

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* MENGGUNAKAN CANVA PADA  
PEMBELAJARAN IPAS MATERI BAB 5 KELAS IV  
SD NEGERI 37/II PASAR LUBUK LANDAI**

**Sri Yunimar Ningsih<sup>1)</sup>**

**Zumrotun Lutfiah<sup>2)</sup>**

**Murvita<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

<sup>1)</sup> Email author: [murvitasafitri@gmail.com](mailto:murvitasafitri@gmail.com)

**ABSTRAK:** Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar berupa *E-Modul* pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku, guna menambah bahan ajar yang ada di sekolah dan menghasilkan pengembangan *E-Modul* di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai. Model yang digunakan yaitu pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*Analysis*) yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap perancangan (*Design*) meliputi tahap perancangan *E-Modul* dan tahap perancangan instrumen penelitian. Tahap pengembangan (*Development*) yaitu tahap pengembangan dilakukannya uji validitas oleh ahli. Tahap implementasi (*Implementation*) yaitu tahap uji coba praktikalitas dan tahap evaluasi (*Evaluation*) yaitu tahap evaluasi dilakukan uji efektifitas dilakukan di SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai. Hasil penelitian validasi *E-Modul* pada pembelajaran IPAS pada uji validasi oleh tiga orang ahli mendapatkan skor rata-rata 94,79% dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas yang dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik mendapatkan skor rata-rata 93,75% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji efektifitas *E-Modul* pada pembelajaran IPAS didapatkan dari hasil uji efektifitas berupa soal tes yang diisi oleh peserta didik dan mendapatkan persentase 89,50% dengan kategori sangat efektif.

**Kata kunci :** Pengembangan *E-Modul*, IPAS, Model ADDIE

**ABSTRACT:** *The purpose of this study was to develop teaching materials in the form of E-Module in science learning material Chapter 5 Stories About My Region, in order to add to existing teaching materials in school and produce valid, practical and effective E-Module development in grade IV elementary schools so as to improve results learning of students at SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai. The model used is ADDIE development which includes the analysis (Analysis) namely curriculum analysis, needs analysis and student needs analysis. The design stage includes the E-Modul design stage and the research instrument design stage. The development stage is the development stage where the validity test is carried out by experts. The implementation stage is the practicality trial stage and the evaluation stage is the effectiveness test carried out at SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai. The result of the E-Module validation research on science learning in the validation test by three experts obtained an average score of 94,79% in a very valid category. The practicality test assessed from the response questionnaire of educators and students obtained an average score of 93,75% in the very practical category. While the results of the effectiveness test of the E-Module on science learning were obtained from the results of the effectiveness test in the form of test questions filled in by students and getting a percentage of 89,50% in the very effective category.*

**Keywords :** *E-Module Development, IPAS, ADDIE Model*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Sistem pendidikan nasional keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Ilham, 2019). Perkembangan kemajuan teknologi saat ini semakin tinggi. Kemajuan digital berdampak besar terhadap segala bidang termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pendidikan dan pembelajaran mau tidak mau melibatkan disiplin teknologi pendidikan. Peran pendidikan dan guru sangat penting dan strategis, terutama dalam memberikan bimbingan, dorongan, semangat, fasilitas kepada masyarakat dan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi (Susilo & Sarkowi, 2018). Selain dihadapkan dengan tantangan kemajuan teknologi pendidikan juga dihadapkan dengan perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum terjadi secara sistematis dengan perkembangan zaman dan teknologi, diantaranya terjadi perubahan kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang dirancang oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia Maju. Menurut Nadiem, bahwa kebijakan Kurikulum terkait merdeka belajar harus dilakukan penerobosan awal terlebih dahulu kepada pendidik sebelum hal tersebut disampaikan atau diterapkan kepada peserta didik. Nadiem menyebutkan dalam kompetensi guru di level apapun, tanpa ada proses penerjemahan dari kompetensi dasar dan kurikulum yang ada, maka tidak akan pernah ada pembelajaran terjadi. Untuk mencapai keberhasilan pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan, pendidik harus memiliki teknik mengajar yang menggunakan bahan ajar yang menarik agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak kesulitan memahami materi dengan menggunakan bahan ajar (Evi Hasim, 2020).

