**Journal of Basic Education Studies** **e-ISSN 2656-6702**

**Volume 7** | **No 2**

# Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar

Lisia Miranda[1], Syafri Ahmad[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

***ARTICLE INFO***

***Keywords:*** *teaching material development, Canva e-module, ADDIE model*

***ABSTRACT***

*This research is motivated by the fact that there is a lack of use of technology in making teaching materials in schools, even though the school already has adequate facilities for making teaching materials using technology. The reason teachers do not utilize the facilities available at school is because of lack of time and teachers do not yet have the ability to design interesting teaching materials using technology. This study aims to develop e-module teaching materials using the Canva application on flat shape material in grade IV of elementary school that are valid, practical, and effective for use in the learning process. The type of research used is research and development (R&D). The ADDIE model consists of five stages, namely Analyze, design, development, implementation, and evaluation. Data collection uses validation sheets, teacher response questionnaires, pretest questions and posttest questions. The subjects of the trial in this study were 10 students in grade IV of SDN 118/III Belui. The subjects of the study were 20 students in grade IV of SDN 114/III Dusun Baru Siulak. The results of this study obtained valid, practical, and effective e-module teaching materials. The validation results from three validators, namely material experts, language experts, and media experts obtained a final result percentage of 90% with the category "Very Valid". The results of practicality in the trial school, teacher responses obtained a percentage result of 98%, and student responses obtained a percentage result of 96.6% with the category "Very Practical". While the results of practicality in the research school, teacher responses obtained a percentage result of 96%, and student responses obtained a percentage result of 97% with the category "Very Practical". Furthermore, the results of the effectiveness of the pretest and posttest questions at the trial school obtained 90% completeness with a percentage increase in student learning outcomes of 90%, and at the research school obtained*

*85% completeness with a percentage increase in student learning outcomes of 95%. Thus, it can be concluded that e-module teaching materials using the Canva application on flat shape material in grade IV of elementary school have been declared valid, practical, and effective for use in learning.*

**Kata kunci:** pengembangan bahan ajar, e-modul *canva*, model ADDIE

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembuatan bahan ajar di sekolah, padahal di sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk pembuatan bahan ajar menggunakan teknologi. Alasan guru kurang memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah yaitu karena kekurangan waktu dan guru belum memiliki kemampuan untuk merancang bahan ajar yang menarik menggunakan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi canva pada materi bangun datar di kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan research and development (R&D). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (penilaian). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket respon guru, soal *pretest* dan *soal posttest*. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 10 orang peserta didik di kelas IV SDN 118/III Belui. Subjek penelitian adalah 20 orang peserta didik di kelas IV SDN 114/III Dusun Baru Siulak. Hasil dari penelitian ini diperoleh bahan ajar e-modul yang valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi dari tiga validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media memperoleh persentase hasil akhir 90% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil kepraktisan di sekolah uji coba respon guru memperoleh hasil persentase 98%, dan respon peserta didik memperoleh hasil persentase 96,6% dengan kategori "Sangat Praktis". Sedangkan hasil kepraktisan di sekolah penelitian respon guru memperoleh hasil persentase 96%, dan respon peserta didik memperoleh hasil persentase 97% dengan kategori "Sangat Praktis". Selanjutnya hasil efektivitas dari soal *pretest* dan *posttest* sekolah uji coba memperoleh ketuntasan 90% dengan persentase peningkatan haasil belajar peserta didik 90%, dan di sekolah penelitian memperoleh ketuntasan 85% dengan persentase peningkatan haasil belajar peserta didik 95%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *canva* pada materi bangun datar di kelas IV SD telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Corresponding author : lisiamiranda636@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Pada abad 21 guru diharapkan mampu menguasai teknologi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar nantinya dapat mewujudkan bangsa yang berkualitas. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, ada unsur-unsur pendukung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keberhasilan belajar peserta didik. Salah satu unsur yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik adalah bahan ajar (Alhaqi & Ahmad, 2021).

