



Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva pada Mata Kuliah Media Pembelajaran dan TIK

Bangun Alsafa Anhar¹, Fachruddiansyah Muslim², Romi Kurniadi³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Jambi

e-mail: bangunalsafaanhar@gmail.com¹, Facruddiansyahmuslim@unja.ac.id²,
romikurniadi@unja.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva pada mata kuliah media pembelajaran dan TIK. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang merujuk pada model ADDIE, terdiri dari tahap *analyze, design, develop, implement, dan tahap evaluated*. Instrumen pengembangan menggunakan observasi, angket, dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dengan persentase nilai 92,9 %. Selain itu, berdasarkan validasi ahli media memperoleh kategori sangat layak dengan persentase 93,3 %. Serta memperoleh kategori sangat baik berdasarkan persepsi mahasiswa dengan nilai 85,7 % setelah dilakukan uji coba lapangan.

Kata Kunci: *E-Modul, Canva, Media Pembelajaran, Pengembangan, TIK.*

Abstract

This research is Research & Development research. This research aims to produce the development of Canva-based e-module teaching materials for learning media and ICT courses. This research is development research that refers to the ADDIE model, consisting of the analyze, design, develop, implement and evaluate stages. The development instrument uses observation, questionnaires, documentation. This research resulted in the conclusion that the development of Canva-based e-module teaching materials received a very feasible category based on material expert validation with a percentage score of 92.9%. Apart from that, based on media expert validation, it received a very feasible category with a percentage of 93.3%. As well as obtaining a very good category based on student perceptions with a score of 85.7% after field trials.

Keywords: *E-Modules, Canva, Learning Media, Development, ICT.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses interaktif yang mendorong proses belajar. Pendidikan telah menjadi suatu kebutuhan krusial dalam meningkatkan serta mengoptimalkan potensi individu manusia. Kemajuan suatu negara dalam menciptakan swasembada dalam segala bidang kehidupan akan dipengaruhi oleh capaian pendidikan (Listiyani & Widayati, 2012). Pendidikan diharapkan mampu menjadikan peserta didik memiliki sumber daya yang berkualitas sebagai generasi penerus bangsa. Upaya peningkatan sumber daya manusia, juga perlu diikuti dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan bisa ditingkatkan

dengan cara melakukan inovasi dalam pembelajaran. Tidak terkecuali dalam dunia perkuliahan. Dalam perkuliahan, inovasi pembelajaran dapat berupa penggunaan bahan ajar yang inovatif, menarik dan terintegrasi dengan teknologi. Selama perkuliahan berjalan, tentu saja peserta didik membutuhkan sumber yang relevan untuk dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam pembelajarannya.

Menurut Prastowo dalam (Tania & Susilowibowo, 2017), bahan ajar dapat didefinisikan sebagai semua bahan (baik teks informasi, atau alat) yang tersusun secara terstruktur, mencerminkan kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik. selama proses pembelajaran dan digunakan untuk perencanaan dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang tepat mampu meningkatkan proses proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat mengubah peran dosen dari sebagai pengajar menjadi yang lain seperti fasilitator. Selain itu, bahan ajar dapat mempermudah peserta didik menjadi lebih mandiri dalam mempelajari materi perkuliahan. Salah satu bahan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah modul.

Modul adalah buku yang dibuat untuk peserta didik dapat belajar secara mandiri sehingga tidak harus menunggu bertemu dengan guru/dosen. Pada dasarnya penggunaan modul berfungsi sebagai pedoman atau cara sistematis dan runtut yang perlu diikuti oleh peserta didik untuk mendapatkan dan memahami konsep materi (Dewi et al., 2023). Menurut Sukiminiandari et al., (2015) modul sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu instrumen untuk menyampaikan pesan dari tenaga pendidik ke peserta didik. Modul sering kali diasosiasikan dengan materi pembelajaran dalam format cetak. Sejalan dengan dengan perkembangan teknologi, maka mulai dilakukan inovasi dalam penyampaian modul melalui bentuk elektronik atau disebut dengan e-modul, sebagai pendukung proses pembelajaran. Sidiq & Najuah, (2020) menjelaskan bahwa modul elektronik terdiri dari kata "e-module" dalam bahasa Inggris, di mana "e" mengindikasikan elektronik dan "module" merujuk pada modul. Modul elektronik membuat belajar lebih mudah bagi peserta didik, dan tidak mahal. Penggunaan e-modul dapat mendukung peserta didik dalam belajar secara independen, sehingga memudahkan pekerjaan tenaga pendidik serta peserta didik untuk mencapai kompetensinya (Tania & Susilowibowo, 2017). Dilain sisi, pekerjaan dosen juga lebih ringan dalam menjalankan pembelajaran tertentu dengan bantuan bahan ajar yang tersedia.