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang berisi materi pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran dimana materi pembelajaran tersebut hendaknya dapat dipelajari dan dikuasai peserta didik, baik berupa pengetahuan keterampilan maupun kegiatan pembelajaran. Bahan ajar itu pada dasarnya merupakan isi dari materi-materi yang akan disampaikan dan dapat dikuasai peserta didik. Maka dari itu betapa pentingnya bahan ajar tersebut dalam suatu kegiatan pembelajaran. Bahan ajar ini dapat juga dipakai sebagai patokan pendidik dalam penyampaian materi (Setiawan, 2017). Bahan ajar yang digunakan pendidik dalam pembelajaran digital perlu lebih menarik agar meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka seorang pendidik harus mampu mengembangkan dan membuat bahan ajar yang menarik serta menyenangkan contohnya seperti menggunakan *E-Modul*.

---

---

(Feriyanti, 2019) menyebutkan bahwa *E-Modul* merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis, yang disajikan dalam bentuk format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan link *E-Modul* juga dilengkapi dengan penyajian video pembelajaran, audio dan gambar yang dapat memudahkan peserta didik memahami pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat bahan ajar *E-Modul* menjadi efektif adalah dengan mengembangkan *E-Modul* menggunakan Canva. Canva yaitu aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Canva juga memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan Canva ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar dan lain-lain. Dengan adanya aplikasi Canva para pendidik mampu mengaplikasikan bahan ajar mengikuti perkembangan teknologi (Sholeh et al., 2020). Modul elektronik merupakan bentuk bahan ajar atau bahan belajar yang disusun secara sistematis yang ditampilkan dalam format elektronik, didalamnya terdapat audio, animasi dan navigasi. Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *E-Modul* diantaranya *exelearning*, *3D Pageflip Profesional* (Ningsih & Mahyuddin, 2021).

Berdasarkan observasi lapangan pada tanggal 28 Januari 2023 di kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai peneliti menemukan fakta bahwa penggunaan teknologi belum maksimal dilaksanakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini pendidik belum menggunakan teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran seperti masih menggunakan buku paket. Meskipun buku paket memiliki berbagai kelebihan tetapi dibalik itu buku paket juga terdapat beberapa kekurangan buku paket tersebut. Maka dari itu, pendidik perlu menyediakan bahan ajar yang menarik dan bervariasi serta bahan ajar yang sesuai dengan teknologi masa kini, pendidik bisa memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah seperti wifi dan *infocus*. Penggunaan *E-Modul* perlu diterapkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik. Peserta didik menyukai hal-hal yang menarik, oleh karena itu peserta didik membutuhkan *E-Modul* dengan desain dari Canva sehingga menghasilkan sebuah bahan ajar. Faktor utama bahan ajar *E-Modul* belum diterapkan oleh pendidik diantaranya pendidik fokus menggunakan buku cetak saja.

