PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATA PILIHAN *PUBLIC SPEAKING* KELAS XI MP SMK NEGERI 8 JAKARTA

Siti Nurhalidza Rahayu[1], Roni Faslah[2], Mayang Riyantie[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Jakarta
[1]nurhalidzarahayu@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by learning problems in Public Speaking at SMK Negeri 8 Jakarta, where 57.1% of students considered conventional text-based learning media boring and 71.4% struggled to understand practical material due to limited concrete visual examples. This study aims to: (1) describe the development process of a Canva-based E-Module learning media for the Public Speaking elective subject in Class XI MP at SMK Negeri 8 Jakarta; (2) evaluate the validity of the E-Module based on assessments from material, media, and instructional design experts; and (3) test its practicality based on student responses. This study utilized the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, consisting of five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The research subjects included expert validators and Class XI MP students of SMK Negeri 8 Jakarta in small group and field trials. Data were collected through pre-research needs assessment questionnaires, expert validation sheets, and student practicality questionnaires, which were then analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results indicated that the media achieved validation scores of 98.33% from the material expert, 91.67% from the media expert, and 88.33% from the instructional design expert, yielding an average of 92.78% in the "Very Valid" category. The practicality test scored 95.71% in small group trials and 96.85% in field trials, averaging 96.28% in the "Very Practical" category. Consequently, the Canva-based E-Module meets the validity and practicality criteria, making it suitable for Public Speaking instruction.

Keywords: *Learning Media, E-Module, Canva, Public Speaking, ADDIE Model, Vocational High School.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran *Public Speaking* di SMK Negeri 8 Jakarta, di mana 57,1% siswa menilai media pembelajaran konvensional berbasis teks membosankan dan 71,4% siswa kesulitan memahami materi praktik karena keterbatasan contoh visual yang konkret. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran E-Modul berbasis Canva pada Mata Pilihan *Public Speaking* kelas XI MP di SMK Negeri 8 Jakarta; (2) menguji tingkat kelayakan (validasi) E-Modul berdasarkan

penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional; serta (3) menguji tingkat kepraktisan E-Modul berdasarkan respon siswa. Jenis penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian mencakup validator ahli serta siswa kelas XI MP SMK Negeri 8 Jakarta pada tahap uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field trial*). Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner analisis kebutuhan pra-riset, lembar validasi ahli, dan angket kepraktisan siswa, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 98,33%, ahli media 91,67%, dan ahli desain instruksional 88,33% dengan rata-rata 92,78% memperoleh kategori "Sangat Layak". Uji kepraktisan memperoleh persentase 95,71% pada uji coba kelompok kecil dan 96,85% pada uji coba kelompok besar dengan rata-rata 96,28% memperoleh kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian, media pembelajaran E-Modul berbasis Canva memenuhi kriteria layak dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Pilihan *Public Speaking* Kelas XI MP di SMK Negeri 8 Jakarta.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, E-Modul, Canva, *Public Speaking*, Model ADDIE, SMK.

A. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 menuntut pendidikan kejuruan, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk membekali lulusannya bukan hanya dengan keterampilan teknis, tetapi juga soft skills komunikasi yang mumpuni (Amadi dkk., 2025). Bagi siswa kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran (MP), kemampuan *public speaking* menjadi salah satu kompetensi kunci yang menjembatani mereka menuju dunia kerja profesional (Azis & Juliastuti, 2025), karena keterampilan berbicara di depan publik yang efektif turut menentukan keberhasilan dalam presentasi, pelayanan, maupun negosiasi bisnis (Safitri dkk., 2025). Konsekuensinya, pembelajaran *public speaking* di SMK perlu dikemas dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Salah satu upaya untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah pengembangan bahan ajar digital berbentuk E-Modul, yakni media pembelajaran elektronik yang memuat materi, metode, pedoman, dan

evaluasi secara terstruktur (Hakim dkk., 2020). Pemanfaatan *platform* desain grafis seperti Canva menawarkan pendekatan yang inovatif dalam penyusunan E-Modul (Umilatifah & Faridi, 2024), karena memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, dan video dalam satu tautan yang mudah diakses sehingga mendorong pembelajaran mandiri yang lebih interaktif (Cicilia dkk., 2024). Pendekatan ini sejalan dengan Teori Belajar Multimedia dari Mayer, yang menegaskan bahwa individu belajar lebih efektif melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan kata saja (Rahayu, Marmoah & Budiharto, 2024).