Dalam menciptakan bahan ajar e-modul, diperlukan suatu media yang dapat membuat bahan ajar e-modul tersebut. Salah satu media bisa digunakan yaitu *canva*. *Canva* merupakan aplikasi perangkat lunak desain grafis online. *Canva* juga menawarkan banyak template atau pilihan desain berbeda yang ingin Anda buat. Bukan hanya sekedar presentasi.

Namun *Canva* juga menawarkan desain untuk poster, foto profil, spanduk, dan lainnya (Leryan et al., 2018). Pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat memberikan bantuan guru dalam membuat materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menghemat waktu, serta membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Media *Canva* juga semakin mempermudah peserta didik mempelajari materi pembelajaran karena dapat menampilkan teks, video, animasi, suara, gambar, grafik, dan

lainnya sesuai dengan bentuk yang diinginkan dan membuat siswa fokus pada pembelajaran yang berlangsung karena visualisasi yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Menurut Mascita dalam Putri et al., (2023) Canva, sebagai aplikasi desain visual, dapat dimanfaatkan untuk beragam keperluan dalam menciptakan materi pembelajaran visual. Dengan demikian, pengembangan materi pembelajaran menggunakan Canva dapat meningkatkan kemudahan penggunaan dan aksesibilitas bahan ajar tersebut (Susanti & Ummah, 2021).

Media pembelajaran dan TIK adalah mata kuliah wajib yang di ajarkan di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi yang bertujuan mempersiapkan mahasiswa untuk mengantisipasi dampak perkembangan teknologi khususnya bidang ilmu ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Mata kuliah ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan pedagogis dasar mahasiswa di bidang media pembelajaran dan integrasinya ke dalam praktik pembelajaran ranah Pendidikan Ekonomi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat dibutuhkan dalam mata kuliah ini, hal ini dilakukan agar mahasiswa dapat merasakan secara langsung penggunaan media pembelajaran selama proses perkuliahan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwasannya bahan ajar yang digunakan dalam perkuliahan pada mata kuliah media pembelajaran dan TIK sangat kurang pengembangan atau inovasi. Hal ini disebabkan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dari angkatan 2020 hingga angkatan 2023 masih sama, yaitu hanya berupa catatan dosen yang berisikan judul dan uraian materi saja dan dibagikan dalam bentuk file pdf. Padahal pembelajaran abad ke-21 dicirikan oleh kemajuan yang cepat dalam teknologi informasi dan komunikasi, yang membawa perubahan dan perkembangan yang signifikan dalam pembelajaran (Marsa & Desnita, 2020). Selain itu, Marsa & Desnita, (2020) mengatakan bahwa transformasi utama yang perlu dilakukan adalah menyajikan media pembelajaran, sumber belajar, dan materi ajar yang menggunakan teknologi informasi sebagai dasar dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar yang digunakan juga tidak interaktif. Hal ini dikarenakan bahan ajar berupa catatan dosen yang digunakan hanya berisikan uraian materi saja tanpa disertai gambar atau video, rangkuman serta soal-soal latihan. Menurut Prastowo dalam Latifah & Utami, (2019) bahan ajar interaktif merujuk pada materi pembelajaran yang menggabungkan berbagai media seperti audio, video, teks, atau grafik, yang dirancang untuk bersifat interaktif dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan kontennya. Penggunaan bahan ajar interaktif dengan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, serta memfasilitasi belajar aktif peserta didik untuk mencapai pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik (Latifah & Utami, 2019).

