Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 14, No. 2, Oktober 2026
doi: https://doi.org/10.30598/pedagogikavol14issue2year2026
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika
email: jurnalpedagogika@gmail.com

Pengembangan E-Modul Ekosistem Interaktif Berbasis Canva Terhadap Pembelajaran IPAS Pada Peserta Didik Kelas V SD

M. Surya Putra Ramadhan[1*], Anggralita Sandra Dewi[2], Lita Erdiana[3]

[1*,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Delta Sidoarjo, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received August 2, 2026
Revised September 29, 2026
Accepted October 14, 2026
Available online October 30, 2026

Kata Kunci:
E-modul ekosistem; Canva; Pembelajaran IPAS

Keywords:
e-ecosystem module; Canva; IPAS Learning

Corresponding Author:
msuryaptr@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi ekosistem di sekolah dasar memerlukan media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-MOSI (E-Modul Ekosistem Interaktif) berbasis Canva serta mengetahui kelayakan produk dan perubahan hasil belajar peserta didik setelah penggunaannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Uji coba dilakukan terhadap 22 peserta didik kelas V SDN Becirongengor. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media dan ahli materi serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data meliputi persentase kelayakan, Normalized Gain (N-Gain), dan uji beda berpasangan. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 90% dari ahli media dan 92% dari ahli materi, yang termasuk kategori sangat layak. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 61,23 pada pretest menjadi 86,27 pada posttest, dengan N-Gain sebesar 0,64 dalam kategori sedang. Hasil uji beda menunjukkan adanya perbedaan nilai yang signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, E-MOSI dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS dan menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelompok uji coba.

ABSTRACT

The implementation of Natural and Social Sciences (IPAS) learning in elementary schools is still dominated by textbooks and lecture-based instruction, resulting in limited student engagement, particularly in the Grade V ecosystem topic. The purpose of this study was to develop an interactive e-module based on Canva and examine its feasibility as a learning medium in IPAS instruction. This research applied the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of five development phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study involved 22 fifth-grade students at SDN Becirongengor. Data were collected through media and material expert validation, as well as pre-test and post-test assessments. Data analysis was conducted using product feasibility percentages and the N-Gain test. The results showed that the developed e-module was categorized as highly feasible, achieving validation scores of 90% from the media expert and 92% from the material expert. The implementation of the e-module improved students' average learning outcomes from 61.2 on the pre-test to 86.2 on the post-test, with an N-

Gain score of 0.64, which falls into the moderate category. These findings indicate that the Canva-based interactive e-module is feasible for classroom use and moderately effective in improving students' learning outcomes in IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik melalui pemanfaatan media yang menarik dan mudah digunakan. Media pembelajaran digital dapat membantu guru menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan video sehingga informasi dapat disampaikan dengan lebih variatif. Hapsari dan Zulherman (2021), misalnya, mengembangkan media video animasi berbasis Canva dan menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan untuk mendukung pembelajaran serta dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada materi ekosistem kelas V sekolah dasar, peserta didik mempelajari hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya, termasuk komponen biotik dan abiotik, simbiosis, rantai makanan, jaring-jaring makanan, serta keseimbangan ekosistem. Materi tersebut memuat sejumlah konsep yang saling berkaitan sehingga perlu disajikan secara sistematis dan didukung contoh visual agar lebih mudah dipahami.

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah pembelajaran IPAS pada materi ekosistem di kelas V SDN Becirongengor yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Berdasarkan hasil observasi awal, pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Hasil belajar awal juga menunjukkan bahwa 11 dari 22 peserta didik atau 50% telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 78,5. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan media yang dapat mendukung penyajian materi secara lebih menarik dan interaktif.

Salah satu bentuk media yang dapat dikembangkan adalah modul elektronik atau e-modul. E-modul merupakan bahan ajar digital yang menyajikan materi secara terstruktur dan dapat dilengkapi dengan berbagai unsur multimedia. Maharcika et al. (2021) membahas pengembangan e-modul berbasis flipbook maker sebagai bahan ajar digital untuk peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, Sidiq dan Najuah (2020) mengembangkan e-modul interaktif berbasis Android untuk mendukung proses pembelajaran. Kedua penelitian tersebut menjadi rujukan mengenai pemanfaatan e-modul sebagai salah satu bentuk bahan ajar digital.