Meski urgensi keterampilan komunikasi telah banyak diakui, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajarannya masih dihadapkan pada berbagai kendala. Ketiadaan bahan visual yang memberikan contoh praktis kerap memicu kecemasan berbicara (*glossophobia*) dan kebingungan siswa saat berlatih (Sitinjak dkk., 2024), sementara generasi Z cenderung cepat bosan dengan metode konvensional yang minim sentuhan teknologi sehingga motivasi belajar menurun (Silviyana, Bahrudin & Anjana, 2025). Fenomena ini terkonfirmasi dari kondisi nyata di lapangan: observasi awal pada Mata Pilihan *Public Speaking* Kelas XI MP SMK Negeri 8 Jakarta memperlihatkan kesenjangan antara target kompetensi dan ketersediaan media pembelajaran, di mana sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku cetak dan *slide* presentasi sederhana yang belum interaktif.

Data pra-riset yang disebarkan kepada 35 siswa kelas XI MP pada 17 Desember 2025 memperkuat temuan tersebut. Sebanyak 57,1% siswa menilai tampilan materi yang ada saat ini membosankan karena didominasi teks tanpa ilustrasi visual yang memadai, dan 71,4% siswa mengaku kesulitan memahami praktik *public speaking* akibat minimnya contoh visual yang konkret. Di sisi lain, antusiasme terhadap digitalisasi materi tergolong tinggi 94,3% siswa menginginkan bahan ajar yang praktis dan dapat diakses melalui *smartphone* kapan saja, dan proporsi yang sama meyakini bahwa desain modern bergaya Canva dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Media konvensional seperti buku cetak dan PowerPoint statis

dinilai kurang mampu menggambarkan aspek praktik seperti gerak tubuh, intonasi, dan ekspresi wajah yang justru menjadi inti pembelajaran *public speaking*, sehingga siswa cenderung hanya menguasai teori tanpa gambaran nyata penerapannya hal ini tercermin dari sikap pasif dan rendahnya rasa percaya diri siswa saat tampil di depan kelas. Kondisi ini juga dibenarkan oleh guru pengampu mata pilihan, yang menyoroti bahwa ketiadaan modul digital bervideo praktik menjadi penghalang bagi siswa untuk berlatih secara mandiri.

Bertolak dari kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran E-Modul berbasis Canva yang dirancang khusus untuk Mata Pilihan *Public Speaking*, dengan mengintegrasikan video praktik, audio, dan visual interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik belajar generasi Z. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada tiga permasalahan utama, yaitu bagaimana proses pengembangan E-Modul berbasis Canva pada Mata Pilihan *Public Speaking* kelas XI MP SMK Negeri 8 Jakarta, bagaimana tingkat kelayakannya menurut penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional, serta bagaimana tingkat kepraktisannya berdasarkan uji coba kepada siswa. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan E-Modul, menguji kelayakannya melalui validasi ahli, dan menguji kepraktisannya melalui uji coba pengguna.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian dalam bidang Pendidikan Administrasi Perkantoran sebagai acuan pengembangan media ajar digital berbasis Canva, sekaligus menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengembangkan media pembelajaran serupa untuk materi praktik lain di lingkungan SMK. Secara praktis, produk E-Modul ini diharapkan meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa, membantu guru menyajikan materi praktik secara lebih visual, serta mendukung upaya digitalisasi pembelajaran di SMK Negeri 8 Jakarta secara lebih luas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and*

Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dipilih karena sifatnya yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan siswa (Sugiyono, 2023). Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 8 Jakarta dengan subjek 35 siswa kelas XI MP tahun ajaran 2025/2026 yang dipilih berdasarkan relevansi kompetensi *public speaking* terhadap profil lulusan Manajemen Perkantoran.

