

Volume 12, Nomor 2, 2024

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipSD.v12i2>

## Pengembangan E-Modul Seni Rupa Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbasis Aplikasi Canva di Kelas IV Sekolah Dasar

Yulva Fadillah <sup>\*1)</sup>, Mansurdin <sup>2)</sup>

<sup>1-2)</sup> Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: [yulva.fadillah28@gmail.com](mailto:yulva.fadillah28@gmail.com) <sup>\*1)</sup>, [ajo.mansur@yahoo.co.id](mailto:ajo.mansur@yahoo.co.id) <sup>2)</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 29-07-2024

Revised : 04-12-2024

Accepted : 07-12-2024

Published : 10-12-2024

### Keywords:

E-Modul  
 Project Based Learning  
 Fine Arts  
 Canva  
 Elementary School

### ABSTRACT

*This research is motivated by the fact that in the learning process teachers only use package books provided at school, teachers have not used teaching materials that use technology. This research aims to develop an e-module using a canva-based Project Based Learning (PjBL) model in FINE ARTS learning in grade IV elementary school that is valid and practical. This type of research is R&D (Research and Development) development research. The steps to develop Canva-based learning media using the ADDIE model are the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. The data collection instrument uses the e-module validation instrument and the e-module practicality instrument. The data analysis techniques in this study are the validity of the e-module and the practicality of the e-module. The results of the study show that the development of e-modules using the Canva Application-based Project Based Learning model in Fine Arts learning in grade IV SDN 18 Kampung Baru Padang" has been developed using the ADDIE development model and obtained an average result from three validators of 93.67% with a very valid category and declared very practical to use by obtaining a teacher response result of 92.85% with a very practical category and the results of the students' response with the percentage is 90.97% with a very practical category.*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan di sekolah, guru belum menggunakan bahan ajar yang menggunakan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *canva* pada pembelajaran SENI RUPA di kelas IV SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan R & D (*Research and Development*). Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis Canva menggunakan model ADDIE yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (penerapan) dan tahap *evaluation* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen validasi e-modul dan instrumen praktikalitas e-modul. Teknik analisis data adalah penelitian ini adalah validitas e-modul dan praktikalitas e-modul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-modul menggunakan model *Project Based Learning* berbasis Aplikasi Canva pada pembelajaran Seni Rupa di kelas IV SDN 18 Kampung Baru Padang" telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dan memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator sebesar 93,67% dengan kategori sangat valid dan dinyatakan sangat praktis digunakan dengan memperoleh hasil respon guru sebesar 92,85% dengan kategori sangat praktis dan hasil respon peserta didik dengan presentase sebesar 90,97% dengan kategori sangat praktis.

Corresponding Email: [yulva.fadillah28@gmail.com](mailto:yulva.fadillah28@gmail.com) <sup>\*1)</sup>

## 1. PENDAHULUAN

Bahan ajar adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai acuan materi dan untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran. Menurut Elvinas dan Erita (2022) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan gabungan materi pembelajaran yang memuat langkah- langkah dan strategi pembelajaran yang berguna untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk peserta didik. Didalam bahan ajar terdapat beberapa komponen- komponen meliputi petunjuk belajar, komponen yang harus dicapai siswa, informasi pendukung atau materi, latihan-latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja, serta evaluasi Prastowo (2015). Suatu bahan ajar yang baik, selain dapat memberikan motivasi bagi peserta didik, bahan ajar juga harus sesuai dengan perkembangan zaman Magdalena, dkk. (2020).

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik merupakan salah satu cara guru dalam mengelola kelas yang efisien. Bahan ajar yang menarik menjadi salah satu cara seorang guru untuk menarik peserta didiknya dalam mengikuti proses belajar mengajar yang menyenangkan. Asep, dkk . (2017) bahan pembelajaran yang didesain secara lengkap, dalam arti ada unsur media dan sumber belajar yang memadai akan mempengaruhi suasana pembelajaran sehingga proses belajar yang terjadi pada diri siswa menjadi lebih optimal. Salah satu bahan ajar yang menarik adalah E Modul.