Dalam penelitian ini, E-MOSI (E-Modul Ekosistem Interaktif) dikembangkan menggunakan Canva Pro. Media tersebut dirancang untuk menyajikan materi ekosistem secara sistematis dengan dukungan ilustrasi, animasi, video pembelajaran, fitur text-to-speech, kuis interaktif, permainan edukatif, evaluasi, dan tombol navigasi. Pemanfaatan Canva sebagai sarana pengembangan media pembelajaran juga dibahas oleh Hapsari dan Zulherman (2021), yang mengembangkan video animasi berbasis Canva untuk mendukung pembelajaran siswa sekolah dasar.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan adanya variasi dalam pengembangan media pembelajaran. Sumiati et al. (2023) mengembangkan media KARTIKRU untuk mendukung hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. Maharani et al. (2024) mengembangkan media pembelajaran Wordwall berbasis web untuk siswa kelas V

sekolah dasar. Adapun Putri et al. (2023) mengembangkan e-modul berbasis Canva pada materi macam-macam gaya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan E-MOSI untuk materi ekosistem kelas V sekolah dasar dengan mengintegrasikan beragam fitur multimedia dalam satu e-modul.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan E-MOSI berbasis Canva serta menganalisis kelayakan dan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaannya dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan E-MOSI (E-Modul Ekosistem Interaktif) berbasis Canva. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini digunakan sebagai kerangka sistematis dalam proses pengembangan produk pembelajaran (Zamsiswaya et al., 2024).

Gambar 1. Tahap Model ADDIE



Tahap analysis difokuskan pada proses mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta berbagai permasalahan yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selanjutnya, pada tahap design dilakukan penyusunan rancangan E-MOSI yang mencakup pengorganisasian struktur media, pengembangan materi pembelajaran, serta perancangan tampilan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, tahap development dilakukan melalui proses pembuatan E-MOSI menggunakan Canva Pro serta validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Tahap implementation dilaksanakan dengan mengujicobakan E-MOSI kepada peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS. Adapun tahap evaluation bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sekaligus efektivitas penggunaannya terhadap hasil belajar peserta didik.

Subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas V SDN Becirongengor yang terdiri atas 11 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Pemilihan subjek dilakukan karena kelas tersebut menjadi lokasi implementasi E-MOSI pada materi ekosistem dalam mata pelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi media, lembar validasi materi, serta soal evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan E-MOSI.

Analisis peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan menggunakan Normalized Gain (N-Gain). Perhitungan ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar berdasarkan perbandingan nilai pre-test dan post-test dengan mempertimbangkan skor maksimum yang dapat diperoleh (Hake, 1999). Hasil N-Gain selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori peningkatan yang digunakan dalam penelitian.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100$$

Keterangan :
$\boldsymbol{x}$ = Skor Validator
$\boldsymbol{x_i}$ = Skor Maksimal
% = Persentase

Persentase yang diperoleh selanjutnya ditafsirkan dengan mengacu pada kriteria kelayakan media pembelajaran untuk menentukan tingkat kelayakan produk, yaitu sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, atau tidak layak. Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) guna mengukur efektivitas penerapan E-MOSI dalam proses pembelajaran. Perhitungan N-Gain dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N_{Gain} \frac{Skor \;\; Post\ test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ Test}$$

Nilai N-Gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori, yaitu tinggi apabila (0,70), sedang apabila (0,30 < 0,70), dan rendah apabila (0,30). Seluruh hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan E-MOSI sebagai media pembelajaran serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pengembangan E-MOSI (E-Modul Ekosistem Interaktif) mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima langkah utama, meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penerapan setiap tahapan dilakukan secara sistematis dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam mempelajari materi ekosistem.

Pada tahap analysis, pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi serta wawancara terhadap guru kelas V SDN Becirongengor untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dengan metode ceramah dan pemanfaatan buku teks sebagai sumber belajar dominan. Ketersediaan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas, sehingga keterlibatan peserta didik belum mencapai kondisi yang diharapkan. Ditinjau dari hasil belajar, materi ekosistem juga menunjukkan bahwa sebanyak 11 peserta didik dari total 22 peserta didik (50%) telah mencapai KKTP sebesar 78,5. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik sekaligus memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep ekosistem secara lebih nyata.

