

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI MENULIS TEKS IKLAN

Rizkha Eka Putri

SDS Muthiah Islamic School Kayuagung
rizkhaekaputri1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis aplikasi Canva pada materi menulis teks iklan untuk siswa kelas VIII MTs Subulussalam Kayuagung. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas VIII. Data dikumpulkan melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta angket respon peserta didik pada uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata kelayakan dari ahli materi sebesar 93,75%, dari ahli media sebesar 92,5%, dan dari ahli bahasa sebesar 91,25% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Pada uji coba produk, tanggapan peserta didik menunjukkan kepraktisan e-modul dengan persentase 87,5% (satu-satu), 89,2% (kelompok kecil), dan 91% (lapangan), yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, e-modul berbasis Canva ini dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks iklan serta mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis siswa.

Kata kunci: e-modul, canva, menulis teks iklan

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di Indonesia memasuki fase krusial seiring dengan tuntutan global yang semakin kompleks. Menjadi negara dengan populasi terbesar keempat dunia, Indonesia menghadapi tantangan besar dalam mempersiapkan sumber daya dapat bersaing di kancah internasional. Tantangan ini semakin mendesak ketika kita melihat bagaimana teknologi telah

mengubah cara pembelajaran tradisional menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Integrasi teknologi saat ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena menjadi kebutuhan mendasar. Berbagai platform digital dan aplikasi pembelajaran telah membuka cakrawala baru dalam penyampaian materi, memungkinkan siswa mengakses informasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Perubahan paradigma ini menuntut pendidik untuk tidak hanya

menjadi penyampai informasi, tetapi juga fasilitator yang mampu mengadaptasi dan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan perkembangan zaman.

Realitas di lapangan pendidikan, khususnya di MTs Subulussalam Kayuagung, mengungkap permasalahan serius dalam kemampuan menulis siswa. Data yang diperoleh melalui observasi menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks iklan siswa kelas VIII masih jauh dari harapan. Hanya seperempat siswa yang mampu menulis dengan baik, sementara lebih dari separuh siswa masih mengalami kesulitan signifikan. Nilai yang diperoleh berkisar antara 42 hingga 71, yang mana masih di bawah rata-rata yakni 75.

Guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut, Bapak Junet, mengidentifikasi beberapa kendala utama yang dihadapi siswa. Mereka kesulitan merangkai ide secara logis, menggunakan bahasa yang tepat, dan menyusun kalimat yang menarik serta komunikatif. Pembelajaran yang selama ini mengandalkan PowerPoint dan Google Classroom ternyata belum mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa secara efektif.

Kondisi ini mendorong pencarian solusi inovatif yang dapat mengatasi permasalahan pembelajaran menulis. Canva, sebagai platform desain grafis berbasis daring, menawarkan peluang menarik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Menurut Widayanti dkk. (2021: 95), Canva merupakan platform yang memungkinkan pengguna membuat materi visual secara praktis tanpa memerlukan keahlian desain mendalam. Dengan lebih dari 8.000 template dan berbagai fitur pengeditan, Canva membuka kemungkinan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif.

Pengembangan e-modul menjadi pilihan strategis dalam konteks ini. Kurniawan (2020: 15) menjelaskan bahwa e-modul merupakan bahan ajar digital yang dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri melalui perangkat elektronik dengan tampilan yang sistematis dan interaktif. Karakteristik e-modul yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berpusat pada siswa.

Pentingnya fokus pada kemampuan menulis teks iklan tidak

dapat diabaikan. Menulis, sebagaimana dijelaskan Slamet dalam Khalid (2021: 4), merupakan keterampilan produktif yang bertujuan menciptakan karya tulis bermakna. Sementara itu, teks iklan menurut Gusfitri (2021: 41) berfungsi sebagai media penyampaian pesan tentang produk atau tindakan tertentu yang membutuhkan kemampuan persuasif dan kreatif dalam penyusunannya.