Bahan ajar sangat penting untuk peserta didik, suatu bahan ajar dikatakan baik apabila dapat memberikan motivasi bagi peserta didik, selain itu bahan ajar juga harus sesuai dengan perkembangan zaman (Magdalena, Sundari, Nurkamilah, S, Nasrullah, & Amalia., 2020). Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan pada saat ini adalah bahan ajar digital. Bahan ajar digital merupakan suatu pengembangan bahan ajar dengan desain dan gambar yang menarik yang bisa menarik minat dan juga perhatian peserta didik (Gustiawati, dkk., dalam Kiriana, 2021).

E-Modul adalah salah satu bahan ajar yang bisa dikembangkan dan bernilai inovatif untuk proses pembelajaran. E-modul merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan inovatif. Karena dengan e-modul kita dapat menambahkan fasilitas multimedia seperti gambar, animasi, audio, *link* video, soal latihan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar.

Matematika memiliki salah satu bab tentang geometri. Bangun datar merupakan bangun dua dimensi yang tidak memiliki ruang namun hanya memiliki sebuah bidang. Bangun Datar juga didefinisikan sebagai bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus dan garis lengkung. Bangun datar adalah salah satu materi yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar (Sukmawati & Amelia, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara di beberapa SD dari tanggal 30 September sampai dengan 4 Oktober 2024 di SDN 114/III Dusun Baru Siulak, SDN 118/III Belui, dan SDN 195/III Tebat Ijuk, peneliti memperoleh informasi yang hampir sama terkait penggunaan bahan ajar. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu : (1) Bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran di kelas IV SD terutama pada pembelajaran matematika pada materi bangun datar masih berupa bahan ajar konvensional, (2) Guru kurang memanfaatkan fasilitas sekolah seperti

*infocus* dan *wifi* sehingga peserta didik terlihat kurang tertarik terhadap materi pembelajaran, (3) Guru kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran, (4) Guru masih mengandalkan buku cetak saja sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran, (5) Guru masih belum maksimal dalam menggunakan bahan ajar digital sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, (6) Guru belum memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar yang dapat diakses melalui perangkat digital dengan baik, (7) Penggunaan bahan ajar yang masih menuntut pada *teacher center*, sehingga peserta didik tidak aktif dan terbatas dalam menggunakan ide-idenya.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti menemukan dampak bagi peserta didik, yaitu (1) Peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran matematika karena bahan ajar yang digunakan tidak menarik, (2) Peserta didik kesulitan dalam memahami materi karena sedikitnya bahan ajar yang digunakan, (3) Peserta didik menjadi pasif saat proses pembelajaran berlangsung yang mana peserta didik seharusnya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Terkait dengan permasalahan di atas tentunya dalam proses pembelajaran peserta didik tidak bisa hanya bergantung pada penjelasan guru saja, setiap peserta didik belajar dengan kecepatannya sendiri sehingga bantuan dari materi dan bahan belajar yang dapat digunakan secara mandiri diperlukan oleh peserta didik. Dibutuhkan sumber belajar yang terbaru dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini seperti bahan ajar berupa e-modul agar peserta didik bisa belajar lebih baik lagi baik secara mandiri maupun tidak, selain itu agar peserta didik lebih baik lagi dalam memahami materi pada kurikulum merdeka ini terutama pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV SD.

Dari pernyataan di atas, guru perlu menyusun dan menyediakan bahan ajar berupa e-modul sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, e-modul dapat disusun menggunakan aplikasi *canva*. *Canva* adalah salah satu aplikasi *online* yang bersifat gratis dan berbayar yang bisa digunakan untuk mendesain bahan ajar yang menarik dengan beberapa *template* yang tersedia (Irkhamni dkk, 2021). E-Modul menggunakan *canva* bisa dirancang dengan dilengkapi dengan teks, gambar, grafik, animasi, audio, video pembelajaran, google drive, youtube, dan kode QR, Serta nantinya peneliti akan menyiapkan bentuk pdf jika

peneliti terkendala jaringan dalam penerapan bahan ajar e-modul *canva* ini. E-Modul menggunakan aplikasi *canva* ini juga diharapkan nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar di kelas IV SD.

