Tujuan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran E-modul menggunakan Canva yang digunakan di SMA Negeri 1 Harau . Diharapkan media pembelajaran ini akan tersedia untuk membantu proses pembelajaran pada kurikulum baru sekarang

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini menafsirkan dan menguraikan data yang diperoleh sesuai keadaan yang terjadi di lapangan. Pendekatan ini mengansumsikan secara filosofis yang berbeda, strategi penyelidikan dan metode pengumpulan data, analisis dan interpretasi ( Cresswell, 2009) yang bertujuan untuk mengembangkan atau pemanfaatan suatu aplikasi.[5] Aplikasi yang digunakan di dalam penelitian ini tentunya aplikasi canva yang digunakan sebagai pemanfaatan dalam media pembelajaran Informatika. Teknik yang digunakan di dalam penelitian ini ialah berupa pengumpulan data dengan membaca beberapa sumber referensi sebagai bahan ajar dan menjabarkan fitur fitur yang ada di aplikasi Canva, dan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam media pembelajaran TIK khususnya pada salah satu contoh materi pelajaran jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada zaman ini teknologi semakin pesat dan maju, guru haruslah memilih-milih media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didiknya. Pada pembahasan ini, media pembelajaran yang akan dibahas ialah aplikasi Canva. Media yang sering ditujukan kepada anak anak SMP maupun SMA. Namun kali ini akan lebih diutamakan untuk anak SMA. Pemilihan Canva ini didasari pada pemahaman para siswa terhadap Teknologi dan sudah mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran berlangsung. Aplikasi ini juga dapat di akses di Handphone maupun Laptop yang mana bisa dipakai di berbagai tempat . Data ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran yang di peroleh SMA 1 Harau adalah sebagai berikut: Microsoft Power point, laboratorium computer yang hanya bisa digunakan saat pembelajaran saja, buku buku pendukung video pembelajaran dari Youtube, beberapa LKS dan LKPD. Seperti yang kita tahu bahwa guru lebih sering memberikan materi pembelajaran kepada para murid berupa file Micosoft power point, LKPD dan juga lks, yang mungkin terlihat monoton bagi para siswa. Mereka menjadi kurang minat baca dikarenakan isi materi atau file yang diberikan kurang menarik, anak anak lebih suka membaca buku atau materi pembelajaran yang disisipkan gambar atau link barcode untuk video pembelajaran, yang bisa diakses kapan saja. Analisis yang telah

dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran sesuai dengan cara belajar mereka yaitu, dengan mengisi kuisioner. Berdasarkan hasil observasi cara belajar peserta didik terhadap 106 orang peserta didik di kelas X di SMA 1 Harau didapatkan bahwa peserta didik lebih memilih cara belajar yang dimana di dalam E-modul atau LKPD memperbanyak contoh dalam bentuk gambar, atau video penjelasan dengan gambar membuat anak lebih tertarik untuk membaca dan mempelajari materi itu. Berikut contoh pengembangan E-modul sesuai dengan kuisioner.

**C. MATERI PEMBELAJARAN** 🔍

Pada contoh gambar diatas untuk mencari nilai terendah pada range A2:A10 adalah dengan menggunakan rumus excel:

```

Rumus Excel:
=MIN(A2:A10)

```

Seperti yang terlihat di contoh gambar bahwa nilai terendah pada range A2:A10 adalah 60.