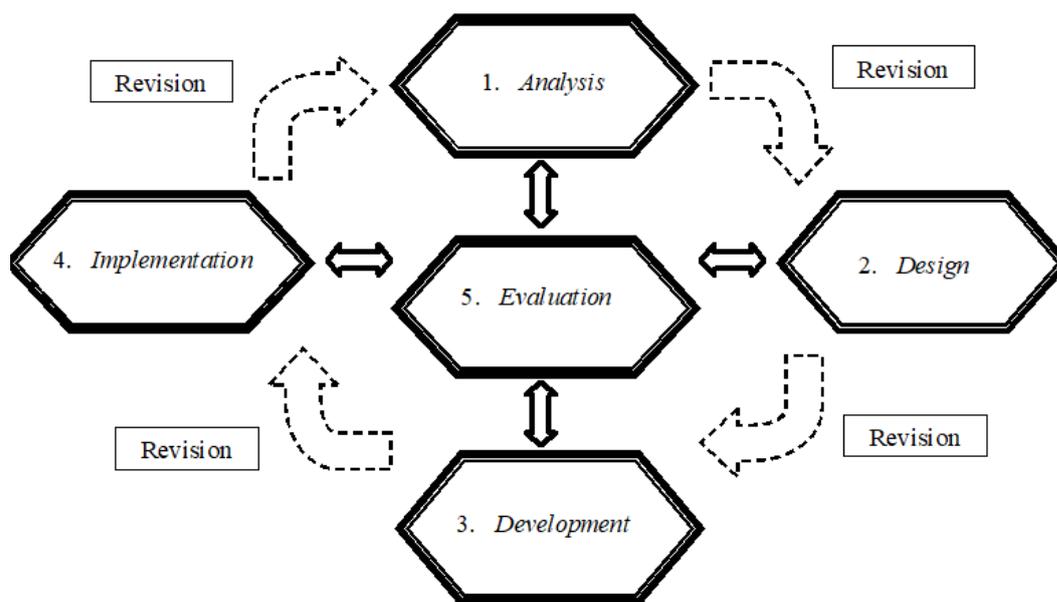
Solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah menggunakan bahan ajar yang kreatif dan menarik seperti *E-Modul* menggunakan Canva yang memuat materi pembelajaran, gambar dan video pembelajaran. Dengan adanya *E-Modul* ini peserta didik menjadi lebih semangat dan mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik karena dengan *E-Modul* peserta didik bisa belajar melihat video pembelajaran supaya peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. *E-Modul* ini juga memudahkan peserta didik dalam mengevaluasi hasil belajar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu pertama mengembangkan sebuah produk dan yang kedua menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan yang kedua disebut sebagai validasi. Penelitian pengembangan atau *research and development* yaitu penelitian yang bertujuan membuat sebuah produk ataupun mengembangkan produk yang sudah ada dan bisa dipertanggungjawabkan (Fransisca et al., 2019). *Research and development* merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk atau menciptakan sebuah inovasi baru terhadap produk yang sudah ada sebelumnya (Darniyanti, 2022).

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan pengujian hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang lebih luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektifitas dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) (Sugiyono, 2018 : 395).

Model penelitian pengembangan yang pengujian gunakan adalah model ADDIE. Menurut Sugiyono (2015 : 38) model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Sesuai dengan model yang dipilih pada tahap analisis hal yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan dan permasalahan berupa materi yang relevan, bahan ajar dan kondisi belajar. Pada tahap desain dilakukan beberapa kegiatan antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi yang akan dipelajari serta menentukan desain yang akan dibuat supaya menjadi produk bahan ajar. Tahap pengembangan yaitu penyiapan dan penulisan materi pada bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar. Tahap implementasi merupakan penggunaan produk pengembangan berupa bahan ajar pada kegiatan pembelajaran. Terakhir tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada tahap pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan (Kurnia et al., 2019).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan ADDIE  
Dimodifikasi R.M. Branch, 2009 : 2

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan *E-Modul* menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai dengan jumlah peserta didik 19 orang pada tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap. Proses dimulai dari validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut di deskripsikan sebagai berikut :

### 1. Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap analisis ini meliputi kegiatan seperti melakukan kegiatan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik.

#### a. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengkaji kurikulum yang diterapkan pada sekolah yang akan menjadi sampel penelitian serta kegiatan pemilihan materi dari keseluruhan materi suatu pelajaran yang dikuasai dalam proses pembelajaran. Mengkaji kurikulum bertujuan agar produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan sekolah. Hasil analisis kurikulum yang ditemukan oleh peneliti di SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai kelas IV dalam proses pembelajaran saat ini sudah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, maka didapatkan bahwa wali kelas IV dan peserta didik memerlukan *E-Modul* sebagai bahan ajar pembelajaran IPAS. Berharap dengan adanya bahan ajar berupa *E-Modul* ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan perubahan yang baik terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap analisis ini berkaitan dengan beberapa hal yang berhubungan dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda dalam satu kelas. Seperti halnya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai, peserta didik memiliki karakteristik yang beragam. Karena dengan keanekaragaman tersebut maka beranekaragaman pula cara peserta didik dalam menerima pembelajaran. Pada saat pembelajaran sedang berlangsung banyak peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik. Kurangnya bahan ajar yang kreatif dan inovatif di dalam proses pembelajaran juga membuat peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan. Maka dari itu peserta didik memerlukan bahan ajar yang menarik seperti *E-Modul* yang memuat gambar, dilengkapi video pembelajaran.