Aplikasi *canva* dipilih karena memiliki banyak kelebihan bagi penggunanya, yaitu : (1) Memiliki beragam 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 bahan ajar secara praktis, (4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui Smartphone (Tanjung & Faiza, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya mengenai bahan ajar menggunakan *canva* yaitu penelitian oleh Elsa Mawarni dan Muhammad Noer Fadlan (2024) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi *Canva* dengan Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV UPT SPF SDN 105359 Sumberjo". Hasil dari penelitian ini adalah efektif digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar berupa e-modul menggunakan aplikasi *canva* dalam kurikulum merdeka sesuai dengan analisis kebutuhan. Berdasarkan uraian masalah uraian masalah di atas, dapat dikatakan bahwa peserta didik menginginkan bahan ajar yang meliputi audio, visual, ditambah dengan soal-soal yang menarik untuk meningkatkan pengetahuan dalam pembelajaran yang seru dan tidak membosankan sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang akan menghasilkan produk berupa e-modul, dengan judul penelitiannya yaitu "**Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar**"

## METODE PENELITIAN

### Metode Pengembangan

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut pendapat Sa'adah dan Wahyu (2020), metode penelitian pengembangan R&D adalah metode yang bisa

digunakan dalam suatu kajian yang sistematik oleh seorang bidang keilmuan agar bisa mengembangkan dan juga memvalidasi sebuah produk. Sedangkan menurut pendapat Zakariah, Afriani dan Zakariah (2020), metode penelitian pengembangan menggunakan R&D adalah sebuah penelitian yang mempunyai langkah-langkah ataupun proses untuk mengembangkan sebuah produk baru atau juga bisa menyempurnakan produk yang sudah ada.

Penelitian pengembangan memiliki beberapa model, dalam pengembangan yang peneliti lakukan yaitu menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahap yaitu *analyze, design, develop, implement,* dan *evaluate* (Ahmad, S., Zainil, M., & Helsa, Y. 2021). Model ADDIE adalah model yang dikembangkan oleh Dick *and* Carey (1996), yang dimana desain tersebut memuat pembelajaran yang menggunakan tahapan-tahapan dasar desain pembelajaran sederhana dan mudah dipelajari, kemudian model ini dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran dan dapat mengembangkan produk pendidikan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, model ADDIE sangat tepat untuk digunakan dalam mengembangkan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *canva.*

**Subjek Penelitian**

Bahan ajar berupa e-modul yang selesai dirancang kemudian telah diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN 118/III Belui dan kemudian telah dilanjutkan dengan penelitian kepada peserta didik kelas IV SDN 114/III Dusun Baru Siulak. Adapun alasan peneliti memilih sekolah tersebut yaitu: (1) Kondisi sekolah tersebut sesuai dengan kebutuhan yaitu terdapatnya sarana dan prasarana yang mendukung, (2) Belum adanya penggunaan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *canva* pada materi bangun datar di sekolah tersebut, (3) Lingkungan sekolah yang mendukung serta menerima pembaharuan, (4) Lokasi sekolah bisa dijangkau oleh peneliti.

**Jenis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada bahan ajar berupa e-modul menggunakan aplikasi *canva* pada materi bangun datar, data

praktikalitas yang diperoleh dari hasil uji coba praktikalitas produk bahan ajar berupa e-modul melalui angket respon guru dan peserta didik kelas IV SD serta data hasil uji efektivitas diperoleh melalui soal *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik.

**Instrumen Penelitian**

**a. Instrumen Validasi Bahan Ajar**

Instrumen validasi bahan ajar yaitu lembar validasi yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data terkait valid atau tidaknya produk bahan ajar yang telah peneliti kembangkan, instrumen validasi yang peneliti gunakan yaitu meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

**b. Instrumen Praktikalitas Bahan Ajar**

Instrumen praktikalitas bahan ajar ini adalah berbentuk lembar praktikalitas yang bertujuan untuk

pengumpulan data mengenai tingkat kemudahan dalam menggunakan bahan ajar yang peneliti kembangkan. Kemudian setelah proses pembelajaran selesai menggunakan bahan ajar tersebut, guru dan peserta didik diarahkan untuk mengisi angket respon guru dan peserta didik mengenai praktis atau tidaknya bahan ajar yang telah dihasilkan oleh peneliti.

