



The Development of a Canva-Based E-Module for Indonesian Language Learning on Inspirational Story Texts at SMP Negeri 2 Koto Baru: A Literature Review

Aprimadedi¹, Rendi Marlianda², Yustri Arsita Sari³

Aprimadedi11@gmail.com rendimarlinda@gmail.com yustriarsitasari@gmail.com

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya Indonesia

ABSTRACT

This research will analyze the need for developing an e-module design for inspirational story texts in Indonesian language learning. This needs analysis is part of research and development (R&D). The research method used is descriptive qualitative. The subjects of this research were class IX students. Data collection was carried out by observation, interviews, questionnaires and document analysis. Data analysis was carried out using descriptive analysis, namely the feasibility of teaching e-modules by experts, the feasibility of the material by material experts accompanied by responses from teachers. The research results show that the required learning resources are easy to learn in digital form. The development of an e-module based on the Canva application on inspirational story text material aims to attract students' interest and make learning fun by using technology.

Keywords: Canva, teaching e-module, inspirational story text, Indonesian language learning

PENDAHULUAN

Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menarik alasan yang hendak di bahas yaitu pertama, dampak perkembangan teknologi yang begitu besar dalam dunia pendidikan. Seiring berjalananya waktu, teknologi berkembang pesat dan membuatnya semakin berhubungan erat dengan berbagai aspek kehidupan. Teknologi telah menjadi kebutuhan pokok manusia saat ini tanpa terkecuali, termasuk di dalamnya bidang pendidikan (Alpiani dan Pamungkas 2022). Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang praktis, serta mudah digunakan. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam proses belajar mengajar banyak metode ajar yang bisa diaplikasikan dalam teknologi salah satunya aplikasi Canva. Salah satu contoh membantu guru dalam pembuatan bahan ajar, guru tidak hanya terpaku pada buku saja, akan tetapi bagaimana memanfaatkan teknologi yang sudah ada seperti menggunakan aplikasi Canva dengan menuangkan lansung ide, kreativitas, serta emosional mereka dengan menggunakan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini, guru diarahkan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi serta semangat belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu mewakili pesan yang ingin disampaikan oleh guru secara keseluruhan, seolah-olah peserta didik berinteraksi dengan guru melalui media tersebut. Namun ternyata, hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia sekaligus wakil bidang kesiswaan di SMP Negeri 2 Koto Baru, tidak sedikit guru yang merasa kesulitan dalam memilih dan juga mengembangkan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, kurangnya keaktifan serta kemandirian peserta didik dalam mencari dan menemukan pengetahuannya sendiri terkait materi yang diajarkan juga merupakan salah satu kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hal tersebut juga disebabkan karena bahan ajar yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.

Pada umumnya, para guru lebih sering menggunakan buku teks maupun LKPD yang dibuat oleh penerbit, bukan yang dirancang oleh guru sendiri. Terkadang guru juga menggunakan media power point dalam menjelaskan materi pembelajaran. Namun, pembelajaran Era 4.0 di masa pandemi *Covid-19* jadi salah satu pendorong pelaksanaan pendidikan masa digital (revolusi industri 4.0). Dengan belajar di rumah menggunakan aplikasi, belajar daring merupakan wujud pelaksanaan revolusi industri 4.0. Dalam keadaan saat itu pengajar ataupun peserta didik dipacu untuk menguasai pemakaian teknologi digital. Disisi lain, peserta didik dituntut pula untuk mengeksplor teknologi serta informasi untuk menyalurkan kreativitasnya lewat inovasi dalam tugas yang diberikan.