E-modul adalah versi elektronik dari sebuah modul cetak. E-modul adalah salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran. E-modul adalah salah satu bahan ajar yang menggunakan perangkat digital untuk dapat menampilkan pesan berupa teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam proses pembelajaran. E-modul adalah salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan serta dinilai inovatif untuk pelaksanaan proses pembelajaran. Purnamasari (2020) mengatakan modul elektronik merupakan bahan belajar yang disusun secara sistematis, untuk mencapai tujuan tertentu, yang disajikan dalam format elektronik yang didalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai arah agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Elvarita, dkk. (2020) mengatakan e-modul dilengkapi dengan komponen bahan ajar sebagaimana mestinya, terdapat pula gambar, link video soal latihan serta tes formatif agar menarik minat peserta didik untuk mempelajari e-modul tersebut.

E-Modul merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang mempermudah siswa dalam menangkap materi ajar pada kondisi pendidikan yang dilakukan secara online. Menurut Adiputra (2014) modul elektronik merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik. Pada pengembangan E-Modul ini berbantuan sebuah aplikasi yaitu Canva Digital.

E-Modul yang berbantuan aplikasi internet Canva Digital. Suatu aplikasi editor yang memiliki kelebihan yang tidak dimiliki PDF yaitu tersedianya perintah menyisipkan video, link, teks, audio, gambar, barcode, google drive, dan youtube . Dalam pengemasannya dapat melalui link yang dapat

diakses menggunakan internet ataupun berbentuk video MP4 yang dapat di tanpa internet. Wilujeng, dkk. (2021).

Modul elektronik atau yang biasa disebut e-modul merupakan inovasi terbaru dari modul cetak, dimana modul elektronik ini bisa diakses dengan bantuan komputer yang sudah terintegrasi dengan perangkat lunak yang mendukung pengaksesan e-modul. Media elektronik yang dapat diakses oleh siswa mempunyai manfaat dan karakteristik yang berbedabeda. Jika ditinjau dari manfaatnya media elektronik sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan emodul dapat dikembangkan dengan berbagai metode pembelajaran dan bantuan media pendukung lain. Pada penelitian ini digunakan model pembelajaran Project Based Learning. Model pembelajaran Project Based Learning ini dipilih untuk mengubah gaya belajar yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara memberikan ruang kepada siswa untuk menumbuhkan kreativitas sehingga menghasilkan suatu produk sebagai pemecahan masalah yang dihadapi.

Project Based Learning (PjBL) adalah metode pembelajaran yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan proyek untuk ditangani secara efektif dengan berkomunikasi satu sama lain (Zang, 2022). Model *Project based Learning* menuntut keterlibatan peserta didik secara penuh, terjadinya interaksi antar peserta didik, terjadinya saling kerjasama peserta didik dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu proyek sebagai media dalam pembelajaran.

Disamping untuk keberhasilan model *Project based Learning* harus ditunjang dengan menggunakan media yang baik. Adapun media yang dapat digunakan dalam melakukan pembelajaran menggunakan model *Project based Learning* (PjBL) diantaranya media audio, visual, audio visual dan visual gerak. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik adalah dengan menggunakan media *Canva*. *Canva* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan.

Berdasarkan Hasil Observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 23 Januari 2024 di tiga sekolah yang berbeda, yaitu SDN 18 Kampung Baru, SDN 30 Cengkeh dan SDN 36 Cengkeh. Peneliti menemukan permasalahan pada bahan ajar yang digunakan oleh guru. Dimana saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan di sekolah, guru belum menggunakan bahan ajar yang menggunakan teknologi. Ketiga sekolah tersebut sudah difasilitasi oleh *wifi*, proyektor dan komputer, namun guru masih belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran. Kurangnya bahan ajar yang digunakan guru membuat peserta didik tidak terlalu tertarik dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang tidak melihat buku karena bahan ajar yang digunakan tidak dapat menarik minat belajar peserta didik.