**c. Instrumen Efektivitas Bahan Ajar**

Instrumen efektivitas bahan ajar yaitu melalui soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik diawal pembelajaran dan soal *posttest* diberikan pada akhir kegiatan pembelajaran.

**Teknik Analisis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli, hasil uji praktikalitas bahan ajar oleh guru dan peserta didik dan hasil uji efektivitas melalui soal *pretest* sebelum menggunakan bahan ajar e-modul menggunakan *canva* dan posttest setelah menggunakan bahan ajar berupa e-modul menggunakan aplikasi *canva* pada materi bangun datar yang telah peneliti kembangkan.

**a. Analisis Data Validitas Bahan Ajar**

Dari hasil analisis bahan ajar yang didapat, penelitian ini menggunakan bentuk tabel skala Likert. Menurut Bahrun, dkk (dalam Pranatawijaya, dkk 2019), Skala Likert bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam mengukur persepsi, pendapat

seseorang maupun sekelompok orang tentang fenomena atau peristiwa sosial. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas**

| Kategori | Skor |
|---|---|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang Baik | 2 |
| Sangat Kurang Baik | 1 |

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

**Tabel 2. Kategori Kevalidan Bahan Ajar**

| Persentase | Tingkat Kevalidan |
|---|---|
| 86% - 100% | Sangat Valid |
| 76%-85% | Valid |
| 60%-75% | Cukup Valid |
| 55%-59% | Kurang Valid |
| 0%-54% | Tidak Valid |

Modifikasi Purwanto (dalam Aprilia, 2023)

**b. Analisis Data Uji Praktikalitas Bahan Ajar**

Analisis data praktikalitas bahan ajar bisa didapatkan melalui lembar praktikalitas yang sudah diisi oleh guru dan peserta didik yang bertujuan untuk pengumpulan data mengenai tingkat kemudahan dalam menggunakan bahan ajar yang peneliti kembangkan. Data tentang respon guru dan peserta didik dapat dianalisis dengan menggunakan ketentuan dalam rubrik pada tabel berikut:

**Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik**

| Kategori | Skor |
|---|---|
| Sangat Setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Cukup Setuju | 3 |
| Kurang Setuju | 2 |
| Sangat Kurang Setuju | 1 |

Modifikasi Arikunto (2014)

Kategori tingkat kepraktisan bahan ajar dapat dilihat dengan mengacu pada tabel berikut ini :

**Tabel 4. Kategori Kepraktisan**

| Persentase | Tingkat Kepraktisan |
|---|---|
| 81% - 100% | Sangat Praktis |
| 61% - 80% | Praktis |
| 41% - 60% | Cukup Praktis |
| 21% - 40% | Tidak Praktis |
| 0% - 20% | Sangat Tidak Praktis |

Modifikasi Gitnita, dkk (dalam Suni & Ahmad, S. 2023)

**c. Analisis Data Efektivitas Bahan Ajar**

Uji efektivitas dilakukan untuk melihat hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar e-modul *canva* materi bangun datar, untuk melihat hasil belajar peserta didik dilakukan dengan membagikan soal *pretest* kepada peserta didik diawal pembelajaran dan soal *posttest* pada akhir kegiatan pembelajaran dengan soal yang sama. Tes digunakan untuk mengukur ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar peserta didik diukur berdasarkan ketuntasan individual.