Pengembangan media diawali dengan tahap *analyze* melalui observasi dan pra-riset untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Selanjutnya, tahap *design* menyusun kerangka materi, merancang tampilan E-Modul di Canva dan menyusun draf instrumen validasi. Pada tahap *development*, E-Modul berformat PDF interaktif yang memuat teks, audio, video, dan kuis direalisasikan, divalidasi oleh tiga ahli materi, media, dan desain instruksional, serta diuji coba secara perorangan (3 siswa). Penerapan pada pembelajaran nyata dilakukan pada tahap *implementation* melalui uji kelompok kecil (7 siswa) dan uji lapangan (28 siswa) guna mengukur kepraktisan, sebelum akhirnya dilaporkan pada tahap *evaluation* untuk menentukan kelayakan akhir produk.

Data dikumpulkan melalui angket, observasi *non-partisipan*, serta dokumentasi pendukung dengan instrumen angket skala Likert 1-4 tanpa opsi netral. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dihitung menggunakan rumus persentase:

$$Nilai = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ maksimal} \text{ x } 100\%$$

Hasil perhitungan dikonversi ke dalam lima kategori tingkat kelayakan dan kepraktisan, dengan batas minimal ≥ 61% sebagai syarat kelayakan produk (Gulo & Harefa, 2022). Sementara itu, data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator serta siswa dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa E-Modul berbasis Canva untuk Mata Pilihan *Public Speaking* kelas XI MP di SMK Negeri 8 Jakarta. Pengembangan dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE (*Analyze, Design,*

Development, Implementation, Evaluation) dengan rincian hasil sebagai berikut:

1. **Tahap *Analyze***

Pada tahap ini hasil observasi dan pra-riset terhadap 35 siswa kelas XI Manajemen Perkantoran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih didominasi buku cetak dan *slide* presentasi sederhana. Sebanyak 57,1% siswa menyatakan tampilan materi kurang menarik, 71,4% mengalami kesulitan memahami materi praktik karena minimnya contoh visual, sedangkan 94,3% siswa menginginkan bahan ajar digital yang dapat diakses melalui *smartphone* dan berpendapat bahwa desain berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran digital yang interaktif, sesuai dengan karakteristik siswa pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa.

2. **Tahap *Design***

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, pada tahap ini disusun rancangan E-Modul yang memuat materi Persiapan dan Metode *Public Speaking* sesuai Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).



Gambar 1 Tampilan E-Modul berbasis Canva

E-Modul dirancang menggunakan Canva dengan tampilan responsif, ilustrasi, infografis, video pembelajaran, audio, kuis, LKPD digital, serta navigasi interaktif melalui fitur *hyperlink*. Desain ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mudah diakses, dan mendukung pembelajaran mandiri. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidayat dan Nizar (2021) bahwa model ADDIE menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

3. **Tahap *Development***

Pada tahap ini rancangan diwujudkan menjadi produk E-

Modul berbasis Canva yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional.



Gambar 2 Fitur Interaktif E-Modul Berbasis Canva

Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Modul memperoleh persentase kelayakan sebesar 98,33% dari ahli materi, 91,67% dari ahli media, dan 88,33% dari ahli desain instruksional, dengan rata-rata 92,78% yang seluruhnya berada pada kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan kurikulum, penyajian media memenuhi aspek visual dan teknis, serta desain pembelajaran telah mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan, seperti penyempurnaan tampilan, sistematika penyajian materi, serta penyesuaian instrumen evaluasi. Seluruh saran tersebut digunakan sebagai dasar revisi sehingga kualitas produk semakin optimal sebelum diujicobakan kepada siswa. Temuan ini memperkuat pendapat Sugiyono (2023) bahwa validasi ahli merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan produk memenuhi standar kelayakan sebelum diimplementasikan. Sebelum implementasi, dilakukan uji coba *one-to-one* terhadap tiga siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda (rendah, sedang, tinggi). Hasil uji menunjukkan bahwa E-Modul mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta materi mudah dipahami. Saran yang diberikan siswa hanya bersifat penyempurnaan, seperti memperbesar ukuran huruf pada beberapa bagian dan menambahkan contoh praktik, sehingga produk dinyatakan siap memasuki tahap implementasi.