Untuk memperkuat hasil pengamatan, peneliti melakukan wawancara ketiga wali kelas di sekolah tersebut. Ditemukan bahwa kendala guru tidak dapat membuat bahan ajar yakni guru tidak memiliki

cukup waktu serta keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi untuk membuat bahan ajar menggunakan teknologi. Sehingga bahan ajar yang digunakan guru tidak bervariasi dan kurang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang jabarkan tersebut maka peneliti pada peserta didik kelas IV yaitu perlunya mengembangkan bahan ajar yang cocok digunakan yakni E-Modul berbasis canva menggunakan metode PJBL (Project Based Learning) yang dapat memberikan pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik dengan banyaknya template yang digunakan pada materi membuat dan menghias layang-layang sehingga pembelajaran menjadi lebih baik. Dengan menerapkan E-Modul yang memuat materi dan latihan soal serta video yang disertai dengan penjelasan Membuat dan Menghias Layang-Layang. Dengan demikian E-Modul dianggap tepat untuk digunakan sebagai bahan ajar. (Wilujeng, Aji, and Yasa 2021). Maka solusi yang dapat peneliti tawarkan adalah salah satu *software* yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam membuat bahan ajar yaitu *Canva*.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva menurut Tanjung dan Faiza (2019) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. (Junaedi 2021).

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan R & D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017) “penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dengan menggunakan model ADDIE adalah tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (penerapan) dan tahap *evaluation* (evaluasi). Validasi desain adalah proses yang dilakukan untuk menilai suatu produk. Bahan ajar e-modul canva yang dihasilkan harus melalui uji validitas yang terdiri dari tahap validitas e-modul dan tahap praktikalitas e-modul. Prosedur perlu dijabarkan menurut tipe penelitiannya. Bagaimana penelitian dilakukan dan data akan diperoleh, perlu diuraikan dalam bagian ini. Data yang digunakan adalah data primer. Instrumen penelitian menggunakan instrumen validasi e-modul dan instrumen praktikalitas e-modul. Data yang digunakan ialah data hasil validasi oleh para ahli, data hasil uji praktikalitas dari angket respon guru dan peserta didik dan data hasil efektivitas dari soal tes terhadap e-modul menggunakan *canva*. Langkah-langkah menagnaisis data adalah validitas e-modul dan praktikalitas e-modul.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Uji Validitas Bahan Ajar

Uji validasi media pembelajaran ditujukan untuk mengetahui nilai kelayakan bahan ajar e-modul materi membuat dan menghias layang-layang menggunakan aplikasi canva untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV. Pada angket validasi ahli kepakaran materi terdapat 10 pertanyaan, angket validasi kepakaran Bahasa terdapat 5 pertanyaan, dan untuk ahli kepakaran media terdapat 10 pertanyaan. Hasil validasi bahan ajar e-modul materi membuat dan menghias layang-layang untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Kepakaran Materi**

Nama Validator	Aspek yang Dinilai (Materi)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Dr. Desyandri, M.Pd.</b>	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5
Jumlah Skor	<b>47</b>									
Skor Maksimal	<b>50</b>									
Persentase	<b>94%</b>									
Kategori	<b>Sangat Valid</b>									

Keterangan :

Skor yang diperoleh ( R ) = 47

Skor maksimum (SM) = jumlah indicator x skor maksimal  
 = 10 x 5  
 = 50

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$NP = 94\%$$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi kepakaran materi bahan ajar e-modul materi membuat dan menghias layang-layang menggunakan aplikasi canva untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV dari validator kepakaran materi dinyatakan sangat valid dengan presentase 94% yang berarti bahan ajar dari ahli kepakaran materi dapat digunakan tanpa revisi.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Kepakaran Bahasa**

Nama Validator	Aspek yang Dinilai (Bahasa)				
	1	2	3	4	5
<b>Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D.</b>	5	5	5	4	4
Jumlah Skor	<b>23</b>				
Skor Maksimal	<b>25</b>				
Persentase	<b>92%</b>				
Kategori	<b>Sangat Valid</b>				

Keterangan :

Skor yang diperoleh ( R ) = 23

Skor maksimum (SM) = jumlah indicator x skor maksimal  
 = 5 x 5 = 25

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{23}{25} \times 100\%$$

$$NP = 92\%$$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi kepakaran Bahasa bahan ajar e-modul materi membuat dan menghias layang-layang menggunakan aplikasi *canva* untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV dari validator kepakaran Bahasa dinyatakan sangat valid dengan presentase 92% yang berarti bahan ajar e-modul dari ahli kepakaran Bahasa dapat digunakan tanpa revisi.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Kepakaran Media**