Urgensi penelitian ini semakin kuat ketika melihat hasil studi terdahulu yang menunjukkan efektivitas e-modul berbasis Canva. Penelitian Ismail dan Hasanah (2023) pada praktikum kimia dasar mencapai tingkat efektivitas 85%, sementara Putri dan Budiana (2023)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan metode gabungan yang mengkombinasikan teknik kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih agar dapat merancang, membuat, serta menguji media pembelajaran berupa e-modul yang dikembangkan melalui aplikasi Canva, khususnya untuk materi teks iklan bagi siswa kelas VIII. Produk ini diharapkan mampu membantu kegiatan pembelajaran yang memotivasi

memperoleh validitas hingga 100% untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil-hasil ini memberikan indikasi positif bahwa pendekatan serupa dapat diadaptasi untuk meningkatkan kemampuan menulis teks iklan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di MTs Subulussalam Kayuagung. Selain itu, adanya penelitian ini juga bisa menjadi model pengembangan bahan ajar digital yang dapat diadaptasi di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik serupa, sehingga memberikan dampak positif yang lebih luas bagi dunia pendidikan Indonesia. dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks iklan (Sugiyono, 2020: 396).

Proses pengembangan media pembelajaran mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena prosesnya yang terstruktur secara sistematis serta memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik

(Mulyatiningsih dalam Syahid dkk., 2024: 259). Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dan kondisi peserta didik serta situasi pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, disertai telaah kurikulum terkait materi teks iklan untuk memastikan bahan ajar yang dikembangkan sudah sesuai standar pembelajaran (Syahid dkk., 2024, h. 259). Pada tahap perancangan, peneliti menyusun rancangan e-modul secara konseptual meliputi desain visual, isi materi, dan instrumen penilaian yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Desain visual e-modul menggunakan aplikasi Canva dengan fokus pada kemudahan pemahaman dan daya tarik bagi siswa, serta mempersiapkan instrumen evaluasi untuk proses validasi dan pengujian produk (Tegeh & Kirna, 2020: 22).

Tahap pengembangan ini, produl yang disusun diwujudkan menjadi prototipe e-modul yang selanjutnya divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi untuk menilai isi, ahli bahasa untuk mengecek kebakuan dan kelayakan bahasa, serta ahli media untuk menilai aspek visual dan teknis produk. Masukan dari para validator ini

menjadi dasar revisi guna menyempurnakan media pembelajaran sebelum di cobakan. Tahap implementasi, produk diuji coba secara bertahap melalui tiga tahapan uji coba. Data dari angket, observasi, serta dokumentasi dikumpulkan untuk memperoleh informasi mengenai respon peserta didik dan efektivitas media selama pembelajaran berlangsung. Tahap evaluasi meliputi penilaian secara berkelanjutan (evaluasi formatif) pada saat proses penembangan produl evaluasi akhir (evaluasi sumatif) setelah produk diterapkan untuk mengetahui keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran menulis teks iklan.

Penelitian ini terdiri dari 3 ahli validator yakni para ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru Bahasa Indonesia, serta 25 peserta didik kelas VIII MTs Subulussalam Kayuagung yang dipilih secara acak menggunakan teknik *random sampling*. Sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran e-modul berbasis Canva yang dirancang untuk mendukung pembelajaran menulis teks iklan (Syahid dkk., 2024: 260). Teknik pengumpulan data meliputi tes unjuk kerja berupa *pretest* dan *posttest* yang bertujuan mengukur kemampuan

menulis teks iklan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan e-modul. Selain itu, angket diberikan kepada peserta didik dan ahli untuk mendapatkan nilai terkait kualitas, kepraktisan, dan kelayakan bahan ajar yang dikembangkan (Syarifuddin dkk., 2021: 55). Observasi digunakan untuk memantau interaksi dan respon peserta didik selama belajar menggunakan media tersebut, sedangkan dokumentasi berupa catatan dan foto digunakan

sebagai data pendukung pelaksanaan penelitian di lapangan (Adhayani, 2020: 3; Sugiyono, 2019: 314).

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung persentase validitas produk berdasarkan skor hasil validasi dari para ahli. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase validitas diantaranya sebagai berikut.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Nilai persentase ini kemudian diinterpretasikan secara kualitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Selain itu, data hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas dan kepraktisan media dalam menunjang proses pembelajaran menulis teks iklan. Selain itu, data observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kelayakan media dalam membantu proses pembelajaran menulis teks iklan (Sugiyono, 2015: 207).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pengembangan bahan ajar berupa e-modul berbasis aplikasi Canva ini dirancang untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Tujuannya yaitu menguji kelayakan e-modul tersebut. E-modul dibuat dengan memanfaatkan berbagai fitur Canva seperti template, ikon, gambar, dan kombinasi warna yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Produk ini juga dilengkapi contoh teks iklan dengan pengaturan warna, ukuran font, dan tata letak yang menarik namun tetap mudah dibaca, serta ilustrasi pendukung untuk memudahkan pemahaman materi. Diharapkan, e-

modul ini membuat pembelajaran teks iklan lebih menyenangkan dan memotivasi siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang diperkenalkan Dick dan Carey (1996), yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang saling terhubung satu sama lain.