**Contoh dan Cara Menggunakan Rumus MIN & MAX Pada Excel**

Pada saat menggunakan fungsi MIN dan MAX pada rumus-rumus excel, Jika argumen pada fungsi MIN atau MAX tidak berisi angka, maka fungsi MAX atau MIN pada excel akan menghasilkan nilai 0 (nol). Perhatikan contoh gambar berikut:

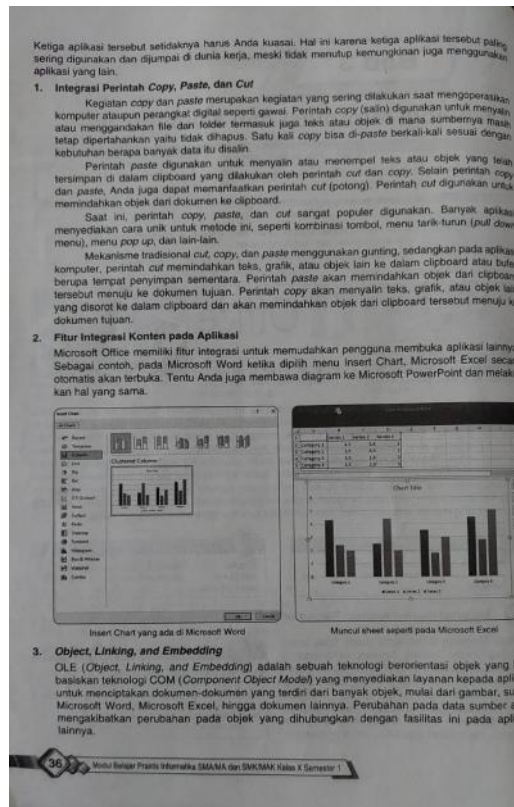
A	B	C	D	E	F	G
1	NO	NAMA	UMUR			
2	1	Ahmad	60			
3	2	Budi	70			
4	3	Cekap	75			
5	4	Dono	80			
6	5	Endang	85			
7	6	Fandi	90			
8	7	Harahap	70			
9	8	Kasim/Excel	60			
10	9	Kurnia	85			
11						

Jika argumen berupa array atau referensi sel, maka hanya angka dalam array atau referensi sel tersebut yang digunakan. Sel kosong (Blank Cells), nilai logika (TRUE/FALSE), atau teks di dalam array atau referensi sel akan diabaikan.

A	B	C	D	E	F	G
1	NO	NAMA	UMUR			
2	1	Ahmad	60			
3	2	Budi	70			
4	3	Cekap	75			
5	4	Dono	80			
6	5	Endang	85			
7	6	Fandi	90			
8	7	Harahap	70			
9	8	Kasim/Excel	60			
10	9	Kurnia	85			
11						

**26**

Gambar 1.1 Revisi E-modul baru



Gambar 1.2 Lks lama

E-Modul yang telah dikembangkan pada **gambar 1.1** yaitu penambahan gambar dan keterangan yang singkat dan mudah dipahami. Anak anak lebih sering membuka E-modul dibandingkan LKS dikarenakan mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja, Pembuatan E-modul ini tentunya dilakukan pengumpulan data yang diambil melalui kuisisioner dan penilaian pribadi guru. Kuisisioner adalah Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan tertulis yang dijawab oleh responden. Angket yang diambil untuk mendata penilaian terhadap E-modul Formulasi Excel.

Validasi yang digunakan pada saat penelitian ini yaitu berupa angket yang diberikan kepada guru pamong Teknik Informatika SMA 1 Harau. Beliau adalah ibu **Yunatri,S.pd** dan siswa kelas X di SMA 1 Harau sebanyak 19 Orang.

Data hasil analisis berisi masukan masukan dari para guru dan siswa serta saran perbaikan untuk penyempurnaan kedepannya. Form penilaian yang sudah diisi oleh para siswa dan ahli dianalisis untuk mengetahui data validasinya.