Nama Validator	Aspek yang Dinilai (Materi)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Sartono, M.Pd.</b>	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
Jumlah Skor	<b>38</b>									
Skor Maksimal	<b>40</b>									
Persentase	<b>95%</b>									
Kategori	<b>Sangat Valid</b>									

Keterangan :

Skor yang diperoleh (x) = 38  
 Skor maksimum (y) = jumlah indicator x skor maksimal  
 = 10 x 4 = 40

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$V = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$V = 95\%$$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi kepakaran bahan ajar e-modul materi membuat dan menghias layang-layang untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV dari validator kepakaran media dinyatakan sangat valid dengan presentase 95% yang berarti bahan ajar e-modul dari ahli kepakaran media dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil analisis validasi masing-masing aspek di atas ( aspek materi, aspek Bahasa, aspek media), maka diperoleh kesimpulan analisis validasi bahan ajar e-modul materi membuat dan menghias layang-layang menggunakan aplikasi *canva* untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV.

**Tabel 4. Analisa Hasil Validasi Kepakaran Bahan Ajar**

No	Aspek yang Divalidasi	Persentase	Keterangan
<b>1.</b>	Materi	94%	Sangat Valid
<b>2.</b>	Bahasa	92%	Sangat Valid
<b>3.</b>	Media	95%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan			

Keterangan :

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

$$= \frac{94+92+95}{3}$$

$$= 93.67\%$$

Tabel di atas menunjukkan bahwa bahan ajar e-modul materi membuat dan menghias layang-layang menggunakan aplikasi *canva* untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV dari ahli kepakaran materi, ahli kepakaran Bahasa, dan ahli kepakaran media memenuhi kriteria sangat valid dengan presentase 93,67%

yang berarti bahan ajar e-modul materi membuat dan menghias layang-layang menggunakan aplikasi *canva* dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa Sekolah Dasar Kelas IV.

### 3.2. Revisi Produk

#### 3.2.1. Hasil Revisi Validitas Ahli Kepekaran Materi

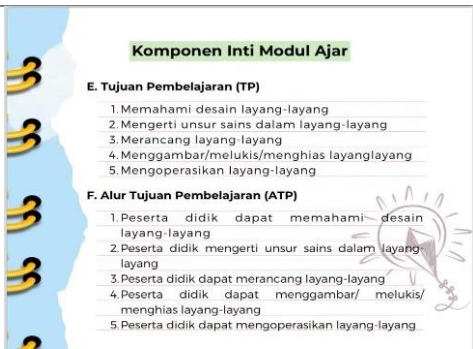
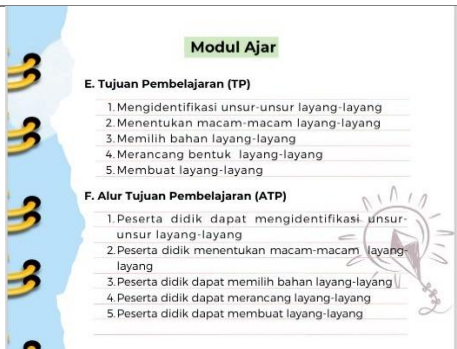
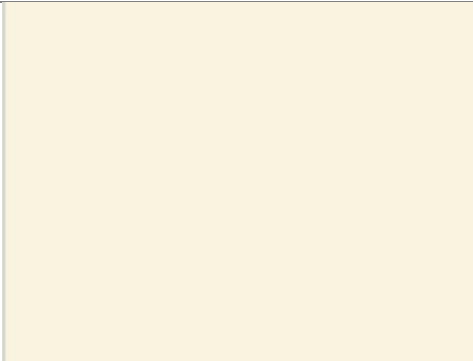

Berdasarkan saran dan komentar ahli kepekaran materi, media pembelajaran yang dikembangkan sudah dapat digunakan dengan revisi sedikit sebelum digunakan dilapangan. Beberapa saran dari ahli kepekaran materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 7. Saran dari Ahli Kepekaran Materi**

No.	Saran/Komentar	Revisi
1.	Cermati TP sesuaikan dengan proses dan prosedur berpikir, sesuaikan materi ajar dengan TP	TP nya disesuaikan dengan KKO
2.	Perhatikan pada halaman terakhir	Ditambahkan penilaian karya serta Rubrik Penilaian

Berikut tampilan bahan ajar e-modul berdasarkan saran perbaikan dan komentar validator kepekaran materi.