2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Validitas

Pada lembar validasi ada 3 aspek yang dinilai diantaranya aspek media, aspek bahasa serta aspek materi. Di dalam lembar validasi aspek media terdapat 8 pertanyaan yang di isi oleh validator. Aspek media ini berisi pertanyaan yang membahas tentang kesesuaian media pembelajaran dengan alur tujuan pembelajaran. Pada lembar aspek bahasa terdapat 8 pertanyaan yang akan diisi oleh validator. Aspek bahasa ini berisi tentang pertanyaan yang membahas mengenai kesesuaian bahasa yang digunakan dalam *E-Modul*. Aspek materi terdapat 6 pertanyaan yang akan diisi oleh validator. Aspek materi ini membahas mengenai materi yang akan dibahas di dalam *E-Modul*.

**Tabel 1. Validasi Uji Coba E-Modul Menggunakan Canva**

<b>Validator</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
Dr. Raimon Efendi, M.Kom	Dosen FILKOM UNDHARI	$V = \frac{32}{32} 100\%$ $= 100\%$	Sangat Valid
Aprimadedi, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{31}{32} 100\%$ $= 96,87\%$	Sangat Valid
Muhammad Subhan, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{21}{24} 100\%$ $= 87,5\%$	Sangat Valid
Rata-Rata		$V = \frac{100\% + 96,87\% + 87,5\%}{3}$ $0\%$ $= 94,79\%$	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator yaitu validator Dr. Raimon Efendi, M.Kom dengan hasil 100% dikategorikan sangat valid, validator Aprimadedi, M.Pd dengan hasil 96,87% dikategorikan sangat valid, validator Muhammad Subhan, M.Pd dengan hasil 87,5% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penelitian validasi *E-Modul* menggunakan Canva yang dibuat oleh peneliti mendapatkan rata-rata 94,79% yang dikategorikan sangat valid karena dari media, bahasa dan materi sudah sesuai dan bisa diterapkan di Sekolah Dasar.

**Tabel 2. Data Validasi Soal**

<b>Validator</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
Muhammad Subhan, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	95%	Sangat Valid
Rata-Rata		95%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa hasil validasi soal yang dilakukan oleh validator yaitu Muhammad Subhan, M.Pd dengan hasil 95% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penelitian soal mendapatkan rata-rata 95% yang dikategorikan sangat valid.

**Tabel 3. Data Validasi Modul Ajar**

<b>Validator</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
Muhammad Subhan, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	90,9%	Sangat Valid
Rata-Rata		90,9%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa hasil balidator Modul Ajar yang dilakukan oleh validator yaitu validator Muhammad Subhan, M.Pd dengan hasil

90,9% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penilaian validasi Modul Ajar mendapatkan rata-rata hasil 90,9% dikategorikan sangat valid.

b. Praktikalitas

Lembar praktikalitas diberikan kepada walikelas kelas IV dan peserta didik kelas IV berjumlah 19 orang. Lembar ini berupa angket yang akan di isi oleh wali kelas IV terdapat 10 pertanyaan yang akan di isi oleh wali kelas IV dan 10 pertanyaan yang akan di isi oleh seluruh peserta didik kelas IV.

**Tabel 4. Data Praktikalitas *E-Modul* Menggunakan Canva**

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1	Wali Kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai	95%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai	92,5%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	93,75%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa praktikalitas *E-Modul* menggunakan Canva yang dinilai oleh Wali Kelas IV Kusumawati, S.Pd dengan hasil 95% dikategorikan sangat praktis. Peserta didik kelas IV dengan hasil 92,5% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan *E-Modul* menggunakan Canva adalah 93,75% dikategorikan sangat praktis.

c. Efektifitas

Lembar efektifitas berupa soal tes yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang materinya tentang Bab 5 Cerita Tentang Daerahku.