Selain itu, berdasarkan analisis kebutuhan pada 34 mahasiswa pendidikan ekonomi yang telah mengontrak mata kuliah media pembelajaran dan TIK, berdasarkan data yang diperoleh, terlihat bahwa mayoritas mahasiswa menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK. Sekitar 58,8% mahasiswa tidak memiliki buku pegangan yang memadai untuk belajar, menunjukkan kebutuhan yang signifikan akan

sumber belajar alternatif. Hal ini diperkuat dengan fakta bahwa 91,2% mahasiswa membutuhkan sumber belajar tambahan yang dapat dipahami secara mandiri.

Ketertarikan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran terlihat sangat tinggi. Sebanyak 97,1% mahasiswa menunjukkan minat untuk mencoba belajar menggunakan elektronik modul (e-modul) dalam mata kuliah tersebut. Namun, terdapat permintaan yang kuat untuk peningkatan kualitas konten e-modul, dengan 97,1% mahasiswa merasa bahwa e-bahan ajar yang ada saat ini perlu ditingkatkan.

Preferensi terhadap jenis e-modul juga jelas. Sebanyak 88,2% mahasiswa lebih memilih e-modul yang interaktif dibandingkan dengan yang statis, serta jumlah yang sama menunjukkan minat yang lebih besar pada e-modul yang menyertakan video atau animasi untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit. Ini menekankan pentingnya konten multimedia dalam mendukung pemahaman mahasiswa.

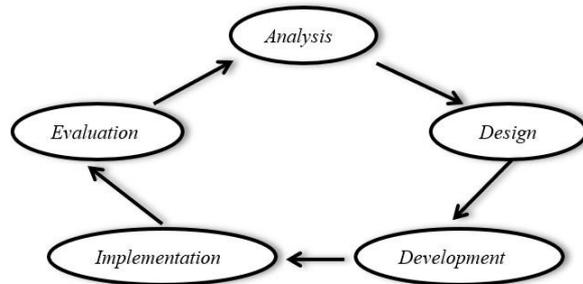
Selain itu, fitur evaluasi dalam e-modul sangat diharapkan oleh mahasiswa. Sebanyak 97,1% mahasiswa menginginkan adanya fitur untuk mengevaluasi pemahaman, seperti kuis atau latihan interaktif. Hal ini menunjukkan kebutuhan akan alat yang tidak hanya menyajikan informasi tetapi juga membantu mahasiswa mengukur dan memahami kemajuan mereka.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk sumber belajar yang lebih interaktif, multimedia, dan berkualitas tinggi dalam bentuk e-modul untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK. Ini sejalan dengan pandangan Prastowo (2014) dalam Rozhana & Anwar, (2022) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang efektif harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik individu siswa. Dengan menyajikan bahan ajar yang menarik, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk membaca dan mengulangi materi pembelajaran pada setiap halaman, serta mendorong minat belajar mereka.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*). Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan model pengembangan Lee & Owens yang terdiri dari lima tahapan, yang diadaptasi dari kerangka ADDIE, yaitu *Analyze* (Menganalisis), *Design* (Desain), *Develop* (Mengembangkan), *Implement* (Melaksanakan), dan *Evaluate* (Evaluasi). Pemilihan model ini didasarkan pada beberapa pertimbangan diantaranya model Lee & Owens menawarkan kerangka dasar yang umum, jelas, dan mudah diterapkan, sehingga cocok untuk pengembangan multimedia pembelajaran. Selain itu, track record model Lee & Owens yang telah berhasil menghasilkan produk-produk berkualitas dalam penelitian dan pengembangan sebelumnya semakin memperkuat relevansi dan efektivitasnya dalam menciptakan solusi pendidikan yang inovatif.

Skema tahapan pengembangan menurut Lee & Owens (2004) dapat ditemukan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan pengembangan Lee & Owens (2004)

Model ini adalah suatu pendekatan pengembangan media pembelajaran yang memerlukan langkah-langkah yang jelas dan bersifat deskriptif sesuai dengan produk pengembangan yang akan dihasilkan. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan untuk memastikan produk yang dihasilkan memenuhi standar yang diinginkan.

Sebelum instrumen pengumpul data digunakan, akan dilakukan penilaian terhadap kelayakan instrumen. Instrumen pengumpul data, yang meliputi angket kebutuhan mahasiswa, angket validasi dan angket persepsi mahasiswa dalam penelitian ini, akan melewati proses validasi oleh seorang validator sebelum digunakan secara resmi.