Jika diperoleh nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik lebih besar atau sama dengan KKTP yaitu 70, maka peserta didik tersebut dinyatakan tuntas. Sebaliknya jika nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik yang diperoleh kurang dari KKTP maka peserta didik tersebut dinyatakan tidak tuntas. Pedoman penentuan KKTP mata pelajaran matematika di kelas IV SD yang digunakan adalah KKTP yang diterapkan di SDN 118/III Belui dan SDN 114/III Dusun Baru Siulak yaitu 70.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Tahap *Analyze* (Analisis)

#### 1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi dan juga kebutuhan yang ada di sekolah, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara ke beberapa sekolah yaitu di SDN 114/III Dusun Baru Siulak, SDN 118/III Belui, dan SDN 195/III Tebat Ijuk. Peneliti menemukan permasalahan yang hampir sama bahwa penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran masih bersifat konvensial, guru masih belum maksimal dalam menggunakan bahan ajar digital sebagai penunjang dalam proses pembelajaran khususnya bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *canva.*

Kemudian pada saat peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas terlihat bahwa peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran matematika karena bahan ajar yang digunakan tidak menarik, kemudian peserta didik kesulitan memahami materi karena sedikitnya bahan ajar yang digunakan, dan peserta didik menjadi pasif saat proses

pembelajaran berlangsung yang mana peserta didik seharusnya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Terkait dengan kodisi di atas sangat dibutuhkan sumber belajar yang terbaru dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini seperti bahan ajar berupa e-modul agar peserta didik bisa belajar lebih baik lagi baik secara mandiri maupun tidak.

**b. Tahap *Design* (Perancangan)**

**1) Perumusan Tujuan Pembelajaran**

Capaian pembelajaran (CP) yang digunakan adalah "Pada akhir fase B, Peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segi empat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan".

Adapun tujuan pembelajaran yang digunakan yaitu:

a) Peserta didik dapat membedakan ciri-ciri bangun datar dengan baik dan benar.
b) Peserta didik dapat mengelompokkan bentuk bangun datar sesuai jenisnya dengan baik dan benar.
c) Peserta didik dapat mempresentasikan hasil pengamatannya di depan kelas dengan benar.
d) Peserta didik dapat menyusun beberapa bangun datar menjadi bangun datar bermakna dengan benar.
e) Peserta didik dapat menguraikan satu bangun datar menjadi beberapa bangun datar dengan benar.

**2) Perancangan Bahan Ajar**

Pembuatan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi canva dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu:

a) Buka aplikasi *canva* pada komputer atau laptop yang telah di instal.
b) Buat akun terlebih dahulu dengan mengeklik "masuk" untuk *login*.
c) Setelah berhasil *login*, lalu akan muncul tampilan awal *canva*. Kemudian, klik "buat desain" pada bagian kiri atas layar.
d) Kemudian akan muncul beberapa pilihan desain, pilihlah "dokumen A4" untuk mendesain e-modul.
e) Di bagian kiri layar terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar.

f) Jika e-modul telah selesai dibuat, maka e-modul ini dapat di unduh dalam berbagai bentuk file serta dapat juga dibagikan dalam bentuk *link* dan kode QR.

**c. Tahap *Development* (pengembangan)**

Pada tahap pengembangan, bahan ajar e-modul canva menggunakan aplikasi canva pada materi bangun datar diajukan kepada validator untuk dilakukan validasi, kepada validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian setelah e-modul ini divalidasi, maka dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ketiga validator tersebut. Berdasarkan hasil validasi dari tiga validator mendapatkan hasil yang baik setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari validator, sehingga menghasilkan bahan ajar yang valid.

**Tabel 6. Persentase Validasi Bahan Ajar Secara Keseluruhan**

| No. | Aspek yang divalidasi | Persentase | Kategori |
|---|---|---|---|
| 1. | Aspek Materi | 94% | Sangat Valid |
| 2. | Aspek Bahasa | 84% | Valid |
| 3. | Aspek Media | 92% | Sangat Valid |
| **Rata-rata keseluruhan** | | **90%** | **Sangat Valid** |

**d. Tahap *Implementation* (penerapan)**

Pada tahap penerapan, bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *canva* pada materi bangun datar yang telah divalidasi dan dinyatakan valid selanjutnya diuji coba pada satu kelas. Uji coba dilakukan pada kelas IV SDN 118/III Belui, subjek uji coba sebanyak 10 orang peserta didik yang terdiri dari 4 orang peserta didik laki-laki dan 6 orang peserta didik perempuan. Uji coba dilakukan pada tanggal 14 dan 15 Januari 2025. Sedangkan penelitian dilakukan pada kelas IV SDN 114/III Dusun Baru Siulak, subjek penelitian sebanyak 20 orang peserta didik yang terdiri dari 8 orang peserta didik laki-laki dan 12 orang peserta didik perempuan. Penelitian dilakukan pada tanggal 16 dan 17 Januari 2025. Tujuan dilakukan implementasi ini adalah untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan.