**Tabel 5. Data Efektifitas *E-Modul* Menggunakan Canva**

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persen	Kategori
1	Siswa yang tuntas	17	89,50%	Sangat Efektif
2	Siswa yang tidak tuntas	2	10,50%	Tidak Efektif

Dari tabel hasil belajar peserta didik yang sudah mencapai KKTP yaitu 75, terdapat 17 peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar 89,50% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan 2 peserta didik dengan hasil belajar 10,50% dikategorikan tidak efektif.

3. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan *E-Modul* menggunakan Canva sebagai bahan ajar pada pembelajaran IPAS yang valid, praktis dan efektif agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. *E-Modul* ini harus disesuaikan dengan CP, TP da ATP yang dilengkapi dengan materi pembelajaran. *E-Modul* ini dikembangkan di kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai dengan jumlah peserta didik 19 orang.

---

#### 4. Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah *E-Modul* menggunakan Canva dinyatakan valid oleh validator, maka *E-Modul* menggunakan Canva ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. tahap implementasi merupakan tahap uji coba *E-Modul* yang dilakukan untuk mendapatkan praktikalitas dan efektifitas *E-Modul*. Uji coba *E-Modul* menggunakan Canva di uji cobakan di SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai di kelas IV dengan jumlah peserta didik 19 orang.

#### 5. Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi *E-Modul* menggunakan Canva dari validator yang ahli. Kemudian kepraktisan dilihat dari hasil respon pendidik dan peserta didik kelas IV dan yang terakhir efektifitas dilihat dari tes hadil belajar peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan *E-Modul* menggunakan Canva sebagai bahan ajar IPAS yang diterapkan di kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap *E-Modul* menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai Kabupaten Bungo, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan *E-Modul* menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku dengan menggunakan model ADDIE dapat diuji cobakan di kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai Kabupaten Bungo.
2. Validitas *E-Modul* menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku yang dinilai oleh validator yang berjumlah 3 ahli, menunjukkan bahwa *E-Modul* menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku memperoleh persentase 94,79% dengan kategori sangat valid. *E-Modul* menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku layak untuk digunakan.
3. Praktikalitas *E-Modul* menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku ini didapatkan dari hasil analisis penilaian angket respon pendidik dan peserta didik. Pendidik diminta mengisi angket praktikalitas *E-Modul* menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku berdasarkan petunjuk pengisian. Berdasarkan hasil dari penilaian wali kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai Ibu Kusumawati, S.Pd mendapat persentase nilai 95% dengan kategori sangat praktis. Praktisi peserta didik kelas IV SD Negeri 37/II Pasar Lubuk Landai memperoleh persentase nilai 92,5% dengan kategori sangat praktis.
4. Efektifitas berasal dari lembar efektifitas yang diisi oleh peserta didik terhadap *E-Modul* menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang

Daerahku memperoleh hasil persentase 89,50% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan digunakan *E-Modul* menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku mampu mencapai tujuan pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Darniyanti, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Muatan Ipa Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Kelas V Sekolah Dasar Negeri 25/Viii Bungo Tanjung Kabupaten Tebo. *Pendidikan*, 4, 1707–1715.
- Evi Hasim. (2020). Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo “Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar,”* 68–74.
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan e-modul matematika untuk siswa SD. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1–12. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7406>
- Fransisca, S., Putri, R. N., & Kom, M. (2019). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI RFID UNTUK PENGELOLAAN INVENTARIS SEKOLAH DENGAN METODE (R & D) (Studi Kasus : SMK Global Pekanbaru)*. 1(1).
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/73>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2021). Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 137–149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217>
- Setiawan, A. (2017). *Desain bahan ajar yang berorientasi pada model pembelajaran student team achievement division untuk capaian pembelajaran pada ranah pemahaman siswa pada mata pelajaran ips kelas vii smp negeri 1 plered kabupaten cirebon*. 5(01), 17–32.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>
-