Angket kebutuhan bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan mahasiswa, pemahaman mereka terhadap materi yang akan diangkat dalam penelitian, sejauh mana mahasiswa menggunakan teknologi dalam lingkungan mereka, apa yang tersedia di kelas tempat penelitian berlangsung, dan apa yang dibutuhkan oleh dosen dan mahasiswa. Instrumen kebutuhan ini diberikan kepada mahasiswa pendidikan ekonomi yang telah mengontrak mata kuliah media pembelajaran dan TIK.

Angket validasi ahli media berfungsi sebagai alat penilaian yang digunakan oleh ahli media untuk memvalidasi. Kuesioner validasi ahli materi berperan sebagai instrumen evaluasi yang digunakan oleh ahli materi untuk menilai standar dan kelengkapan materi yang terdapat dalam media yang dikembangkan oleh peneliti.

Angket persepsi mahasiswa berperan sebagai instrumen untuk memahami tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran e-Modul yang dikembangkan menggunakan Canva. Angket ini digunakan dalam uji coba terhadap mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2023, bertujuan untuk mendapatkan wawasan mengenai bagaimana mahasiswa merespons dan menilai bahan ajar yang telah diperkenalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-Modul berbasis *canva* merupakan bahan ajar yang berisi materi pembelajaran dan secara umum serupa dengan buku pelajaran yang digunakan di sekolah, tetapi yang membedakannya adalah e-Modul ini dirancang untuk digunakan dalam format digital, bukan cetak fisik. Yang membedakan e-modul ini dari modul lainnya adalah pendekatannya yang mempertimbangkan kebutuhan belajar serta karakteristik individu peserta didik, terutama gaya belajar mereka, melalui analisis yang teliti sebelumnya. Gaya belajar ialah faktor penting yang

perlu diperhatikan karena merupakan cara paling mudah bagi individu untuk menerima, mengatur, serta mengelola informasi yang akan diterimanya (Amin & Suardiman, 2016).

Selain itu, yang membedakan e-modul ini dari buku cetak konvensional adalah dengan menawarkan animasi dan visualisasi gambar yang menarik, dengan penggunaan warna yang dipilih secara cermat. Pengembangan e-Modul ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Lee & Owens. Tahap pertama dalam model ini adalah analisis, yang mencakup evaluasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, serta teknologi pendidikan yang akan digunakan. Dari analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa mahasiswa membutuhkan bahan ajar baru yang dapat digunakan secara mandiri dalam perkuliahan. Selain itu, data menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk sumber belajar yang lebih interaktif, multimedia, dan berkualitas tinggi dalam bentuk e-modul untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Dalam tahap ini adalah bagaimana kemudian e-modul tersebut dirancang berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan. Untuk mempermudah pengerjaan selanjutnya, dalam tahap desain ini meliputi pembentukan tim pengembang, menyusun struktur materi, menyusun spesifikasi produk, menyusun jadwal penelitian, kemudian mengilustrasikan rancangan tersebut kedalam bentuk *storyboard*.

Selanjutnya adalah tahap pengembangan. Dalam tahap ini merupakan tahap dimana membentuk e-modul yang telah dirancang sebelumnya menggunakan aplikasi yaitu *canva*. Setelah produk tersebut dibuat, selanjutnya akan dilakukan tahap validasi produk yang meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media. Berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli media dan ahli materi, diperoleh data bahwa produk yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak dengan persentase 92,9 % dan 93,3 % sehingga dapat segera di uji cobakan.