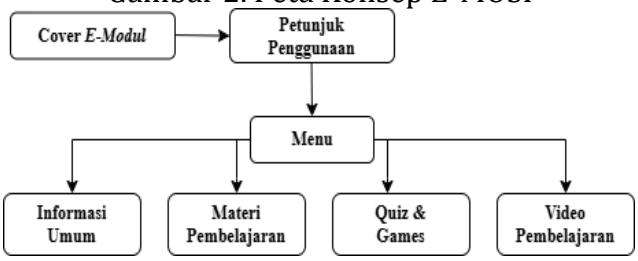
Tabel 1. Analisis Permasalahan Peserta Didik

Aspek Analisis	Temuan

Karakteristik Peserta Didik	Peserta didik lebih tertarik pada media visual dan interaktif
Media Pembelajaran	Pembelajaran masih menggunakan buku teks dan metode ceramah
Keterlibatan Peserta Didik	Sebagian peserta didik kurang aktif selama pembelajaran
Hasil Belajar	Hanya 11 dari 22 peserta didik mencapai KKTP 78,5
Kebutuhan Pembelajaran	Diperlukan media interaktif yang menarik dan mudah digunakan

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun struktur dan tampilan E-MOSI sesuai capaian pembelajaran IPAS kelas V. Pada tahap ini ditentukan alur navigasi, pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, ikon, serta penyusunan materi pembelajaran yang meliputi pengertian ekosistem, komponen biotik dan abiotik, simbiosis, rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan keseimbangan ekosistem. Selain itu dirancang pula fitur-fitur pendukung seperti petunjuk penggunaan, peta konsep, video pembelajaran, text-to-speech, kuis interaktif, permainan edukatif, evaluasi, profil pengembang, dan daftar pustaka.

Gambar 2. Peta Konsep E-MOSI



Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk menggunakan Canva Pro. Seluruh komponen pembelajaran disusun secara sistematis sehingga menghasilkan E-MOSI yang interaktif. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh masukan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil validasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk agar memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan.

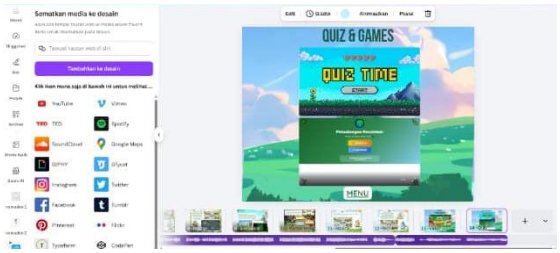
Gambar 3. Pengembangan Cover Awal *E-Modul* dan *Design E-Modul*



Gambar 4. Pengembangan Materi *E-Modul*



Gambar 5. Pengembangan Quiz Interaktif dan Games



Gambar 6. Pengembangan Video Pembelajaran



Tahap implementasi dilaksanakan melalui pembelajaran yang menggunakan E-MOSI kepada 22 peserta didik kelas V SDN Becirongengor. Peserta didik menggunakan E-MOSI selama proses pembelajaran materi ekosistem dengan bimbingan guru. Pembelajaran diawali dengan pemberian pre-test, dilanjutkan penggunaan E-MOSI sebagai media pembelajaran, kemudian diakhiri dengan post-test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Gambar 7. Penerapan *E-Modul* Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS di kelas



Pada tahap evaluasi, E-MOSI (E-Modul Ekosistem Interaktif) dievaluasi berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk dapat digunakan dengan revisi, sehingga dilakukan penyempurnaan terhadap beberapa aspek media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas tampilan, penyajian materi, serta kenyamanan penggunaan media agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tabel 2. Revisi Produk Berdasarkan Saran Validator

Validator	Sebelum Revisi	Saran Validator	Sesudah Revisi
Ahli Materi	Tampilan beberapa bagian modul masih kurang menarik.	Ukurannya diubah agar lebih menarik.	Ukuran elemen tampilan, seperti teks, gambar, dan tata letak, disesuaikan sehingga tampilan E-MOSI menjadi lebih proporsional, menarik, dan nyaman dibaca oleh peserta didik.

Ahli Media	Deskripsi materi masih terlalu panjang dan video pembelajaran berdurasi cukup lama.	Deskripsi materi dipersingkat dan video pembelajaran dipersingkat durasinya.	Deskripsi materi disusun lebih ringkas tanpa mengurangi substansi pembelajaran, sedangkan video pembelajaran diganti dengan video berdurasi lebih singkat agar peserta didik lebih fokus selama proses belajar.
Ahli Media	E-MOSI belum dilengkapi audio pendukung.	Sertakan audio *background*.	Ditambahkan audio *background* dengan volume yang disesuaikan sehingga media menjadi lebih menarik tanpa mengganggu penyampaian materi maupun fitur *text-to-speech*.