Perkembangan teknologi saat ini semakin memudahkan guru untuk merancang berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *e-modul* interaktif. Berbeda dengan modul pada umumnya yang biasanya disajikan kepada peserta didik dalam bentuk *hardcopy*, *e-modul* ini didesain menggunakan format elektronik agar bisa digunakan melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop maupun *smartphone*. Hal ini tentunya akan lebih memudahkan guru dalam membagikan bahan ajar yang dapat dipelajari oleh siswa. Selain itu, penggunaan *e-modul* juga berguna untuk membatasi pemakaian kertas. Dalam buku panduan interaktif, materi tersaji dalam bentuk teks, gambar-gambar serta dilengkapi dengan animasi dan video yang membuat siswa semakin mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan adanya modul elektronik ini, proses pembelajaran hendaknya lebih berjalan dengan efektif dan efisien serta mendukung interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami konsep pelajaran dan memahami peningkatan hasil belajar (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017).

Langkah yang diambil oleh penulis dalam pengembangan *e-modul* di SMP Negeri 2 Koto Baru yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara guru serta menyebarkan kuisioner kepada siswa tentang penggunaan *e-modul* berbasis aplikasi Canva. Dalam pendahuluan, peneliti diharapkan mampu menjelaskan fenomena yang ada atau latar belakang informasi seperti pekerjaan sebelumnya, hipotesis, masalah yang akan dibahas. Ini diikuti dengan pernyataan tujuan dari masalah atau masalah penelitian dan serangkaian pertanyaan yang Anda coba dalam penelitian Anda.

Penelitian tentang pengembangan *e-modul* berbasis *canva* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian (Zahra, 2023) dengan “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Canva* pada Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat”, Hasil penelitian ini berupa persentase dari penskoran uji validasi oleh validator ahli materi dengan skor 87%, termasuk kategori sangat layak, ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat layak dan ahli bahasa memberi skor sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan respon positif dengan persentase skor diperoleh berdasarkan angket respon siswa



sebesar 89% dengan kategori sangat layak.

Tujuan penelitian ini adalah dengan dikembangkan *e-modul* dengan aplikasi *canva* ini dapat membantu siswa lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan rencana penelitian yang di susun sedemikian rupa, sehingga penelitian ini dapat memperoleh jawaban terhadap penelitian. Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development (R&D)*. Menurut Rohaeni, (2020) metode *Research and Development (R&D)*, digunakan sebagai metode ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji keefektifan suatu produk. Penelitian menggunakan metode R&D ini adalah penelitian yang dapat mengembangkan suatu produk yang belum pernah dibuat sebelumnya maupun mengembangkan produk yang telah ada. Penelitian ini akan menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluations* (Rustandi & Rismayanti, 2021).

Dalam penelitian *e-modul* berbasis *canva* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks rekon di SMP Negeri 2 Koto Baru menggunakan pengumpulan data penelitian pengembangan meliputi: angket dan kuisioner, dokumentasi. Alat validitas berupa analisis kebutuhan kurikulum, analisis kebutuhan materi, analisis kebutuhan peserta didik digunakan untuk mencari informasi tentang tingkat kebutuhan peserta didik tentang *e-modul* berbasis aplikasi *canva*. Hasil observasi ini digunakan sebagai sumber acuan atau masukan bagi peneliti untuk membuat produk *e-modul* berbasis aplikasi *canva*, sehingga menghasilkan produk yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menyoroti pentingnya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran teks cerita inspiratif. Penggunaan teknologi sangat berpengaruh dalam pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan aplikasi *canva* siswa dapat belajar dengan praktis dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia materi teks cerita inspiratif.

Menurut Septinigsih (2020:5-6) *canva* adalah sebuah akun yang digunakan untuk mendesain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online*. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, Iphone dan Android.

Pembahasan

E-modul ajar adalah versi elektronik dari modul ajar yang telah dicetak sebelumnya yang dapat dibaca di komputer atau *gadget* lain dan dirancang dengan perangkat lunak pendukung. *E-modul* ajar merupakan perangkat pembelajaran yang berisi materi, metode, serta penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang di inginkan sesuai dengan tingkat kerumitannya. Modul ajar elektronik merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau *gadget* lainnya (Herlina dkk, 2023).