Tabel 1. Validasi ahli materi

No.	Aspek penilaian	Hasil	
		Indikator	Skor
1	Aspek materi	Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
		Kebenaran konsep	5
		Materi yang disajikan urut dan sistematis	5
		Kejelasan uraian materi	5
		Kemudahan memahami materi	4
		Kecukupan soal latihan yang diberikan	4
		Runtutan soal yang disajikan	4
		2	Aspek pembelajaran
Perberian petunjuk penggunaan	5		
Terdapat rangkuman materi	5		
Terdapat latihan dan evaluasi materi	5		
Kejelasan petunjuk penggunaan latihan dan evaluasi akhir	5		
Terdapat respon terhadap jawaban (feedback)	4		
Cakupan materi	4		

3	Aspek kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir mahasiswa	4
		Kejelasan penggunaan bahasa	5
		Bahasa yang digunakan komunikatif	5
		Jumlah	79
		Rata-rata	4,6
		Persentase	92,9 %
		Kriteria	Sangat layak

Tabel 2. Validasi ahli media

No.	Aspek Penilaian	Hasil	
		Indikator	Skor
1	Aspek tampilan	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang(background) sudah tepat	4
		Tulisan dapat dibaca dengan jelas	5
		Tata letak pada sampul sudah tepat	5
		Teks yang digunakan pada sampul sudah tepat	5
		Gambar yang digunakan pada sampul sudah tepat	4
		Judul pada e-modul dapat dibaca dengan jelas	5
		Kemenarikan desain cover	5
		Warna yang ditampilkan pada e-modul memiliki daya tarik	4
		Gambar/ ilustrasi pada e-modul memiliki daya tarik	4
		Huruf yang ditampilkan dalam e-modul memiliki daya tarik	4
2	Aspek penggunaan	E-modul pembelajaran disajikan secara runtut sesuai dengan urutan bagian-bagian e-modul	5
		E-modul mudah digunakan menggunakan PC/Laptop	5
		Kemudahan pencarian halaman e-modul	4
		Petunjuk penggunaan e-modul tidak membingungkan	5
		Video yang ada pada e-modul dapat diakses	5
		Tombol navigasi pada quiz berfungsi dengan baik	5
3	Aspek kemanfaatan	Langkah- langkah pembelajaran dalam e-modul mempermudah peserta didik belajar secara mandiri	5
		Penggunaan e-modul mempermudah pendidikan dalam proses belajar mengajar	4
		E-modul yang dibuat mudah dibawa	5
		E-modul yang dibuat mudah disimpan	5
4	Aspek grafik	E-modul tidak mudah rusak	5
		Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas	4
		Narasi video dapat didengar	5
		Narasi video dapat dipahami	5
		Jumlah	112
		Rata-rata	4,6
		Persentase	93,3 %
		Kriteria	Sangat baik

Kemudian, setelah dilakukan uji coba, penilaian mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil angket yang diisi mahasiswa, didapatkan data sebagai berikut: jumlah total skor

(ΣF) adalah 1543, jumlah pertanyaan dalam angket (I) sebanyak 15, skor tertinggi yang mungkin pada setiap pertanyaan (N) adalah 5, dan jumlah responden (R) sebanyak 24 orang. Dari data ini, kita dapat menghitung persentase hasil angket:

$$k = \frac{\Sigma F}{N \times I \times R} \times 100\% = \frac{1543}{5 \times 15 \times 24} \times 100\% = 85,7 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, produk yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik setelah dilakukan ujicoba.

Pengembangan e-modul ini didasarkan pada teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme menekankan pembelajaran yang efektif di mana peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan mereka sendiri secara mandiri dan pendidik berperan sebagai fasilitator. Oleh karena itu, teori konstruktivisme sangat berpengaruh dalam pembentukan e-modul berbasis canva. Pengembangan e-modul ini dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan secara mandiri sesuai dengan gaya belajar mahasiswa pada mata kuliah ini yang dominan dilakukan secara online.

Selain itu, dalam penyusunan bahan ajar e-modul ini didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Suparmin, 2010 yaitu Informasi yang dikemas kembali (*information repackaging*). Yaitu dengan mengemas kembali dan memanfaatkan buku teks yang sudah lebih dulu ada, penulis bisa langsung menjadikannya sebagai patokan bahan dasar dalam pembuatan bahan ajar. Bahan ajar tersebut dikemas harus sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan siswa, penulisan ulang menggunakan gaya bahasa maupun kalimat yang sesuai agar menjadi bahan ajar yang tepat, juga berisi kompetensi, dan standar keterampilan yang akan dicapai, seperti latihan soal, arahan belajar, tujuannya agar siswa dapat mengetahui seberapa besar pemahaman mereka dan juga sejauh mana kompetensi apa saja yang tercapai. Disisi lain, struktur e-modul didasarkan pada pada struktur e-modul yang ditetapkan dalam Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan tahun 2019.