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa E-MOSI (E-Modul Ekosistem Interaktif) memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Penilaian dilakukan terhadap aspek tampilan media, desain, tipografi, navigasi, ilustrasi, dan kemudahan penggunaan. Hasil tersebeut diperoleh melalui perhitungan berikut.

$$P = \frac{\sum 54}{\sum 60} \times 100$$

$$P = 90\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-MOSI telah memenuhi kriteria sangat layak sebagai media pembelajaran. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran, yaitu menyederhanakan deskripsi materi, mempersingkat durasi video pembelajaran, dan menambahkan audio background. Seluruh masukan tersebut telah ditindaklanjuti melalui proses revisi sehingga media siap diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa E-MOSI memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup beberapa aspek, yaitu kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep yang disajikan, sistematika penyajian materi, penggunaan bahasa, serta relevansi contoh yang diberikan. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, tingkat kelayakan E-MOSI dihitung melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum 55}{\sum 60} \times 100$$

$$P = 92\%$$

Validator materi memberikan saran untuk menyesuaikan ukuran beberapa elemen tampilan agar lebih menarik. Setelah dilakukan revisi pada ukuran teks, gambar, dan tata letak, E-MOSI dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Efektivitas penggunaan E-MOSI (E-Modul Ekosistem Interaktif) dalam pembelajaran IPAS dianalisis berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada 22 peserta didik kelas V SDN Becirongengor. Pengukuran dilakukan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan E-MOSI sebagai media pembelajaran pada materi ekosistem. Nilai rata-rata peserta didik dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama	Nilai *Pre-Test*	Nilai *Post-Test*	Keterangan
1.	AZA	82	88	Tuntas
2.	ARP	41	78	Tuntas
3.	ANA	54	80	Tuntas
4.	ANA	89	93	Tuntas

5.	APR	44	88	Tuntas
6.	ANS	52	89	Tuntas
7.	ADP	74	86	Tuntas
8.	ASL	55	90	Tuntas
9.	CAA	55	86	Tuntas
10.	DAP	61	93	Tuntas
11.	DKN	80	89	Tuntas
12.	DAPW	59	88	Tuntas
13.	ESH	64	82	Tuntas
14.	FCN	67	88	Tuntas
15.	FIAP	54	91	Tuntas
16.	FAA	45	56	Tidak Tuntas
17.	FZI	49	91	Tuntas
18.	FDH	43	81	Tuntas
19.	IIA	64	84	Tuntas
20.	JMW	70	95	Tuntas
21.	KAF	77	91	Tuntas
22.	MABW	68	91	Tuntas
Total		1347	1898	-
Rata - Rata		61,2	86,2	-

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 61,2, sedangkan nilai rata-rata post-test sebesar 86,2. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 25 poin setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan E-MOSI. Peningkatan nilai rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi ekosistem dengan lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih objektif, dilakukan analisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) dengan perhitungan berikut.

$$N_{Gain} = \frac{86{,}2 - 61{,}2}{100 - 61{,}2}$$

$$N_{Gain} = \frac{25}{38{,}8}$$

$$N_{Gain} = 0{,}64$$

Analisis N-Gain menghasilkan nilai sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan E-MOSI memiliki efektivitas yang memadai dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang berkaitan dengan komponen biotik dan abiotik, hubungan antarmakhluk hidup, bentuk-bentuk simbiosis, rantai makanan, jaring-jaring makanan, serta konsep keseimbangan ekosistem setelah pembelajaran dilaksanakan menggunakan E-MOSI.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-MOSI (E-Modul Ekosistem Interaktif) berbasis Canva memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi sebagai media pembelajaran IPAS pada materi ekosistem. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan validasi ahli materi mencapai 92%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi berbagai aspek penilaian, meliputi

kualitas tampilan, kesesuaian isi materi, penyajian, penggunaan bahasa, serta kemudahan dalam pengoperasian. Dengan demikian, E-MOSI dinilai layak untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Tingkat kelayakan tersebut juga diperkuat melalui tahap penyempurnaan produk berdasarkan saran dan masukan dari validator, seperti penyederhanaan penyampaian materi, penyesuaian durasi video pembelajaran, penambahan audio latar, serta perbaikan elemen visual media. Proses revisi tersebut menghasilkan E-MOSI yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan mampu memberikan kemudahan dalam penggunaannya selama kegiatan pembelajaran.