**e. Tahap *Evaluation* (evaluasi)**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu menggunakan uji praktikalitas dengan angket respon guru dan peserta didik, hasil

uji praktikalitas pada sekolah uji coba kemudian pada tahap ini peneliti juga melakukan uji efektivitas bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *canva* pada materi bangun datar di kelas IV SD. Uji efektivitas dilakukan dengan cara melihat hasil belajar peserta didik melalui soal *pretest* yang diberikan kepada peserta didik diawal pembelajaran dan soal *posttest* diberikan pada akhir kegiatan pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk melihat apakah ada perubahan terhadap hail belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *canva* sehingga menjadikan e-modul tersebut efektif bagi peserta didik.

## SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah:

1. Pengembangan bahan ajar yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar" telah dikembangkan menggunakan model ADDIE. Dimana pengembangan ini memperoleh hasil dari tiga validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media memperoleh persentase hasil akhir 90% dengan kategori sangat valid. Validator ahli materi sebesar 94% dengan kategori sangat valid, penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh hasil sebesar 84% dengan kategori valid, dan dari validator ahli media memperoleh hasil sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa bahan ajar e-modul yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas.
2. Pengembangan bahan ajar yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar" telah menghasilkan bahan ajar e-modul yang praktis. Hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba respon guru memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik di sekolah uji coba memperoleh persentase sebesar 96,6% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya hasil uji praktikalitas respon guru di sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik di sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menjadikan bahan ajar e-modul yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

3. Pengembangan bahan ajar yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar" telah menghasilkan bahan ajar e-modul yang efektif. Hasil uji efektivitas menunjukkan yang efektif yaitu diperoleh hasil persentase ketuntasan hasil belajar di SDN 118/III Belui 90% dengan hasil belajar peserta didik meningkat 90%, sedangkan di SDN 114/III Dusun Baru Siulak diperoleh hasil persentase ketuntasan hasil belajar 85% dengan hasil belajar peserta didik meningkat 95%. Hasil ini memberikan gambaran bahan ajar e-modul yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## REFERENSI


Ahmad, S., Zainil, M., & Helsa, Y. (2021). Inovasi Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis TPACK bagi Dosen Instruktur dan Guru Pamong untuk Meningkatkan Kecakapan Matematis Mahasiswa PPG di UNP: Penelitian Dasar Perguruan Tinggi.

Alhaqi, K. S., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pecahan Senilai Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education, 4*(2), 169–180.

Aprilia, M. N. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penilaian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Dick, W., Carey, L., dan Carey. J.O. 1996. *The systemic design of instruction*. Boston: Allyn and Bacon.S.

Irkhamni, Izza, Salsabila, & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan *Canva* Sebagai *E-modul* Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 127-134.

Kiriana, I. N. (2021). Increase Student Learning Interest in Covid-19 with Digital Teaching Materials. *Journal of Education Technology, 5*(2), 322.

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, *2*(2), 311-326.

Mawarni, E., & Fadlan, M. N. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTUAN APLIKASI CANVA DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV UPT SPF SDN 105359 SUMBERJO: Penelitian Pengembangan (Reserch and Development). Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(3), 434-443.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online.

*Jurnal Sains Dan Informatika, 5*(2), 128-137.

Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan,Sosial, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis,* Bandung: Alfabetal

Sa‟adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research & Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif.* Malang: Literasi Nusantara.

Sukmawati, S., & Amelia, R. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Materi Segiempat Berdasarkan Teori Nolting. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 3*(5), 423–432.

Suni, F. H., & Ahmad, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Penyajian Data di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies, 6*(1), 497-511.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, (Online), Vol.7 No.2,

Zakariah, A., Afriani, V., dan Zakariah. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R and D).* Sulawesi Tenggara : Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.