Penelitian yang dapat menunjang dari pengembangan ini dapat dilihat pada penelitianterdahulu yang relevan yaitu seperti dilakukan oleh Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana, dan Resyi A. Gani pada tahun 2023 yang berjudul “pengembangan bahan ajar menggunakan canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku”. Hasil penelitian Putri dkk, (2023) menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan kategori layak dalam validasi media, serta sangat layak dalam validasi materi dan bahasa. Selain itu, bahan ajar tersebut telah teruji dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Oktavia Arliana Dewi, Laila Hayati, Nurul Hikmah, Ketut Sarjana pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran”. Hasil penelitian membuktikan bahwa pengembangan e-modul yang dilakukan meraih kriteria sangat valid dan praktis digunakan pada proses pembelajaran. Menurut penelitian Kana Puspita, Muhammad Nazar, Latifah Hanum, Muhammad Reza pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan e-modul praktikum kimia dasar menggunakan aplikasi canva”. Hasil penelitian menunjukkan produk yangdikembangkan memperoleh

kriteria sangat baik dan reliable dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Bahan ajar e-Modul berbasis *canva* pada mata kuliah media pembelajaran dan TIK dikembangkan menggunakan model pengembangan Lee & Owens dengan prosedur sebagai berikut: (1) Analisis: Tahapan ini meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, analisis tujuan, dan analisis teknologi pendidikan. Semua analisis ini berjalan sesuai rencana. (2) Desain: Tahapan ini mencakup pembentukan tim, penjadwalan penelitian, spesifikasi media, struktur materi, dan pembuatan storyboard. Semua langkah ini juga berjalan sesuai rencana. (3) Pengembangan: Tahapan ini melibatkan proses pembuatan produk menggunakan aplikasi *canva* yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini terjadi revisi pada instrumen validasi media, sehingga pengembang harus memperbaiki instrumen validasi tersebut. (4) Implementasi: Uji coba dilakukan pada 24 mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2023 kelas R002 Universitas Jambi. (5) Evaluasi: Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan.

Modul elektronik berbasis *canva* pada mata kuliah media pembelajaran dan TIK yang dikembangkan dinyatakan "Sangat Layak" berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan persentase 92,9% dan ahli media dengan persentase 93,3%. Oleh karena itu, e-Modul ini secara teoritis dan konseptual dianggap sangat layak untuk digunakan dalam perkuliahan media pembelajaran dan TIK. Persepsi mahasiswa menunjukkan kriteria "sangat baik" dengan persentase 85,7% terhadap produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, e-Modul ini dinyatakan layak secara teoritis untuk digunakan dalam perkuliahan media pembelajaran dan TIK.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A., & Suardiman, S. P. (2016). Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar dan Model Pembelajaran. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 12-19. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/7688>
- Dewi, D. K., Pangesthi, L. T., Purwidiani, N., & Widagdo, A. K. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional Pada KD Menganalisis Sweet Bread Di SMKN 1 Lamongan (Vol. 3, Issue 2).
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.3924>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). *the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History*.
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. (n.d.). Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. X, No. 2, Tahun 2012. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. X* (Issue 2).
- Marsa, P. B., & Desnita, D. (2020). Analisis Media, Sumber Belajar, dan Bahan Ajar Yang Digunakan Guru Fisika SMA Materi Gelombang di Sumatera Barat Ditinjau Dari Kebutuhan Belajar Abad 21. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*,

4(1), 81. <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss1/422>

- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar menggunakan Canva pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. *Jurnal Elementary*, 6(1), 104. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>
- Rozhana, K. M., & Anwar, Moh. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multiple Intelligences untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 95–103. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.5957>
- Sidiq, & Najuah. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*.
- Susanti, R. D., & Ummah, S. K. (2021). Pengembangan bahan ajar open-ended melalui polysynchronous learning berbantuan canvas. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 115–128. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i2.15043>
- Tania, L., & Susilowibowo, J. (n.d.). *Pengembangan Bahan Ajar eModul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (n.d.). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*.
- Sukiminiandari, Y. P., Budi, A. S., & Supriyati, Y. (2015). *Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Saintifik*.