Pertama yang dilakukan adalah memberikan skor skala jawaban [6]

Tabel 1.1 Skala Penilaian

Skala Jawaban	
Sangat Kurang	5
Kurang	4
Cukup	3
Baik	2
Sangat baik	1

Analisis lembar validasi para ahli menurut (Arikunto, 2006:276) dengan rumusnya adalah:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = persentase kelayakan

$\sum X$  = skor yang diperoleh

$\sum Xi$  = skor maksimal

Tabel 1.2. Persentase penilaian para ahli

Persentase Penilaian	Keterangan
80 – 100%	Sangat Layak
60 – 80%	Cukup Layak
40 – 60%	Layak
20 – 40%	Tidak Layak
0 – 20%	Sangat Tidak Layak

Analisis respon dari peserta didik menurut (Sudijono, 2015:78)

Tabel 1.3. Persentase nilai dari tanggapan peserta didik

Persentase Penilaian	Keterangan
0– 10%	Sangat Tidak Tertarik
11– 40%	Tidak Tertarik
41 – 60%	Cukup Tertarik
61– 90%	Tertarik
91– 100%	Sangat Tertarik

Tersediannya bahan ajar E-modul yang telah melalui tahapan validasi dan uji. Pengembangan E-modul berbasis canva khususnya dalam mata pelajaran TIK pada Formulasi Excel membuat peserta didik bisa sedikit lebih memahami cara penggunaan computer terutama Excel itu sendiri dan sangat menarik untuk dijadikan bahan ajar dalam pelajaran TIK kedepannya. Dari hasil pengujian kelayakan bahan ajar, E-modul itu telah layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian dari Guru pembimbing. Penilaian yang di ambil ada 3 jenis yaitu penilaian terhadap Bahasa yang mendapatkan scor 95% yang dikategorikan “**sangat layak**“ karena penggunaan Bahasa yang mudah dipahami, lalu 97% untuk penilaian terhadap konten yang dikategorikan “**sangat layak**” karena tampilan modul yang menarik untuk dibaca, yang terakhir penilaian terhadap konstruk artikel itu sendiri yang mendapat score 98% dengan kategori “**sangat layak**” dikarenakan urutan daftar isi, mulai dari pemaparan materi dan contoh yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Berikut ini merupakan tabel validasi penilaian guru terhadap E-Modul untuk melihat kelayakan dari E-Modul yang akan dikembangkan.

**Table 1.4 Hasil validasi penilaian oleh guru**

<b>Kriteria Validasi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kelayakan</b>
Bahasa	95%	Sangat layak
Konten	97%	Sangat layak
Konstruk	98%	Sangat layak

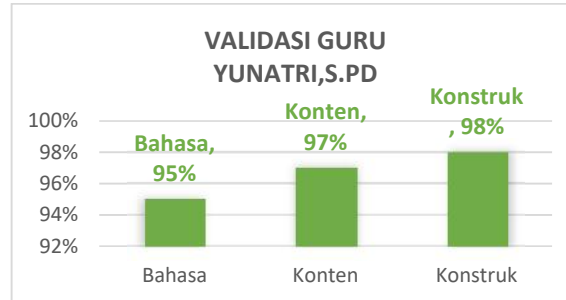
Berikut ini merupakan table validasi penilaian siswa terhadap E-Modul. Penilaian ini diambil sebelum dan setelah siswa menggunakan E-modul yang sudah divalidasi

**Table 1.5 Hasil Validasi penilaian peserta didik**

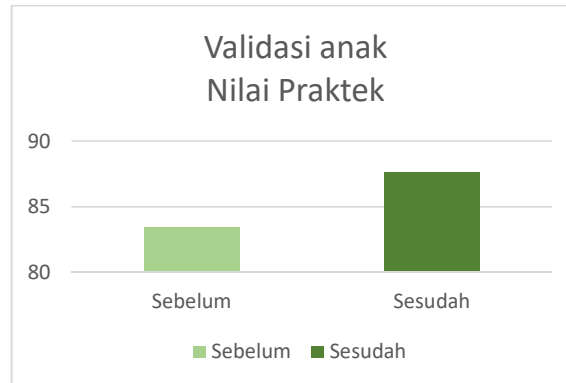
<b>Kriteria Validasi</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kelayakan</b>
Uji coba 1 (sebelum)	83,44	Sangat layak
Uji coba 2 (sesudah)	87,64	Sangat layak