Aplikasi *canva* ini dapat digunakan menggunakan akses internet atau berbasis *online*. Menurut Septinigsih (2020:5-6) *canva* adalah sebuah akun yang digunakan untuk mendesain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online*. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, Iphone dan Android.



Menurut Andayani (2015:42), fungsi dan tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa. Sarana peningkatan keterampilan, pengetahuan dalam rangka pelestarian, dan pengembangan budaya. Sarana peningkatan pengetahuan keterampilan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Menurut Kosasih dan kurniawan, Kosasih dan Restuti (2016: 135) mengungkapkan bahwa teks cerita inspiratif merupakan jenis teks narasi yang menyajikan suatu inspirasi, pelajaran atau tuntutan hidup, dan sikap keteladanan kepada banyak orang. Cerita teks cerita inspiratif pada umumnya terkandung ungkapan tertentu yang sangat menggugah pembaca ataupun pendengarnya, untuk menunjukkan rasa simpati, empati, kepedulian, haru, dan perasaan-perasaan lainnya.

Electronic Modul Ajar (E-modul Ajar)

E-modul ajar pada dasarnya disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dimengerti meliputi audio, animasi, dan navigasi dalam bentuk format elektronik sehingga dapat diterapkan dengan minim bantuan dan bimbingan guru dalam proses pembelajaran (Lestari dkk, 2022). *E-modul* ajar adalah bahasa baru dari RPP elektronik, namun terdapat perbedaan pada konten yang terdapat dalam modul ajar yang meliputi RPP. Poin-poin yang disusun meliputi tujuan pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran (Maulida, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* ajar merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara sistematis menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tampilan yang lebih interaktif menggunakan audio, animasi, yang dapat diakses melalui media digital. *E-modul* ajar memiliki daya tarik tersendiri dari segi penyajian materi serta pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara interaktif dengan bantuan *canva* untuk mencapai setiap kompetensi peserta didik. Dengan bantuan *canva* maka terciptalah *e-modul* ajar yang memungkinkan akses yang mudah bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran kepada peserta didik melalui media digital.

Aplikasi Canva

Menurut Enterprise, Jubilee. (2021:2) mengatakan, *canva* adalah *website* dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis dan *brand building*.

Berdasarkan dari teori-teori di atas menyatakan bahwa elektronik modul merupakan modul yang berbasis elektronik atau digital disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi secara mandiri dengan adanya tampilan gambar, video yang bervariasi dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan *canva* dapat disintesikan sebagai salah satu aplikasi desain grafis yang diakses menggunakan jaringan internet (*online*), menyediakan berbagai jenis template, teks, gambar, warna yang menarik dari beberapa versi seperti android, iphone dan web. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa elektronik modul berbasis *canva* merupakan modul berbasis elektronik yang menggunakan aplikasi *canva* dalam mendesain atau membuat produk *e-modul* tersebut.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam perolehan ilmu pengetahuan (Hidayah, 2016:2)

Pembelajaran bahasa Indonesia jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) difokuskan kepada rasa syukur terhadap keberadaan bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana untuk memahami dan sekaligus menyajikan informasi secara lisan dan tulis. Wujud rasa syukur dalam praktik pembelajaran dikelas ditandai dengan penggunaan bahasa Indonesia secara baik dan benar dalam memahami, menelaah, menilai, dan menyajikan informasi baik secara lisan maupun tulis. Aspek spiritual diintegrasikan dalam modul ajar kurikulum merdeka.



Teks Cerita Inspiratif

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kurikulum Merdeka mempelajari berbagai jenis teks. Jenis-jenis teks tersebut dipelajari sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan. Salah satu teks yang dipelajari pada jenjang sekolah menengah pertama adalah teks cerita inspiratif. Teks cerita inspiratif adalah sebuah teks yang mampu menyajikan suatu inspirasi bagi para pembacanya.