**Tabel 8. Saran Ahli Kepekaran Materi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

### 3.2.2. Hasil Revisi Validitas Ahli Kepekaran Bahasa

Berdasarkan saran dan komentar ahli kepekaran Bahasa, bahan ajar e-modul yang dikembangkan sudah dapat digunakan dengan revisi sedikit sebelum digunakan di lapangan, beberapa saran dari ahli kepekaran Bahasa dapat dilihat pada tabel 24.

**Tabel 9. Saran Ahli kepekaran Bahasa**

No.	Saran/Komentar	Revisi
1.	Perhatikan Tujuan Pembelajarannya	Sesuaikan dengan KKO
2.	Beberapa perubahan Bahasa serta spasi tanda baca	Ungkapan kalimat dan penggunaan tanda baca diketik dengan benar

Berikut tampilan bahan ajar e-modul pembelajaran berdasarkan saran perbaikan dan komentar validator kepekaran Bahasa.

**Tabel 10. Saran Ahli Kepekaran Bahasa Sebelum Revisi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p><b>Komponen Inti Modul Ajar</b></p> <p><b>E. Tujuan Pembelajaran (TP)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami desain layang-layang</li> <li>2. Mengerti unsur sains dalam layang-layang</li> <li>3. Merancang layang-layang</li> <li>4. Menggambar/melukis/menghias layang-layang</li> <li>5. Mengoperasikan layang-layang</li> </ol> <p><b>F. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat memahami desain layang-layang</li> <li>2. Peserta didik mengerti unsur sains dalam layang-layang</li> <li>3. Peserta didik dapat merancang layang-layang</li> <li>4. Peserta didik dapat menggambar/ melukis/ menghias layang-layang</li> <li>5. Peserta didik dapat mengoperasikan layang-layang</li> </ol>	 <p><b>Modul Ajar</b></p> <p><b>E. Tujuan Pembelajaran (TP)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi unsur-unsur layang-layang</li> <li>2. Menentukan macam-macam layang-layang</li> <li>3. Memilih bahan layang-layang</li> <li>4. Merancang bentuk layang-layang</li> <li>5. Membuat layang-layang</li> </ol> <p><b>F. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsur layang-layang</li> <li>2. Peserta didik menentukan macam-macam layang-layang</li> <li>3. Peserta didik dapat memilih bahan layang-layang</li> <li>4. Peserta didik dapat merancang layang-layang</li> <li>5. Peserta didik dapat membuat layang-layang</li> </ol>
 <p><b>Bahan Ajar</b></p> <p><b>Alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat layang-layang :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kertas minyak</li> <li>2. Lem</li> <li>3. Gunting</li> <li>4. Pisau</li> <li>5. Bambu</li> <li>6. Benang jahit</li> <li>7. Senar</li> <li>8. Cat (cat air atau poster)</li> </ol> <p><b>Cara Membuat layang-layang</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buat pola layang-layang sesuai desain yang direncanakan pada rangka dari batang bambu.</li> <li>2. Letakkan bambu secara menyilang.</li> <li>3. Ikat bambu dengan menggunakan benang.</li> <li>4. Ikat keempat ujung bambu dengan benang.</li> <li>5. Letakkan ikatan bambu di atas kertas minyak. Jiplak.</li> <li>6. Tambahkan 2 cm untuk garis gunting.</li> <li>7. Potong kertas minyak sesuai ukuran rangka bambu yang sudah dibuat.</li> <li>8. Tempelkan kertas minyak sesuai pola yang sudah dibuat, kemudian tekan sudut yang diberi lem agar menempel dengan erat.</li> <li>9. Buat variasi pada layang-layang dengan memasang ekor/buntut dari sisa kertas agar terlihat menarik ketika diterbangkan di udara.</li> <li>10. Pasang benang layangan di bagian tongkat bersilang (tali kama). Ikatkan ujung yang lain ke ujung bawah rangka.</li> <li>11. Layang-layang siap dimainkan.</li> </ol>	 <p><b>Bahan Ajar</b></p> <p><b>Alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat layang-layang :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kertas minyak</li> <li>2. Lem</li> <li>3. Gunting</li> <li>4. Pisau</li> <li>5. Bambu</li> <li>6. Benang jahit</li> <li>7. Senar</li> <li>8. Cat (cat air atau poster)</li> </ol> <p><b>Cara Membuat layang-layang</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buat pola layang-layang sesuai desain yang direncanakan pada rangka dari batang bambu.</li> <li>2. Letakkan bambu secara menyilang.</li> <li>3. Ikat bambu dengan menggunakan benang.</li> <li>4. Ikat keempat ujung bambu dengan benang.</li> <li>5. Letakkan ikatan bambu di atas kertas minyak. Jiplak.</li> <li>6. Tambahkan 2 cm untuk garis gunting.</li> <li>7. Potong kertas minyak sesuai ukuran rangka bambu yang sudah dibuat.</li> <li>8. Tempelkan kertas minyak sesuai pola yang sudah dibuat, kemudian tekan sudut yang diberi lem agar menempel dengan erat.</li> <li>9. Buat variasi pada layang-layang dengan memasang ekor/buntut dari sisa kertas agar terlihat menarik ketika diterbangkan di udara.</li> <li>10. Pasang benang layangan di bagian tongkat bersilang (tali kama). Ikatkan ujung yang lain ke ujung bawah rangka.</li> <li>11. Layang-layang siap dimainkan.</li> </ol>