4. Tahap Implementation

Pada tahap ini dilakukan melalui uji coba kelompok kecil (*small group*) terhadap tujuh siswa dan uji coba lapangan (*field trial*) terhadap 28 siswa. Hasil uji kelompok kecil memperoleh persentase kepraktisan sebesar 95,71%, sedangkan uji lapangan memperoleh persentase 96,85% dengan rata-rata 96,28%, yang keduanya termasuk kategori "Sangat Praktis". Aspek dengan nilai tertinggi adalah motivasi belajar, diikuti aspek kemanfaatan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-Modul berbasis Canva tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami materi *Public Speaking* secara lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemandirian belajar peserta didik melalui penyajian multimedia yang interaktif.

5. Tahap Evaluation

Pada tahap ini analisis terhadap data kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa E-Modul berbasis Canva memenuhi kriteria sangat layak dan sangat praktis sebagai media pembelajaran. Komentar siswa menunjukkan bahwa tampilan visual yang menarik, kemudahan navigasi, integrasi video, audio, dan kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan penggunaan buku teks konvensional. Dengan demikian, E-Modul berbasis Canva yang dikembangkan dinilai mampu mendukung implementasi pembelajaran *Public Speaking* yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan E-Modul berbasis Canva pada Mata Pilihan *Public Speaking* untuk siswa Kelas XI MP SMK Negeri 8 Jakarta menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan

Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa E-Modul interaktif dalam format PDF yang dilengkapi materi, infografis, audio, video pembelajaran, LKPD digital, kuis evaluasi, serta navigasi berbasis *hyperlink*.

Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Modul memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 98,33% dari ahli materi, 91,67% dari ahli media, dan 88,33% dari ahli desain instruksional. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 95,71% pada uji kelompok kecil (*small group*) dan 96,85% pada uji lapangan (*field trial*), yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa E-Modul berbasis Canva mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung motivasi dan kemandirian belajar siswa pada pembelajaran *public speaking*. Dengan demikian, E-Modul yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran digital di SMK.

Sebagai tindak lanjut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan materi yang lebih luas, menguji produk pada subjek dan sekolah yang lebih beragam, serta mengoptimalkan fitur agar dapat diakses secara luring dan dilengkapi sistem pemantauan aktivitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Amadi, J., Fajrillah, Juliani, Syarif, S. H., & Antoni, J. (2025). Peningkatan keterampilan teknis, digital, dan kewirausahaan siswa SMK menghadapi industri 4.0. *Communnity Development Journal*, 6(3), 4257–4262. https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.45290

Azis, F., & Juliastuti, R. (2025). Penguatan public speaking siswa SMK melalui penyuluhan presentasi percaya diri. *Jurnal PKM COMMs*, 2(2), 315–325. https://doi.org/10.32493/j.png.v2i2.51026

Cicilia, A. Y., Nurmala, & Mendrofa, P. L. C. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar seni tari. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 48545–48554. Retrieved from https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/23375

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40

Hakim, L. N., Wedi, A., & Praherdhiono, H. (2020). Electronic module (E-Module) untuk memfasilitasi siswa belajar materi cahaya dan alat optik di rumah.

JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3(3), 239–250. https://dx.doi.org/10.17977/um038v3i32020p239

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361. https://doi.org/10.20961/ddi.v12i5.90998

Safitri, C. D., Sembiring, S. A., Sudding, M. F. J., Musdalifah, & Kamariah, A. (2025). Strategi peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa melalui pelatihan public speaking berbasis praktik dan umpan balik. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 2(2), 129–137. https://doi.org/10.53088/tintamas.v2i2.2070

Silviyana, Bahrudin, B., & Anjana, F. (2025). Analisis perbedaan strategi mengajar guru generasi milenial dan Generasi Z. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(7), 1–14. https://doi.org/10.17977/um065.v5.i7.2025.10

Sitinjak, S. A. B., Adrallisman, Kumala, S. A., Simamora, R. M. P., & Halomoan, H. S. (2024). Mengatasi kecemasan dan rasa takut dalam public speaking: Pelatihan public speaking pada siswa SMK Karmel Tangerang. *Jurnal Abdi Dharma*, 4(2), 209–220. https://doi.org/10.31253/ad.v4i2.3276

Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi 2). Bandung: Alfabeta.

Umilatifah, A., & Faridi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase D – Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 91–104. https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.530