**Grafik 1:** Perkembangan bahan ajar berupa E-modul yang telah di validasi oleh ahli materi yaitu Ibu **Yunatri,S.pd** yang bisa dilihat pada grafik dibawah ini:



**Grafik 2 :** Perkembangan nilai praktek yang telah di rata rata, menurut data hasil nilai peserta didik.



## PEMBAHASAN

Perkembangan bahan ajar berupa E-modul yang telah di Validasi oleh ibu Yunatri,S.pd melalui tiga penilaian yaitu penilaian Bahasa mendapatkan total score 57 dari 60 jika di presentsekan mendapat nilai 95% dengan kategori sangat layak, kemudian penilaian terhadap konten dengan score 44 dari 45 jika dipersentasekan mendapat nilai 97% dengan kategori sangat layak, dan Terakhir adalah penilaian terhadap konstruk dari E-modul mendapat score 54 dari 55 jika di persentasekan mendapat nilai 97%.

Perkembangan nilai siswa mendapat peningkatan setelah adanya revisi atau pengembangan E-Modul baru.[6] Dari rata rata 83,44 menjadi 87.64 sehingga point rata rata kelas siswa meningkat 4.2 point. Dalam pembuatan E-modul saya permasalahan utama mengapa anak-anak sulit memahami materi bahkan setelah adanya E-Modul itu sendiri. Masalah utamanya dikarenakan banyak anak yang tidak mempunyai fasilitas Komputer/Laptop untuk mempelajari dan mempraktekkan bagian-bagian dari Ms.Word, Power Point bahkan Excel yang notabene Excel lebih rumit dari yang lainnya. Para peserta didik mampu untuk memahami materi yang ada pada E-modul namun mereka kesulitan untuk mempraktekkannya dikarenakan fasilitas yang diberikan hanya boleh digunakan pada saat pembelajaran berlangsung saja, tidak diperbolehkan digunakan di luar jam pembelajaran TIK

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka kesimpulannya bahwa pengembangan bahan pembelajaran dengan menggunakan E-modul berbasis Canva khususnya pada mata pelajaran TIK pada Formulasi Excel membuat Peserta didik di kelas X SMAN 1 Harau lebih mudah memahami materi dikarenakan bentuk E-Modul yang lebih menarik untuk dijadikan bahan ajar, walaupun dengan fasilitas seadanya para peserta didik bisa dikatakan cukup mampu untuk mempraktekkan sesuai pada materi di E-modul.

Dengan hasil pengujian yang di kategorikan “sangat layak” mendapatkan nilai 95% untuk presentase penilaian Bahasa, 97% untuk penilaian konten dan 98% untuk penilaian konstruk dari E-modul dari Guru pembimbing dan kenaikan point rata rata sebesar 4,2 point dari nilai praktik peserta didik. Bahan ajar E-modul ini sangat layak digunakan oleh peserta didik untuk proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah karena akses yang mudah sehingga Peserta didik bisa memulai pembelajaran dimana Saja.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti berterimakasih kepada Dosen Pembimbing, Pendidik TIK dari siswa kelas X SMA 1 Harau, dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan tercapainya penelitian ini sehingga bisa terlaksana dengan baik.[6]

**DAFTAR REFERENSI**

- [1] “Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Daring Pada Masa Covid-19 Di Mi Ma’arif 07 Karangmangu Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap.”
- [2] “01 Jurnal Istishlah Hamka Dan Tafsir Al-Azhar”.
- [3] N. Nababan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas Xi Sman 3 Medan,” *Jurnal Inspiratif*, Vol. 6, No. 1, 2020.
- [4] E. Adyati Rahmasari And A. F. Yogananti, “Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain).”
- [5] G. Pelangi, U. Syarif, And H. Jakarta, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma,” 2020.
- [6] F. Fitriani And Putri Mayang Sari, “Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X Ips Di Sman 1 Cerenti,” *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, Vol. 13, No. 2, Pp. 61–69, Oct. 2022, Doi: 10.25299/Perspektif.2022.Vol13(2).10481.