### 3.2.3. Hasil Revisi Validitas Ahli Kepekaran Media

Berdasarkan saran dan komentar ahli kepekaran media, e-modul yang dikembangkan sudah dapat digunakan dengan revisi sedikit sebelum digunakan di lapangan. Beberapa saran dari ahli kepekaran media dapat dilihat pada tabel dibawah.







**Tabel 11. Saran Ahli Kepekaran Media**

No	Saran/Komentar	Revisi
1.	Penggunaan Bahasa serta tanda nama pembimbing di awal penulis	Sudah diatur spasi serta titik komanya
2.	Tambahkan video serta penggunaan nya	Sudah ditambahkan video cara membuat layang-layang

Berikut tampilan bahan ajar e-modul berdasarkan saran dan perbaikan dan komentar validator kepekaran media.

**Tabel 12. Saran Ahli Kepekaran Media**

No	Saran/Komentar	Revisi
1.		
2.		

### 3.3. Hasil Uji Praktikalitas E-Modul

#### 3.3.1. Penyajian data hasil uji praktikalitas e-modul di sekolah uji coba

Produk akhir yang telah disetujui dan direvisi kemudian diuji dalam skala terbatas di kelas yang memiliki karakteristik serupa dengan kelas penelitian. Pengumpulan data mengenai pratikalitas e-modul pembelajaran di sekolah uji coba dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas IV SDN 30 Cengkeh pada tanggal 17-18 Juli 2024. Terdapat 25 subjek uji coba sekolah, terdiri dari 24 peserta didik dan 1 guru kelas IV.

Evaluasi praktikalitas oleh guru dan peserta didik dilakukan melalui pemberian lembar penilaian berupa angket praktikalitas e-modul. Guru mengisi kuesioner berdasarkan pengamatan mereka selama uji coba produk.

**Tabel 5. Perhitungan Praktikalitas Respon Guru di Sekolah Uji Coba**

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Bahasa yang dipakai dalam e-modul sesuai dengan EYD.	4
2.	Materi yang ditampilkan pada e-modul sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik.	4
3.	E-modul memudahkan guru untuk memberikan materi kepada peserta didik.	3
4.	Peletakkan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan penjelasan materi.	4
5.	Penampilan materi dalam e-modul pembelajaran bisa membantu peserta didik dalam memahami materi.	4
6.	E-modul mempermudah guru dalam menarik minat belajar pada peserta didik.	4
7.	Visualisasi pada e-modul menarik.	4