Tahap I: Analisis (Analyze)

Peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran menulis teks iklan pada peserta didik kelas VIII MTs Subulussalam Kayuagung. Hasil analisis mengungkap bahwa selama ini media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, yaitu buku paket dan LKS, tanpa pemanfaatan media digital seperti *e-modul* berbasis Canva.

Kondisi ini menimbulkan kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik sehingga siswa termotivasi. Selain itu, analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan materi *e-modul* dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan dalam ATP, agar media yang dikembangkan relevan dan mendukung pencapaian kompetensi.

Tahap II: Desain (Design)

Pada tahap ini, peneliti merancang konsep dan desain *e-modul* menggunakan aplikasi Canva, menyesuaikan tampilan visual dengan karakteristik peserta didik. Rancangan mencakup pemilihan *template*, warna, *font*, gambar, dan tata letak yang menarik namun tetap memudahkan pemahaman materi. Penyusunan rancangan awal ini bertujuan memberikan arahan yang jelas bagi proses pengembangan media agar hasil akhirnya optimal dan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Tahap III: Pengembangan (Development)

E-modul mulai dibuat berdasarkan rancangan desain yang telah disusun sebelumnya dengan mengintegrasikan materi teks iklan, ilustrasi, dan elemen visual pendukung. Pengumpulan bahan pendukung seperti contoh teks iklan, gambar, dan animasi dilakukan untuk memastikan kelengkapan konten. Produk yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dibanding buku paket dan LKS konvensional.

Setelah pembuatan *e-modul* selesai, dilakukan validasi oleh para ahli

Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Menulis Teks Iklan

materi, ahli bahasa, dan ahli media. Para ahli menilai kelayakan isi materi, penggunaan bahasa, dan aspek visual media melalui angket validasi yang berisi petunjuk pengisian, kolom komentar, dan skor penilaian. Masukan dari para ahli digunakan sebagai bahan revisi untuk menyempurnakan media

agar layak dan efektif digunakan sebelum diuji coba pada peserta didik kemudian baru dilakukan revisi produk pengembangan. Hasil evaluasi dari masing-masing validator terhadap pengembangan bahan ajar menulis teks iklan menggunakan aplikasi *Canva*:

Tabel 1
Hasil Validasi Produk Pengembangan

No	Nama Validator	Keterangan	Skor Maks	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kriteria Hasil
1	Iin Parlina, S.Pd M.Pd	Ahli Bahasa	40	37	92,5	Sangat Valid
2	Masnona, S.Pd	Ahli Materi	75	74	98,66	Sangat Valid
3	Melta, S.Kom, M.Si	Ahli Media	90	73	81,11	Sangat Valid
Total			205	184		
Rata-rata Persentase					88,11	Sangat Valid

Validasi e-modul menulis teks iklan berbasis Canva menunjukkan hasil sangat baik dari tiga aspek utama: bahasa (92,5%), materi (98,66%), dan media (81,11%). Rata-rata total validasi mencapai 88,11%, sehingga e-modul ini dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tahap IV : Implementasi **(Implementation)**

Produk yang sudah diperbaiki isesuai dengan saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa telah dinyatakan valid oleh para validator. Dengan demikian, produk tersebut layak untuk diterapkan dalam tahap implementasi. Pelaksanaan implementasi dilakukan melalui

beberapa tahapan yang akan dijelaskan berikut ini.

- a. Uji Coba Individual (*One to One*).
Dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2025 di MTs Subulussalam Kayuagung dengan melibatkan 3 siswa kelas VIII secara individual. Tahapan ini bertujuan untuk menguji penggunaan *e-modul* secara personal dan mengumpulkan respons melalui *angket* sebagai penilaian kualitas media.
- b. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)
Dilaksanakan pada 6 Mei 2025 dengan melibatkan 7 siswa kelas

VIII dari berbagai tingkat kemampuan. Uji coba ini bertujuan untuk melihat bagaimana media *e-modul* digunakan dalam situasi kelompok kecil serta efeknya terhadap pemahaman peserta didik.