Implementasi E-MOSI juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata pre-test meningkat dari 61,2 menjadi 86,2 pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,64 yang termasuk kategori sedang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan E-MOSI mampu membantu peserta didik memahami materi ekosistem dengan lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media yang dikembangkan. Penyajian materi yang sistematis serta didukung oleh ilustrasi, animasi, video pembelajaran, fitur text-to-speech, kuis interaktif, permainan edukatif (games), dan navigasi yang mudah digunakan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa E-MOSI berbasis Canva memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dari ahli media dan 92% dari ahli materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian validator. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hapsari dan Zulherman (2021), yang mengembangkan media video animasi berbasis Canva untuk mendukung pembelajaran. Meskipun bentuk media dan materi yang digunakan berbeda, penelitian tersebut menunjukkan relevansi pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran.

Peningkatan rata-rata hasil belajar dari 61,2 pada pre-test menjadi 86,2 pada post-test juga menunjukkan adanya peningkatan setelah penerapan E-MOSI. Nilai N-Gain sebesar 0,64 termasuk kategori sedang berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian. Hasil ini perlu dipahami sesuai dengan ruang lingkup penelitian, yaitu implementasi pada 22 peserta didik kelas V SDN Becirongengor, sehingga belum dapat digeneralisasikan secara luas tanpa pengujian lebih lanjut.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Sumiati et al. (2023) dan Maharani et al. (2024), yaitu pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar peserta didik. Penelitian Putri et al. (2023) juga relevan karena membahas pengembangan e-modul berbasis Canva. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus materi ekosistem kelas V serta pengintegrasian materi, video, fitur text-to-speech, kuis interaktif, permainan edukatif, dan evaluasi dalam satu media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh berbagai penelitian terdahulu, E-MOSI tidak hanya memenuhi aspek kelayakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang sistematis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, E-MOSI dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa E-MOSI (E-Modul Ekosistem Interaktif) berbasis Canva berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi serta penyempurnaan berdasarkan masukan dari validator sehingga menghasilkan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi, E-MOSI memperoleh tingkat kelayakan sebesar 90% dari ahli media dan 92% dari ahli materi, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa E-MOSI telah memenuhi berbagai aspek kelayakan media pembelajaran, meliputi kualitas tampilan, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, penyajian informasi, serta kemudahan dalam pengoperasian. Dengan demikian, E-MOSI dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS pada materi ekosistem.

Penerapan E-MOSI dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata, yaitu sebesar 61,2 pada tahap pre-test menjadi 86,2 pada tahap post-test, dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,64 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan E-MOSI memiliki efektivitas yang cukup baik dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, E-MOSI juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik melalui pemanfaatan berbagai fitur pendukung, seperti ilustrasi visual, animasi, video pembelajaran, fitur text-to-speech, kuis interaktif, permainan edukatif, serta evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian, guru disarankan untuk memanfaatkan E-MOSI sebagai salah satu pilihan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran IPAS, terutama pada materi ekosistem, guna meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Untuk penelitian berikutnya, pengembangan E-MOSI dapat diperluas pada materi IPAS lainnya dengan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak. Selain itu, pengujian efektivitas media pada jenjang pendidikan maupun situasi pembelajaran yang berbeda perlu dilakukan agar diperoleh hasil penelitian yang lebih menyeluruh dan dapat diterapkan secara lebih luas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. sebagai suri teladan yang memberikan inspirasi dan tuntunan bagi seluruh umat manusia. Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada almarhum ayah tercinta, yang semasa hidupnya selalu percaya bahwa suatu hari penulis akan menyandang gelar sarjana. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu tercinta atas doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tiada henti selama perjalanan pendidikan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. Indiana University. https://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal Basicedu, 5(4), 2384–2394. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237

Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan modul elektronik (e-modul) berbasis flipbook maker untuk subtema pekerjaan di sekitarku kelas IV SD/MI. PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 5(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240

Maharani, S., Erdiana, L., & Nurhayati, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis web terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 8(3), 480–488. https://doi.org/10.26858/jkp.v8i3.63615

Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2021). The Cambridge handbook of multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333

Putri, N. A., Sukmanasa, E., & Susanto, L. H. (2023). Pengembangan e-modul berbasis Canva pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi macam-macam gaya. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(1), 484–495. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.666

Sumiati, M., Dewi, A. S., & Mubarok, M. K. (2023). Pengembangan media pembelajaran KARTIKRU untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(7), 4692–4698. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2334

Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 46363–46369. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709