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : skor yang diperoleh

SM : skor maksimum

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$= 96,42\%$$

Berdasarkan tabel praktikalitas guru pada sekolah uji coba yang disajikan dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran yang dikembangkan telah sama-sama mencapai tingkat pratikalitas sebesar 96,42% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Dalam penilaian ini, dari 7 aspek yang dinilai, satu aspek memperoleh nilai tiga, sementara 6 aspek lainnya memperoleh nilai empat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut telah berhasil memenuhi standar pratikalitas yang tinggi, sehingga dapat dianggap sangat praktis untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari

R : Skor yang diperoleh

SM : skor maksimum

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{877}{1000} \times 100\%$$

$$NP = 87,7\%$$

Berdasarkan analisis perhitungan pratikalitas respon peserta didik di sekolah uji coba, ditemukan bahwa 87,7%. Penilaian terhadap penggunaan media e-modul pada pembelajaran “sangat praktis”. Hal ini masuk ke dalam kategori pertama dengan presentase antara 86% - 100%. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran menggunakan e-modul. Selain itu, mereka juga menunjukkan rasa senang, antusias, dan motivasi dalam proses pembelajaran.

### 3.4. Penyajian data hasil uji praktikalitas e-modul di sekolah penelitian

Penerapan e-modul dilakukan di SDN 18 Kampung Baru Kota Padang pada tanggal 19-20 juli 2024 dengan melibatkan 23 peserta didik dari kelas IV, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan, serta satu guru. Untuk mengetahui praktikalitas e-modul yang diteliti, peneliti memberikan kuesioner uji praktis kepada guru dan peserta didik. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah produk yang telah dikembangkan, setelah melewati tahap uji validitas dan uji praktis, pantas digunakan di SD tersebut dan apakah dapat mengatasi masalah yang dihadapi selama studi lapangan.

#### 3.4.1. Hasil Uji Praktikalitas Guru

Hasil dari respon praktis oleh guru dan tanggapan siswa terhadap penggunaan e-modul dapat dilihat pada table berikut :

**Tabel 6. Hasil Angket Pratikalitas Respon Guru di Sekolah Penelitian**

No.	Indikator Penilaian	Score
1.	Bahasa yang dipakai dalam e-modul sesuai dengan EYD.	3
2.	Materi yang ditampilkan pada e-modul sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik.	4
3.	E-modul memudahkan guru untuk memberikan materi kepada peserta didik.	4
4.	Peletakkan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan penjelasan materi.	3
5.	Penampilan materi dalam e-modul pembelajaran bisa membantu peserta didik dalam memahami materi.	4
6.	E-modul mempermudah guru dalam menarik minat belajar pada peserta didik.	4
7.	Visualisasi pada e-modul menarik.	4

Keterangan:

$$\begin{aligned} \text{Skor yang diperoleh (R)} &= 26 \\ \text{Skor maksimum (SM)} &= \text{jumlah indikator} \times \text{skor maksimal} \\ &= 7 \times 4 = 28 \end{aligned}$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{26}{28} \times 100\%$$

$$NP = 92,85\%$$

#### 3.4.2. Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran e-modul menggunakan aplikasi canva selesai dilaksanakan, peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengisi lembar respon peserta didik sebagai uji praktikalitas. Hal ini dilaksanakan pada tanggal 20 juli 2024 di kelas IV SDN 18 Kampung Baru dengan jumlah peserta didik 23 orang.

$$\begin{aligned} \text{Skor yang diperoleh (R)} &= 837 \\ \text{Skor maksimum (SM)} &= \text{jumlah responden} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{skor} \\ &= 23 \times 10 \times 4 \\ &= 920 \end{aligned}$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{837}{920} \times 100\%$$

$$NP = 90,97\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon peserta didik di atas, hasil yang diperoleh yaitu presentase sebesar 90,97% dengan kategori sangat praktis. Maka bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi canva ini sudah praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik juga bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3.5. Pembahasan