- c. Uji Coba Lapangan (*Field Trial Evaluation*)
Dilakukan pada satu kelas penuh yang terdiri dari 15 siswa dengan kemampuan beragam sebagai tahap akhir evaluasi. Tujuannya adalah menilai sejauh mana bahan ajar ini layak dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran menulis teks iklan.

Tabel 2

Rekapitulasi dan Rata-Rata Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

No	Tahap Uji Coba	Rata-rata Persentase (%)
1	Uji Coba Satu-Satu (<i>One-to-One</i>)	88,19
2	Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>)	87,88
3	Uji Coba Lapangan (<i>Field Trial</i>)	89,02
Total		265,09
Rata-rata Persentase		88,36 %
		Sangat Valid

Rata-rata persentase hasil dari 3 kali uji coba adalah **88,36%** dengan kriteria **Sangat Valid**. Artinya, media

pembelajaran *e-modul* berbasis aplikasi Canva pada materi menulis teks iklan dinilai sangat layak dan efektif

berdasarkan tanggapan peserta didik dari ketiga tahap uji coba.

Tahap V : Evaluasi (*Evaluating*)

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam model ADDIE yang bertujuan menilai kelayakan dan kevalidan e-modul berbasis Canva untuk pembelajaran menulis teks iklan. Validitas media dinilai oleh tiga ahli yang menghasilkan nilai rata-rata 88,11%, sehingga media ini masuk kategori sangat valid. Selain itu, tanggapan peserta didik dari tiga tahapan uji coba *one-to-one*, kelompok kecil, dan uji coba lapangan menunjukkan persentase rata-rata di atas 87%, yang juga termasuk sangat valid. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran

oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan persentase validitas masing-masing 98,66%, 81,11%, dan 92,5%. Rata-rata keseluruhan validitas dari para ahli mencapai 88,11%, sehingga media ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Selain itu, kevalidan juga diuji melalui tiga tahap uji coba kepada peserta didik. Hasil tanggapan peserta didik pada ketiga tahap tersebut masing-masing memperoleh persentase 88,19%, 87,88%, dan 89,02%, yang semuanya termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Dengan hasil validasi yang tinggi dari para ahli serta tanggapan positif dari peserta didik, dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis Canva ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks iklan karena telah melalui proses pengembangan yang sistematis dan imenyeluruh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, bahan ajar e-modul berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran menulis teks iklan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Validasi media dilakukan

Saran

Merujuk pada kesimpulan penelitian, siswa disarankan untuk lebih memanfaatkan e-modul berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis teks iklan agar dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus menumbuhkan kreativitas

dalam menyampaikan ide secara visual yang menarik. Guru juga diharapkan dapat menggunakan bahan ajar digital ini sebagai referensi dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, serta mengembangkan bahan ajar berbasis desain visual yang sesuai dengan kebutuhan materi lainnya guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah perlu memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi yang memadai, pelatihan bagi guru dalam penguasaan media digital, dan dorongan untuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi di berbagai mata pelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan bahan ajar serupa, dengan disarankan melakukan penelitian lanjutan pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperluas kontribusi inovasi pembelajaran di bidang Bahasa Indonesia maupun bidang studi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction*. Harper Collins.
- Gusfitri, M. L. E. D. (2021). *Bahasa Indonesia SMP kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ismail, M., & Hasanah, N. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis canva dan flipbook pada praktikum kimia dasar. *Jurnal Dimensi*, 12(2), 153–164.
- Khalid, I. (2021). Peningkatan kemampuan menulis cerita pendek sebagai terapi ekspresif terhadap emosi pada peserta didik kelas XI MAN 3 kota Jambi. *Jurnal Literasiologi*, 6(2), 1–13.
- Kurniawan, D. A. (2020). *Pengembangan e-modul interaktif untuk pembelajaran jarak jauh*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putri, A., & Budiana, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva Pada Tema Manusia Dan Lingkungan Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *SAQBE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 47–58.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of*

Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Menulis Teks Iklan

International Multidisciplinary Research, 2(5), 258–268.

Syarifuddin, Bata Ilyas, J., & Sani, A. (2021). Pengaruh persepsi pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia pada kantor dinas di kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 55.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2020). *Pengembangan bahan ajar*

metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. Singaraja: Undiksha Press.

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.