Teks cerita inspiratif adalah salah satu teks yang dipelajari pada jenjang sekolah menengah pertama. Teks cerita inspiratif merupakan sebuah teks yang termasuk ke dalam jenis teks tunggal, yaitu teks naratif. Cerita yang terdapat dalam teks tersebut mampu dijadikan keteladanan dan pelajaran bagi para pembaca maupun pendengarnya agar berbuat kebaikan. Sama halnya dengan pendapat di atas. Menurut Mulyadi dan Andriyani (2019:143) isi teks cerita inspiratif dapat menggugah seseorang untuk berbuat baik sebagai dampak pembacaan atau hasil inspirasi dari cerita yang ada di dalamnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan aplikasi akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam suatu pembelajaran, khususnya dalam belajar bahasa Indonesia materi teks cerita inspiratif. Dengan menggunakan aplikasi yang tepat dan inovatif, seperti *canva* dan menggunakan teknologi lainnya, sehingga siswa dapat terlibat dan membantu mereka dalam memahami materi yang dipelajari dengan baik. Teks cerita inspiratif yang membahas tentang definisi, struktur, ciri-ciri, dan kaidah kebahasaan harus diikuti untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut dengan baik. Dengan demikian, penerapan penggunaan aplikasi yang tepat juga mempengaruhi karakteristik siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar.

Saran

Berdasarkan penelitian ini, disarankan untuk terus mengembangkan dan memamfaatkan teknologi seperti menggunakan aplikasi yang mendukung pembelajaran aktif, kreatif, dan interaktif, seperti *e-modul* berbasis aplikasi *canva*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih mengeksplorasi penggunaan teknologi seperti aplikasi *canva* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita inspiratif, serta dampak terhadap belajar siswa di tingkat sekolah menengah pertama. Dengan pemilihan aplikasi yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih aktif, terlibat, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. (2015). *Problematika dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan *E-modul* Interaktif Materi Persamaan Lingkaran Berbasis *Realistic Mathematics Education* Berbantuan *geogebra*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1099-1111.
- Harpiani, St., dkk (2022). Pengembangan E-modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva. *CC BY-NC 4.0*.: *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(2), 1-3. <https://doi.org/1047709/jpsk.v2i2.3068>.
- Herlina, Zulnuraini, Gagaramusu, Y., Risma, I., Harmila, & Dwinengtyas, A. (2023). *E-modul Tematika untuk Pembelajaran Daring Sekolah Dasar Pasca Pandemi Covid-19*. 1-10.
- Hidayah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Garudhawaca.



- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11-16.
- Kosasih, Engkos; Restuti. (2016). *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTS Kelas IX*. Jakarta: Erlangga.
- Lestari, E., Nulhakim, L., & Suryani, D.I. (2022). *Pengembangan E-modul Berbasis Flip PDF Profesional “Tema Global Warming Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII.”* 6(2), 338-345.
- Maulida, U. (2022). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*. 5(2), 130-138.
- Mulyadi, Yadi; Ani Andiyani. (2019). *Buku Teks Pendamping Bahasa Indonesia untuk Siswa SMP-MTS Kelas IX*. Bandung: Yrama Widya.
- Pelangi, Garris. 2020. “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA.” *jurnal sasindo unpam* 8.
- Rahmasari, E.A, & Yogananti, A. F. 2021. “Kajian Usability Aplikasi Canva.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia* 07(01):165–78.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, dan M. Rafi. 2021. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Abdimas Siliwangi* 4(2):335–43.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-1300>.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11 (2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Sobandi, A., Tjutju Yuniarsih, Rini Intansari Meilani, dan Resti Indriarti. 2023. “Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning.” 8(1):98–109.
- Tanjung, Rahma Elvira, dan Delsina Faiza. 2019. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1.” 7(2).
- Wilujeng, Intan Wahyu, dan Arnelia Dwi Yasa. 2021. “Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.” 5(November):261–70.
- Zahra Mutiara. 2023. Pengembangan *E-modul* Berbasis Canva pada Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat. *Skripsi tidak diterbitkan*. FKIP Universitas Pakuan.