Hasil uji validitas ahli kepakaran materi yang pertama memperoleh hasil sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Penilaian umum yang diberikan oleh validator kepakaran materi pertama yaitu dapat digunakan revisi sedikit dengan beberapa saran perbaikan. Setelah media direvisi berdasarkan saran tersebut, maka dilanjutkan dengan validasi Kedua. Hasil akhir yang diperoleh yaitu sebesar 94% dengan kategori sangat valid berdasarkan kategori menurut Purwanto (dalam Maulita & Erita 2021). Hasil uji validitas kepakaran Bahasa yang pertama memperoleh hasil sebesar 84% sangat valid. Penilaian umum yang diberikan oleh validator kepakaran Bahasa pertama yaitu dapat digunakan revisi sedikit dengan saran perbaikan. Setelah media direvisi berdasarkan saran tersebut, maka dilanjutkan dengan validasi Kedua. Hasil akhir yang diperoleh yaitu persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid berdasarkan kategori menurut Purwanto (dalam Maulita & Erita 2021). Hasil uji validitas validitas ahli media yang pertama memperoleh hasil sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Penilaian umum yang diberikan oleh validator kepakaran media pertama yaitu dapat digunakan revisi sedikit dengan beberapa saran perbaikan. Setelah media diperbaiki berdasarkan saran tersebut, maka dilanjutkan dengan validasi Kedua. Hasil akhir yang diperoleh yaitu presentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid berdasarkan kategori menurut Purwanto (dalam Isnayanti, 2016). Dan diperoleh rata-rata dari hasil ketiga validasi tersebut sebesar 93,67% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil dari uji validitas tersebut, maka media ini sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penilaian uji pratikalitas dari respon guru dan peserta didik memperoleh hasil yang baik. Hasil uji pratikalitas respon guru memperoleh presentase sebesar 92,85% dengan kategori sangat praktis berdasarkan kategori kepraktisan media pembelajaran menurut Purwanto (2021). Hasil uji pratikalitas respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 90,97% dengan kategori sangat praktis berdasarkan kategori kepraktisan media pembelajaran menurut Purwanto (2021). Berdasarkan hasil uji pratikalitas tersebut, maka bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi canva ini sudah praktis digunakan dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV BAB 9 materi membuat dan menghias layang-layang.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian maka disimpulkan bahwa pengembangan e-modul menggunakan model Project Based Learning berbasis Aplikasi Canva pada pembelajaran Seni Rupa di kelas IV SDN 18 Kampung Baru Padang” telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dan memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator sebesar 93,67% dengan kategori sangat valid dan dinyatakan sangat praktis digunakan dengan memperoleh hasil respon guru sebesar 92,85% dengan kategori sangat praktis dan hasil respon peserta didik dengan presentase sebesar 90,97% dengan kategori sangat praktis.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Desyandri, Desyandri, and Putri Maulani. 2020. “Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3 (2): 58. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107576>.
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1-7.
- Elvinas, Rini, and Yeni Erita. 2022. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Nearpod Di Kelas Iii Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8 (4): 1296–1307. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3135>.
- Hermawan, Asep Herry., dkk. (2013). *Pengembangan Kurikulum dan. Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Isnayanti, E. (2016). Pengembangan media komik berbasis multimedia dengan powerpoint pada pembelajaran Pkn materi globalisasi kelas IVb SD Negeri Manyaran 03 [Universitas Negeri Semarang]. *Universitas Negeri Semarang*.
- Junaedi, Sony. 2021. “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology.” *Bangun Rekaprima* 7 (2): 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>.
- Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, and Amelia Agdira Putri. 2020. “Analisis Pengembangan Bahan Ajar.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2 (2): 170–87. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Mansurdin, M. (2017). Pembelajaran Bernyanyi Lagu Wajib Nasional Dengan Model Pembelajaran Langsung Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 16–25. <https://doi.org/10.24036/02017128595-0-00>
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650-3665.

Pangestu, A. R., Purwanto, A., & Rosanti, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi stop motion pada mata pelajaran geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 5(2), 216-225.

Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Purnamasari, N. L. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul pada Pelajaran TIK Kelas VII SMPN 1 Kauman*.

Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta

Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7 (2): 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.

Wilujeng, Intan Wahyu, Sudi Dul Aji, and Amelia Dwi Yasa. 2021. "Pengembangan e Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar." *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA 5* (November): 261–70. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

Available online at:

