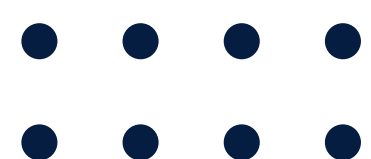




PANDUAN PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *Canva*

Disusun Oleh :

- 1. Armita Novriana Rambe, S.Pd., M.Hum**
- 2. Yanisha Dwi Astari, S.S., M.Hum**
- 3. Elvi Rahmi, M.Kom**



KATA PENGANTAR

Transformasi digital dalam dunia pendidikan bukanlah sekadar opsi, melainkan sebuah keniscayaan. Di tengah tantangan zaman, pendidik dituntut untuk mampu beradaptasi dan berinovasi dalam penyampaian materi pembelajaran. E-Modul (Modul Elektronik) hadir sebagai salah satu solusi paling efektif untuk menjawab tantangan tersebut.

Berbeda dengan sekadar memindahkan buku cetak ke format digital (e-book), e-modul menawarkan potensi interaktivitas yang kaya. Siswa tidak lagi hanya membaca, tetapi juga dapat menonton video, mendengarkan audio, dan berinteraksi dengan elemen-elemen di dalam modul.

Canva, sebagai platform desain yang intuitif, telah berkembang menjadi alat bantu yang luar biasa bagi pendidik. Panduan ini disusun secara sistematis untuk memandu Bapak/Ibu, langkah demi langkah, dalam memanfaatkan Canva untuk mengembangkan e-modul yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga kuat secara pedagogis.

Selamat berinovasi!

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I: Transformasi Digital & Peran E-Modul.....	1
Fase 1: Analisis Kebutuhan & Perumusan Tujuan.....	2
Fase 2: Pemetaan Konten (Penyusunan Storyboard).....	3
Fase 3: Pengumpulan Aset Digital.....	4
BAB 2: PENGUASAAN PLATFORM CANVA.....	5
Pengenalan Antarmuka Editor Canva.....	6
Memulai Proyek: Ukuran Kanvas & Template.....	8
Prinsip Dasar Desain Visual untuk Pendidik.....	9
Mengelola Tipografi (Teks) agar Mudah Terbaca.....	10
Tata Letak (Layout) Halaman yang Profesional.....	11
BAB 3: MEMBANGUN INTERAKTIVITAS.....	12
Menambahkan Tautan (Hyperlink) Internal & Eksternal..	13
Menyematkan Konten Eksternal (Video, Web).....	14
Membuat Tombol Navigasi yang Intuitif.....	15
Langkah Membuat Tombol.....	16
Integrasi Audio (Narasi & Efek Suara).....	17
BAB 4 ASESMEN & PUBLIKASI.....	18
Menautkan E-Modul dengan Platform Asesmen.....	19
Opsi Publikasi: PDF vs. Tautan Situs Web.....	20

BAB 1:
LANDASAN &
PERENCANAAN

Memasuki era Industri 4.0 dan Society 5.0, literasi digital menjadi kompetensi krusial bagi peserta didik. Proses pembelajaran tidak lagi dapat dibatasi oleh ruang kelas dan buku teks fisik semata.

Mengapa E-Modul?



- ➔ **Pembelajaran Fleksibel:** Peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kecepatan belajar mereka (self-paced learning).
- ➔ **Bahan Ajar Kaya (Rich Content):** E-Modul memungkinkan integrasi beragam format media (teks, gambar, video, audio, animasi) yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar (VARK).
- ➔ **Keterlibatan Aktif (Active Engagement):** Fitur interaktif seperti tombol, kuis tertaut, dan video sematan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan materi, bukan hanya mengonsumsinya secara pasif.
- ➔ **Ramah Lingkungan:** Mengurangi penggunaan kertas dan biaya cetak.

Canva menjembatani kebutuhan akan bahan ajar digital yang kaya dengan kemudahan penggunaan, memungkinkan guru yang bukan desainer grafis profesional sekalipun dapat menghasilkan karya yang berkualitas.

Fase 1: Analisis Kebutuhan & Perumusan Tujuan

Setiap pengembangan bahan ajar yang efektif dimulai dari perencanaan yang matang, bukan dari desain.

1. Analisis Kebutuhan (Need Analysis) Tanyakan pada diri Anda:

Materi apa yang saat ini sulit dipahami siswa melalui metode konvensional?

Karakteristik peserta didik saya seperti apa (gaya belajar, akses teknologi)?

Apakah e-modul ini akan digunakan untuk pembelajaran mandiri, flipped classroom, atau pengayaan?

2. Perumusan Tujuan (CP/TP) Ambil Capaian Pembelajaran (CP) yang relevan dan turunkan menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) yang spesifik dan terukur.

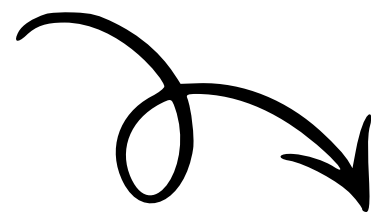
- Contoh Buruk: "Siswa memahami fotosintesis."
- Contoh Baik (Spesifik): "Setelah mempelajari e-modul ini, peserta didik mampu mengidentifikasi 3 faktor utama yang memengaruhi proses fotosintesis melalui kuis interaktif."

Fase 2: Pemetaan Konten (Penyusunan Storyboard)

Jangan pernah memulai mendesain di Canva tanpa kerangka yang jelas. Storyboard (Papan Cerita) adalah draf kasar dari setiap halaman e-modul Anda.

Anda bisa membuatnya secara sederhana menggunakan tabel di Ms. Word atau bahkan coretan di buku.

Contoh Storyboard Sederhana:



Halaman	Judul/Topik	Elemen Visual	Teks Utama (Poin)	Interaksi
1	Cover	Gambar Ilustrasi	Judul Modul, Nama	(Tidak ada)
2	Daftar Isi	Ikon Bab	Daftar Isi	Link ke halaman
3	Pendahuluan	Foto Pemicu	CP/TP, Peta Konsep	(Tidak ada)
4	Materi 1	Infografis	Poin 1, Poin 2	(Tidak ada)
5	Materi 1	Video Sematan	Penjelasan singkat	Tombol "Play Video"
6	Latihan 1	Ikon Kuis	Instruksi	Tombol "Mulai Kuis" (link ke Google Form)

Dengan storyboard, Anda akan bekerja lebih cepat dan terstruktur saat di Canva.

Fase 3: Pengumpulan Aset Digital

Setelah storyboard jadi, kumpulkan semua "bahan mentah" yang Anda perlukan. Mengumpulkan aset di awal akan sangat menghemat waktu desain.

Siapkan satu folder khusus di komputer Anda yang berisi:



Teks Materi: Draf final materi yang sudah diketik rapi (misal: di Ms. Word). Ini akan memudahkan proses copy-paste ke Canva.

Gambar & Foto:

- Gunakan foto/gambar pribadi jika ada.
- Jika mengambil dari internet, carilah dari sumber yang bebas hak cipta (lisensi CC0) seperti Pexels, Pixabay, atau Unsplash.
- Canva sendiri menyediakan jutaan aset foto dan grafik di dalam tab "Elemen".



Link Video: Kumpulkan URL video pembelajaran yang relevan (misal: dari YouTube, Vimeo, atau platform video lainnya).



File Audio (Opsional): Jika Anda berencana menambahkan narasi (rekaman suara), siapkan file .MP3 nya.

BAB 2:
PENGUASAAN
PLATFORM CANVA



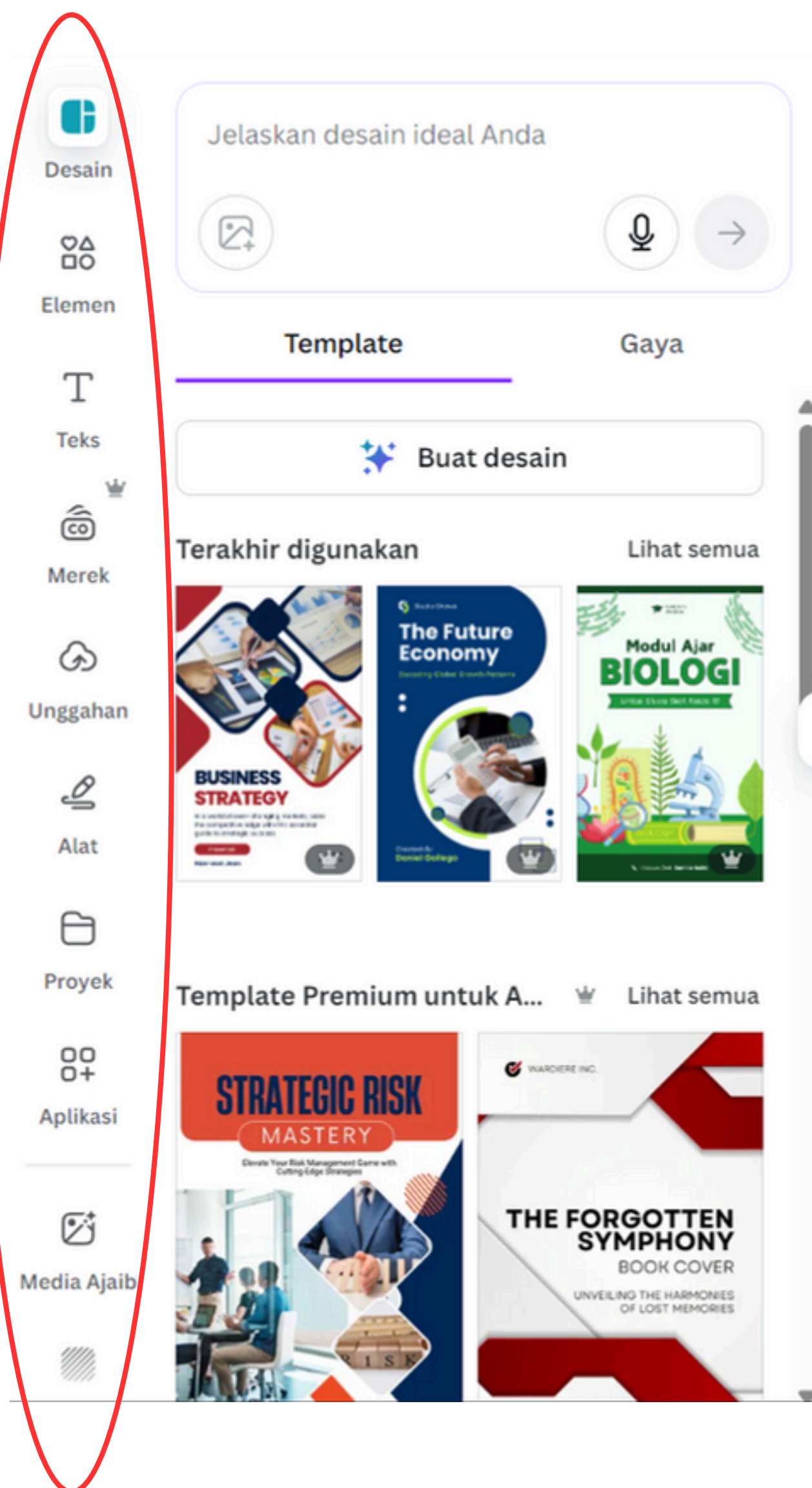
Pengenalan Antarmuka Editor Canva

Saat Anda membuka editor Canva, Anda akan melihat tiga area kerja utama. Memahami fungsi ketiganya adalah kunci kecepatan bekerja.

(Disarankan menyertakan screenshot antarmuka di halaman ini)

1. Menu Panel Kiri (Panel Aset)

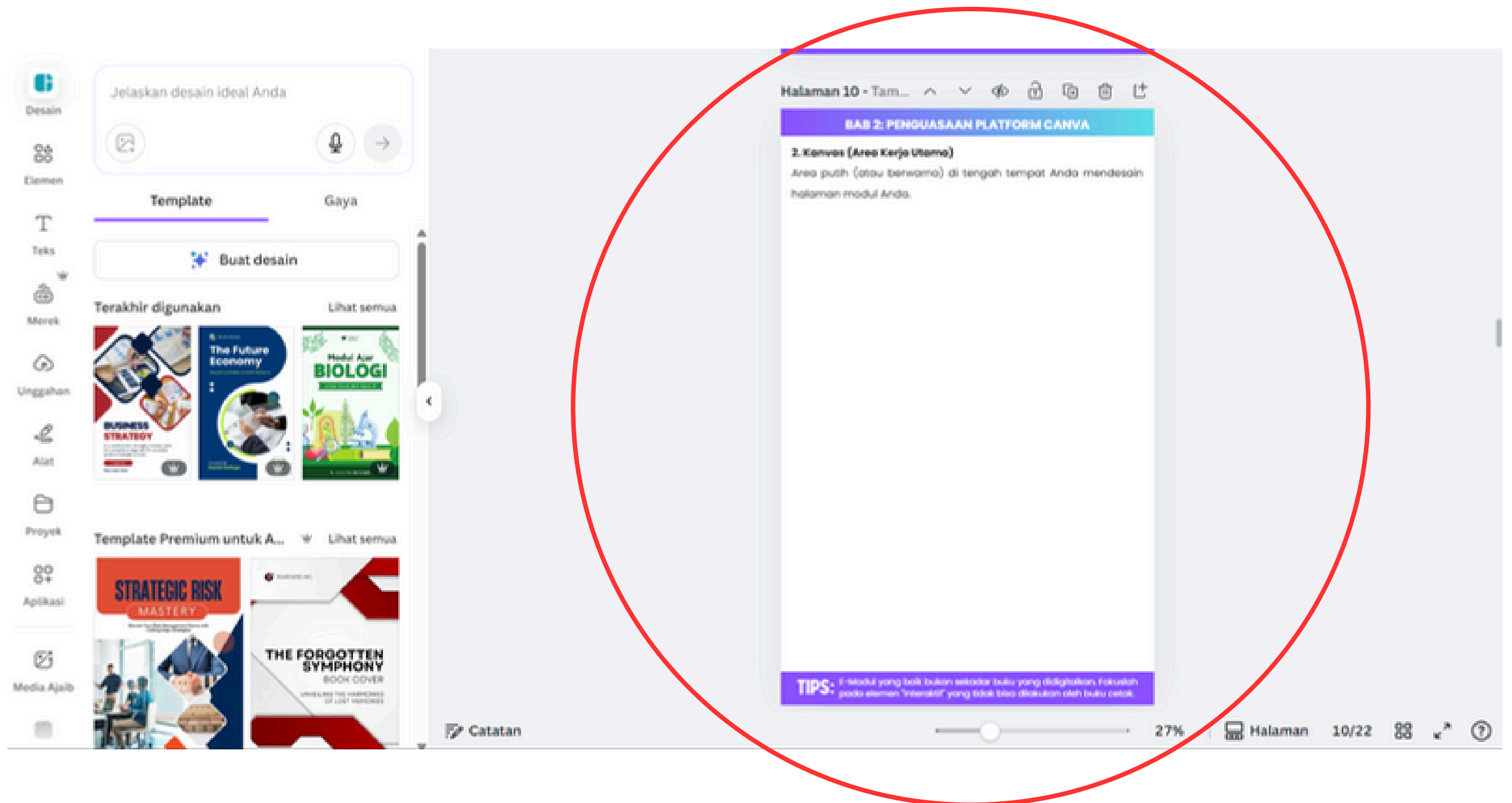
Di sinilah "dapur" Anda. Tempat Anda mengambil semua bahan:



- Desain/Template: Tata letak siap pakai.
- Elemen: Ikon, bentuk, garis, grafik, foto, video. Ini adalah tab yang akan paling sering Anda gunakan.
- Teks: Untuk menambahkan kotak teks (judul, subjudul, isi).
- Unggahan: Tempat mengunggah gambar, video, atau audio milik Anda sendiri.
- Lainnya: Tempat aplikasi tambahan seperti YouTube, Sematan, Kode QR, dll.

2. Kanvas (Area Kerja Utama)

Area putih (atau berwarna) di tengah tempat Anda mendesain halaman modul Anda.



3. Menu Atas (Panel Konteks)

Menu ini berubah-ubah tergantung elemen apa yang sedang Anda pilih (klik).

Jika Anda mengklik Teks, menu ini akan menampilkan opsi Font, Ukuran, Warna Teks, Rata Kanan/Kiri.



Jika Anda mengklik Gambar, menu ini akan menampilkan "Edit Foto", "Pangkas" (Crop), dll.

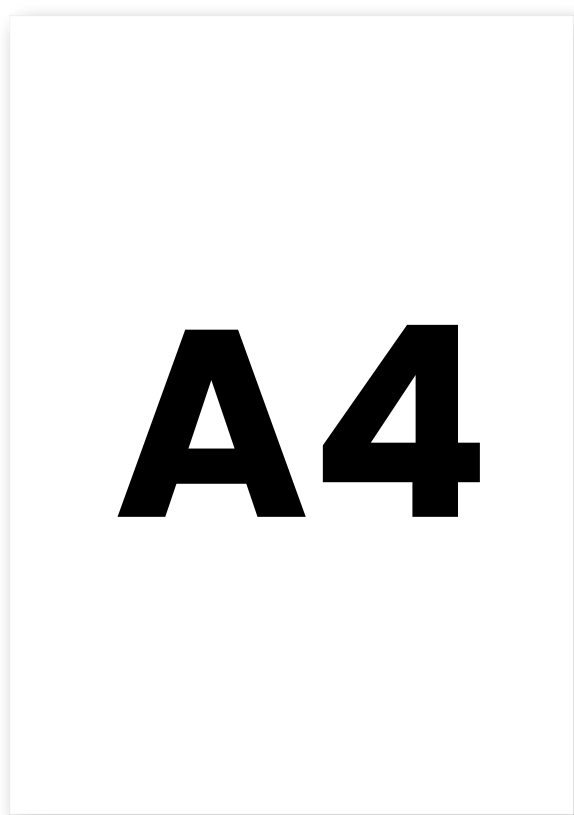


Memulai Proyek: Ukuran Kanvas & Template

Memilih ukuran kanvas yang tepat di awal sangatlah penting karena akan memengaruhi cara siswa mengonsumsi modul Anda.

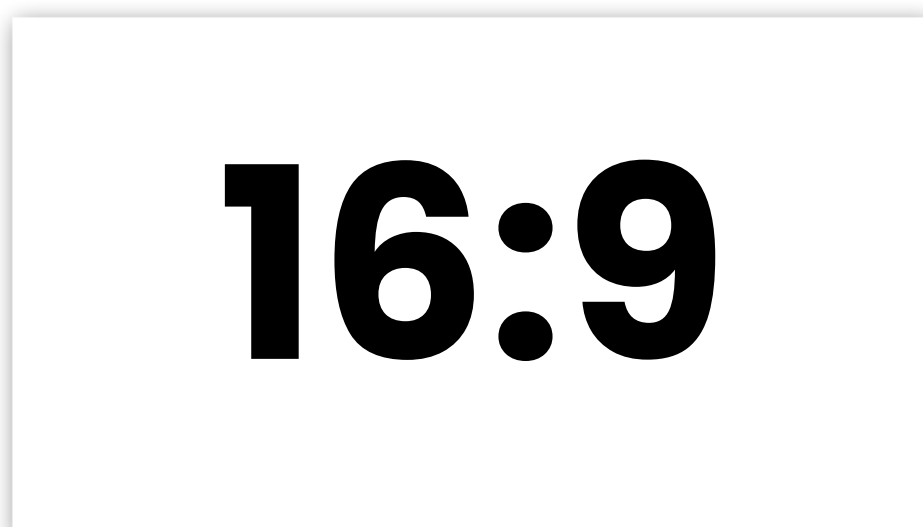
Pilihan Ukuran Kanvas Populer:

1. Dokumen A4 (21 x 29.7 cm)



- **Kelebihan:** Ukuran standar dokumen. Familiar dan ideal jika ada kemungkinan modul akan dicetak (di-print) oleh siswa.
- **Kekurangan:** Rasio portrait (tegak) membuatnya kurang ideal saat dibaca di layar laptop (yang landscape) atau HP (harus zoom in/out).

2. Presentasi (16:9) (1920 x 1080 px)



- **Kelebihan:** Rasio landscape (mendatar) yang sempurna untuk tampilan di layar laptop, monitor komputer, atau proyektor. Sangat direkomendasikan untuk modul yang kaya visual dan video.

- **Kekurangan:** Kurang cocok jika akan dicetak.

Rekomendasi: Untuk e-modul interaktif yang akan dibagikan sebagai tautan, selalu gunakan ukuran Presentasi (16:9).

Prinsip Dasar Desain Visual untuk Pendidik

Anda tidak perlu menjadi desainer, tetapi memahami 4 prinsip dasar (dikenal sebagai **C.R.A.P.**) akan membuat modul Anda terlihat jauh lebih profesional dan mudah dibaca.

1. Contrast (Kontras)

Buat elemen yang berbeda terlihat sangat berbeda. Contoh: Judul dibuat Tebal dan besar, sementara isi teks dibuat tipis dan kecil. Gunakan warna latar yang terang dengan teks yang gelap (atau sebaliknya). Kontras membantu mengarahkan mata pembaca.

2. Repetition (Repetisi/Konsistensi)

Ulangi penggunaan elemen desain di seluruh modul. Contoh: Selalu gunakan font "Merriweather" untuk semua Judul Bab. Selalu gunakan warna biru untuk semua tombol. Ini menciptakan tampilan yang kohesif dan profesional.

3. Alignment (Perataan)

Jangan letakkan elemen secara acak. Ratakan! Gunakan rata kiri untuk sebagian besar teks. Ratakan gambar dengan teks. Canva menyediakan "garis bantu pintar" (warna pink) untuk membantu Anda meratakan elemen.

4. Proximity (Kedekatan)

Kelompokkan elemen yang saling terkait. Beri jarak (ruang kosong) antara kelompok elemen yang tidak terkait. Ini membantu mengorganisasi informasi dan mengurangi "keramaian" visual.

Mengelola Tipografi (Teks) agar Mudah Terbaca

Tujuan utama e-modul adalah penyampaian informasi. Jika teks Anda sulit dibaca, secantik apapun desainnya, e-modul Anda gagal.

Hierarki Teks

Setiap halaman harus memiliki hierarki visual yang jelas:

1. Judul (Heading 1): Paling besar, paling menonjol.

2. Subjudul (Heading 2): Ukuran sedang, untuk memecah topik.

3. Teks Isi (Body Text): Ukuran paling kecil (pastikan tetap terbaca, min. 10-12pt untuk A4, 16-24pt untuk 16:9).

Memilih Font (Jenis Huruf)

- **Serif:** Font dengan "kaki" atau "kait" (Contoh: Times New Roman, Merriweather, Lora). Baik untuk teks isi yang panjang di media cetak, memberi kesan formal dan klasik.
- **Sans Serif:** Font tanpa "kait" (Contoh: Montserrat, Open Sans, Poppins, Lato). Dianggap lebih mudah dibaca di layar digital. Memberi kesan modern dan bersih.
- **Rekomendasi:** Gunakan font Sans Serif untuk teks isi (body text) di e-modul Anda. Anda bisa mengombinasikan Judul Serif dengan Isi Sans Serif.

Aturan Emas: Jangan gunakan lebih dari 2-3 jenis font dalam satu modul.

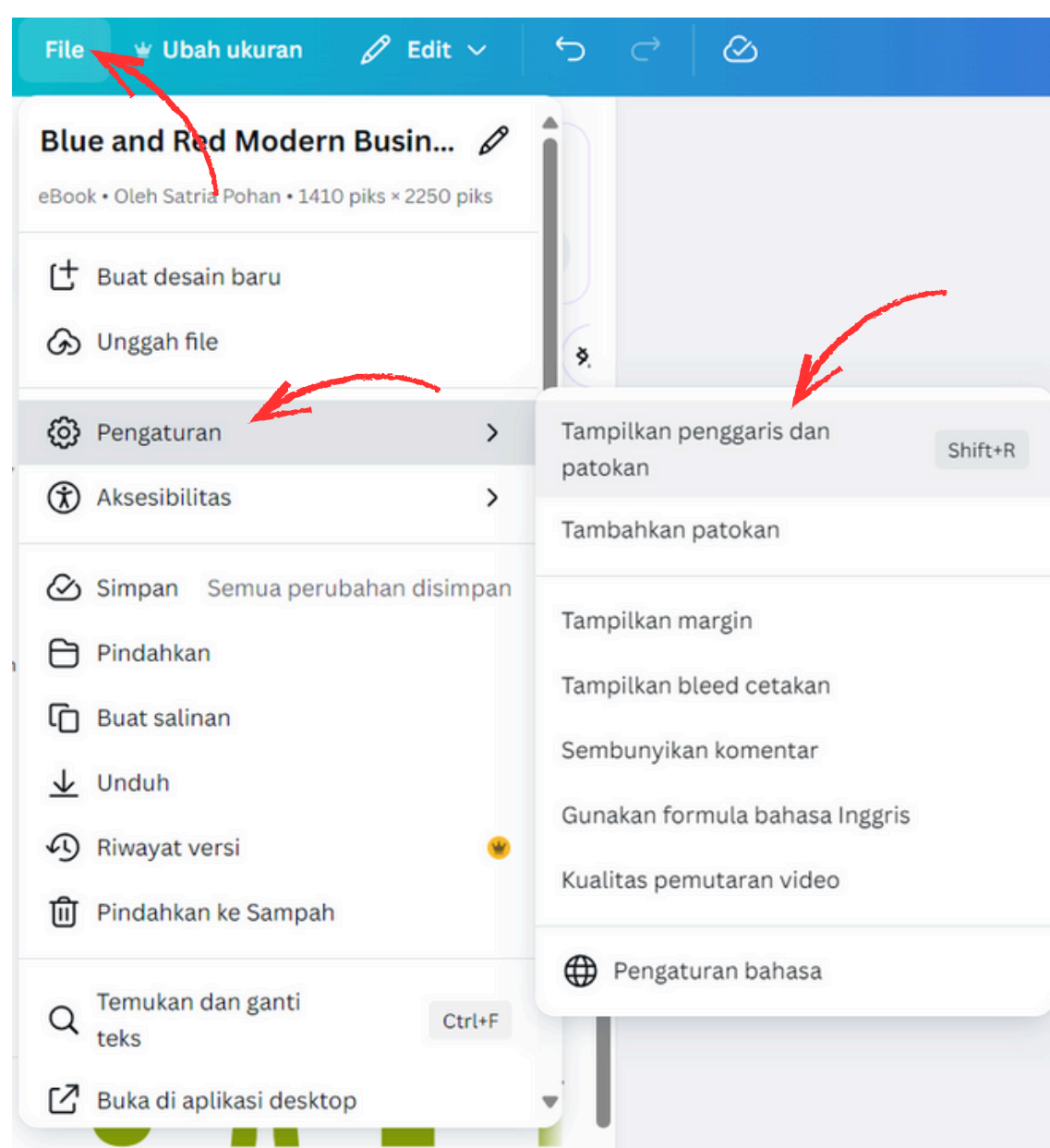
Tata Letak (Layout) Halaman yang Profesional

Layout adalah seni menyusun teks, gambar, dan elemen lain di dalam halaman (kanvas) Anda.

Jangan Takut Ruang Kosong (White Space)

Kesalahan pemula yang paling umum adalah mengisi setiap sudut halaman dengan teks atau gambar. Ini membuat halaman terlihat "penuh" dan melelahkan mata.

Beri "ruang napas" (ruang kosong) di sekitar teks dan gambar. Ruang kosong membantu mata pembaca beristirahat dan fokus pada elemen yang penting.



Gunakan Petak (Grid)

Canva menyediakan fitur "Tampilkan Penggaris dan Pemandu" (File > View Settings > Show Rulers and Guides). Anda bisa menarik garis pemandu dari penggaris untuk membuat batas (margin) yang konsisten di setiap halaman.

Konsistensi adalah Kunci

Di mana Anda meletakkan nomor halaman? Di mana Anda meletakkan tombol navigasi "Next"? Putuskan satu lokasi dan gunakan lokasi yang sama di setiap halaman (kecuali halaman sampul dan daftar isi).

BAB 3

MEMBANGUN INTERAKTIVITAS



Menambahkan Tautan (Hyperlink) Internal & Eksternal

Ini adalah langkah awal mengubah dokumen statis menjadi modul interaktif. Tautan (link) memungkinkan siswa "melompat" dari satu informasi ke informasi lain.

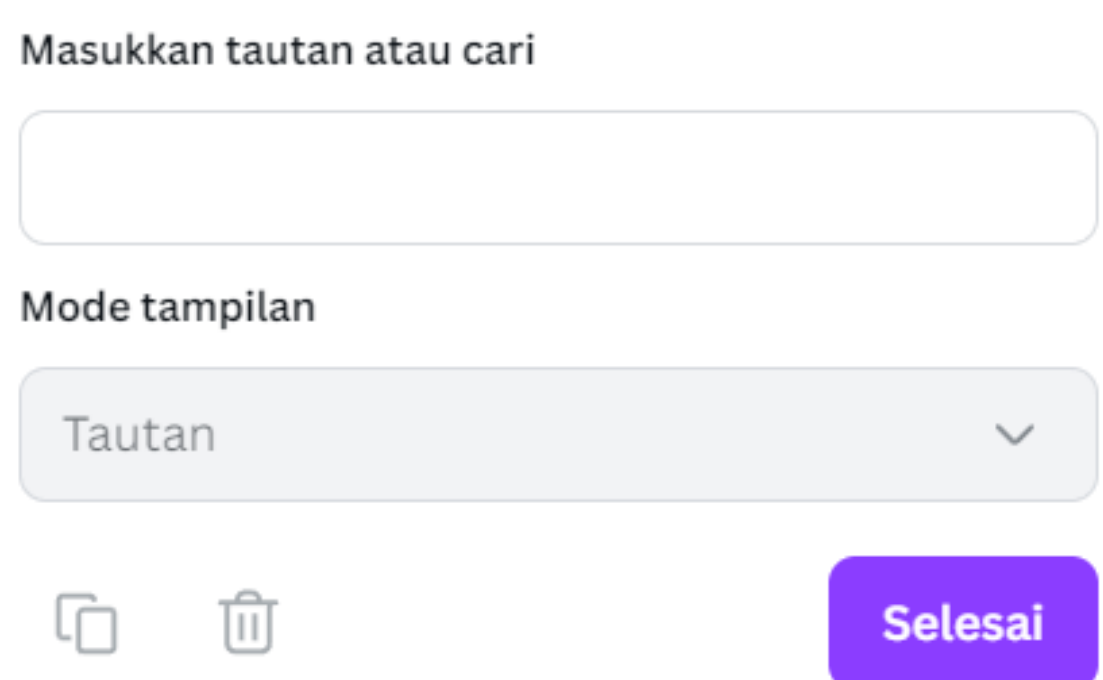
Cara Menambahkan Tautan:

1. Klik pada elemen yang ingin Anda tautkan (bisa berupa Teks, Gambar, atau Ikon).



2. Klik ikon Rantai (Tautan/Link) yang muncul di menu atas (atau klik kanan > Tautan).

3. Sebuah kotak akan muncul. Di sinilah Anda memilih jenis tautan.



Jenis Tautan di Canva:

1. Tautan Eksternal (ke Web)

- Cukup tempel (paste) URL/alamat situs web lengkap (misal: <https://www.google.com> atau link Google Form).
- Gunakan ini untuk: Menautkan ke sumber bacaan, artikel, video, atau kuis online.

2. Tautan Internal (ke Halaman Lain di Dokumen)

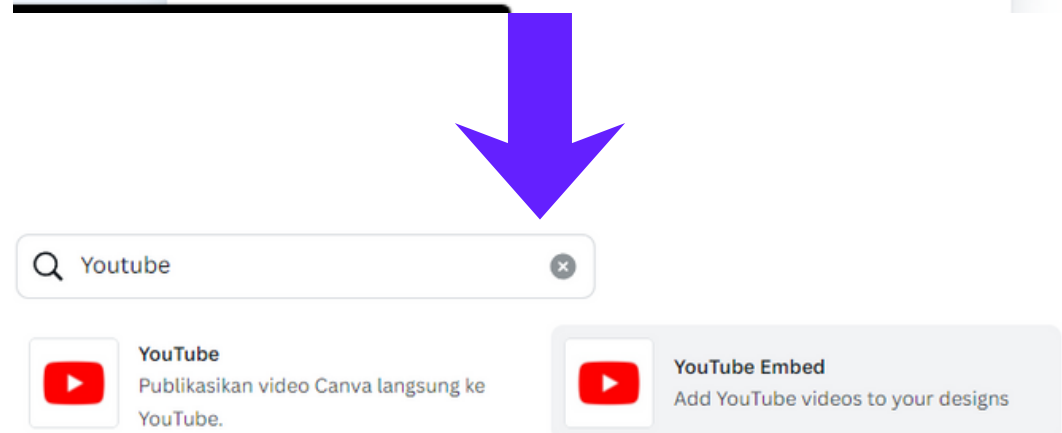
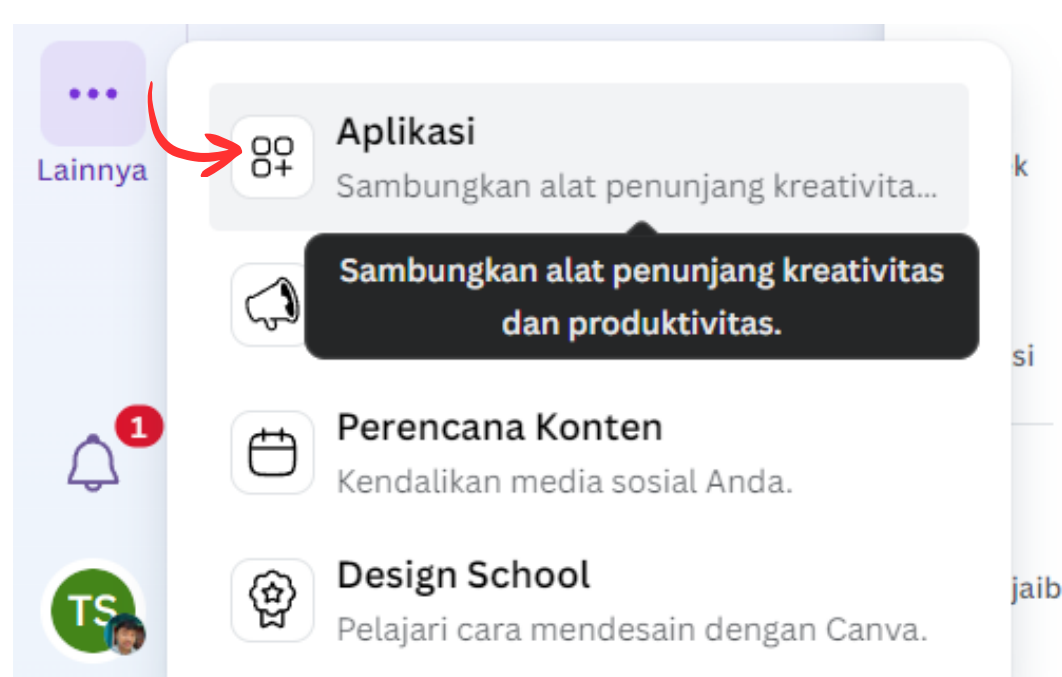
- Saat kotak tautan muncul, pilih "Halaman dalam dokumen ini".
- Pilih nomor halaman tujuan (misal: "Halaman 5").

Gunakan ini untuk: Membuat Daftar Isi interaktif, membuat tombol "Kembali ke Menu", atau membuat tombol "Lihat Kunci Jawaban".

Menyematkan Konten Eksternal (Video, Web)

Menyematkan (embedding) adalah cara menampilkan konten dari situs lain (seperti YouTube) langsung di dalam halaman modul Anda. Siswa tidak perlu keluar dari modul untuk menonton video.

Cara Menyematkan Video YouTube:



1. Di menu panel kiri, klik "Lainnya" (...).
2. Temukan dan klik aplikasi "YouTube".
3. Gunakan bilah pencarian untuk mencari video, ATAU
4. Salin link video YouTube Anda, lalu tempel (paste) di bilah pencarian tersebut.
5. Klik pada video yang muncul, dan video itu akan ditambahkan ke halaman Anda.

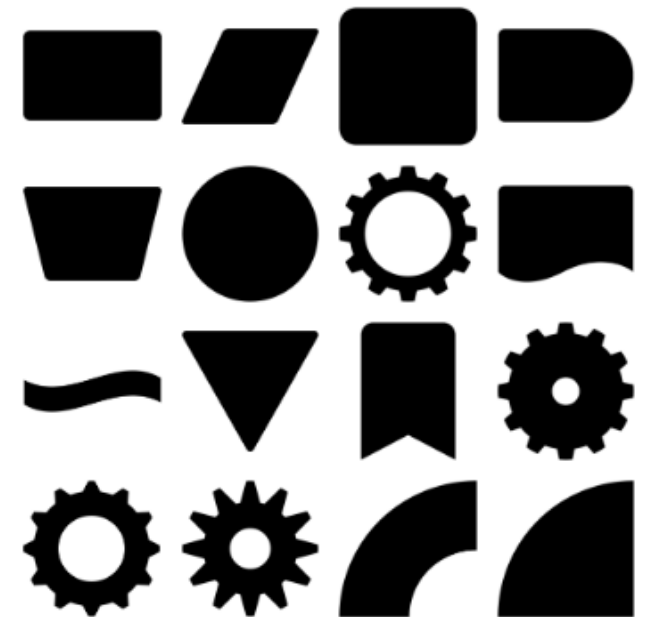
Cara Menyematkan Situs Web (Umum):

1. Di menu panel kiri, klik "Lainnya" (...) dan pilih aplikasi "Sematan" (Embed).
2. Salin link (URL) dari konten yang ingin Anda sematkan (misal: Peta Google Maps, simulasi Phet, atau artikel web).
3. Tempel link tersebut ke dalam kotak "Sematan".
4. Klik "Tambahkan ke desain".

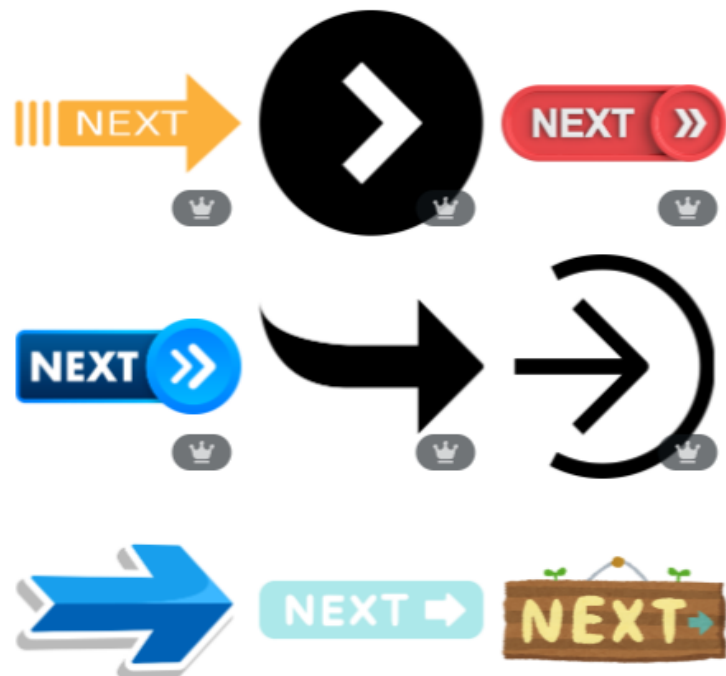
Membuat Tombol Navigasi yang Intuitif

Navigasi yang baik sangat penting untuk Pengalaman Pengguna (User Experience). Siswa tidak boleh merasa "tersesat" di dalam modul Anda.

1. Bentuk (Shape): Cari di "Elemen" -> "Bentuk" -> pilih persegi panjang bulat. Tambahkan Teks di atasnya (misal: "Mulai").



2. Ikon (Icon): Cari di "Elemen" -> ketik "panah kanan", "home", atau "next button".



3. Teks: Teks sederhana seperti "Halaman Selanjutnya >" juga bisa.

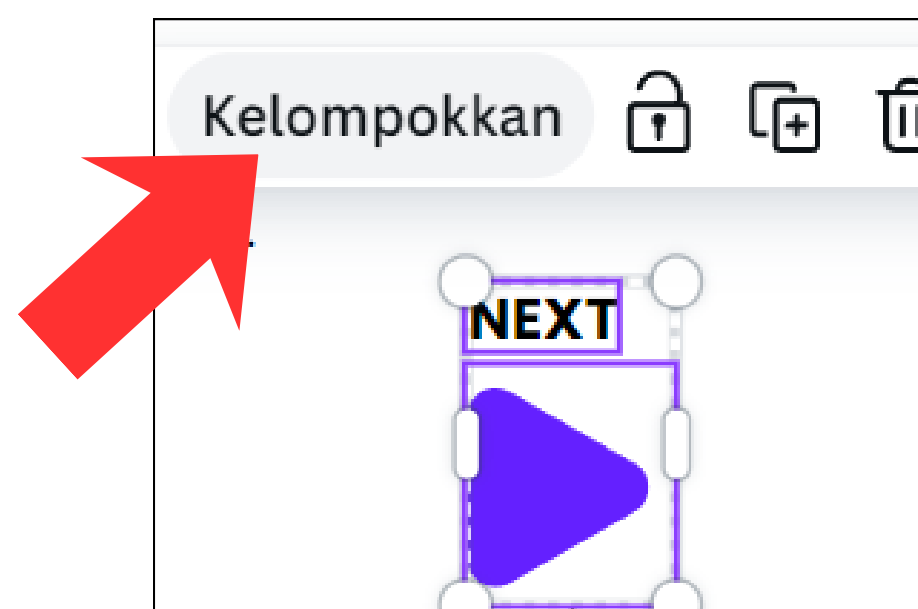
Langkah Membuat Tombol:

1. Buat tampilan tombolnya. (Misal: Anda meletakkan bentuk persegi dan teks "Next" di atasnya).

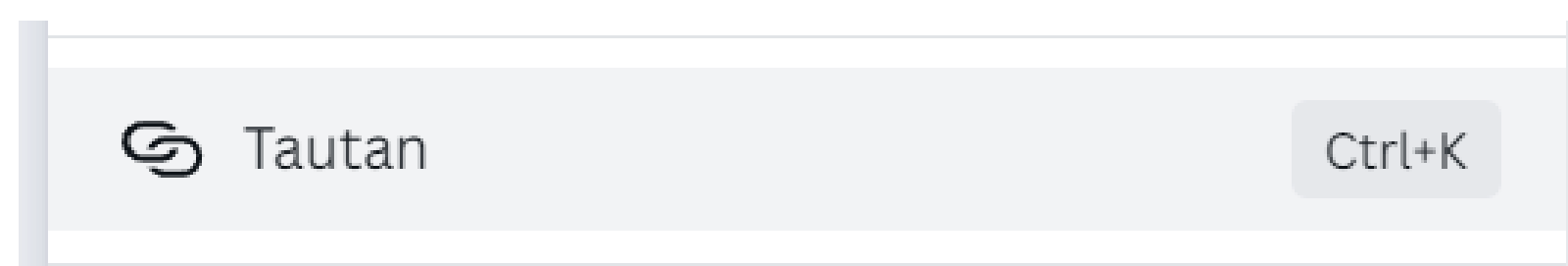
NEXT



2. Kelompokkan (Group): Pilih kedua elemen (bentuk dan teks), klik kanan, lalu pilih "Kelompokkan" (Group). Ini penting agar keduanya menjadi satu kesatuan.



3. Klik pada grup elemen yang sudah Anda buat. Klik ikon Tautan (Link) di menu atas.



5. Pilih halaman tujuan (misal: tautkan ke halaman selanjutnya).

Masukkan tautan atau cari

19 - Tanpa judul

Mode tampilan

Tautan



Selesai

Buatlah tombol navigasi yang konsisten (misal: "Back", "Home", "Next") dan letakkan di posisi yang sama di setiap halaman.

Integrasi Audio (Narasi & Efek Suara)

Audio dapat menjadi elemen yang sangat kuat untuk mengakomodasi gaya belajar auditori atau untuk memberikan instruksi lisan.

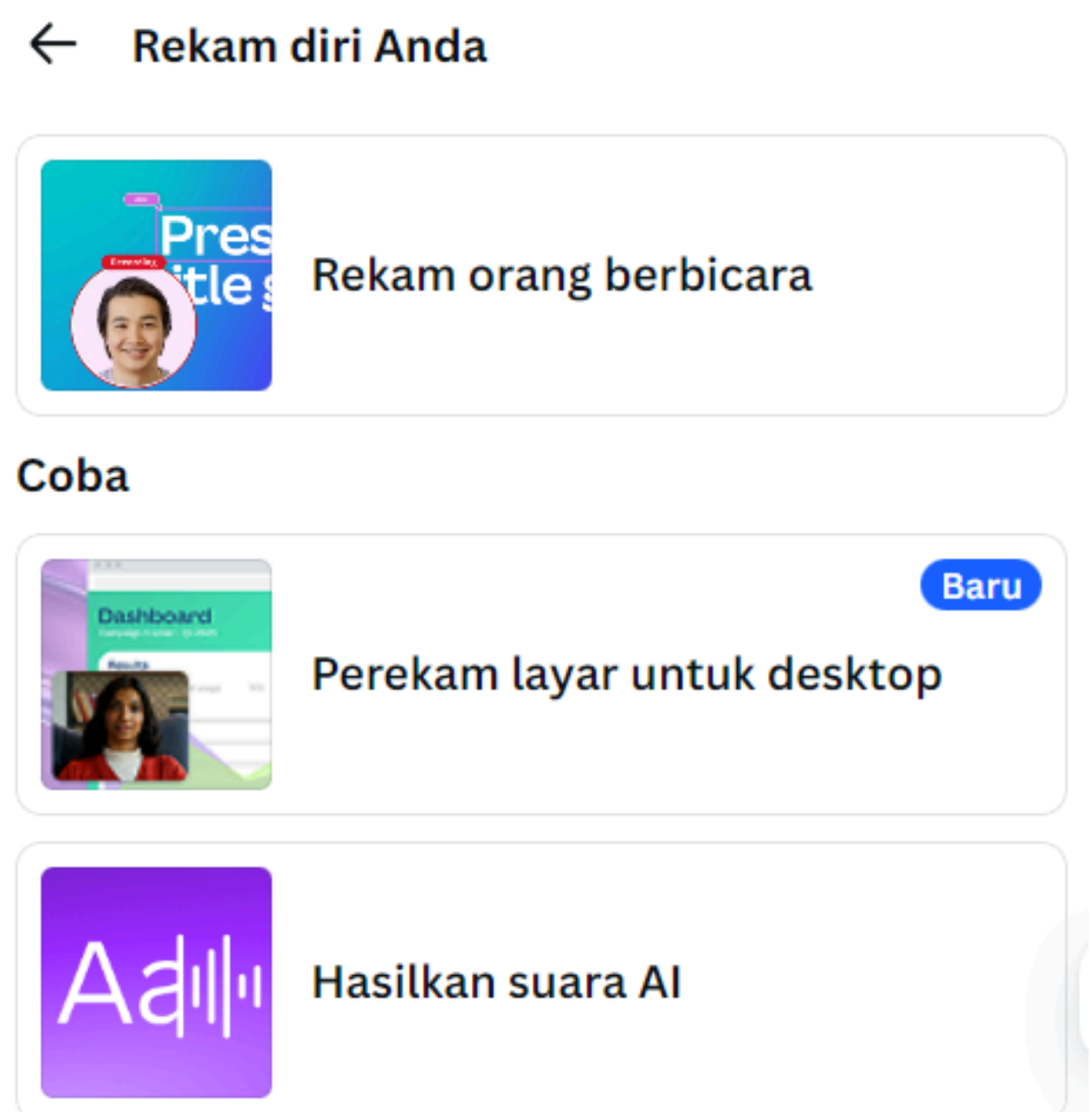
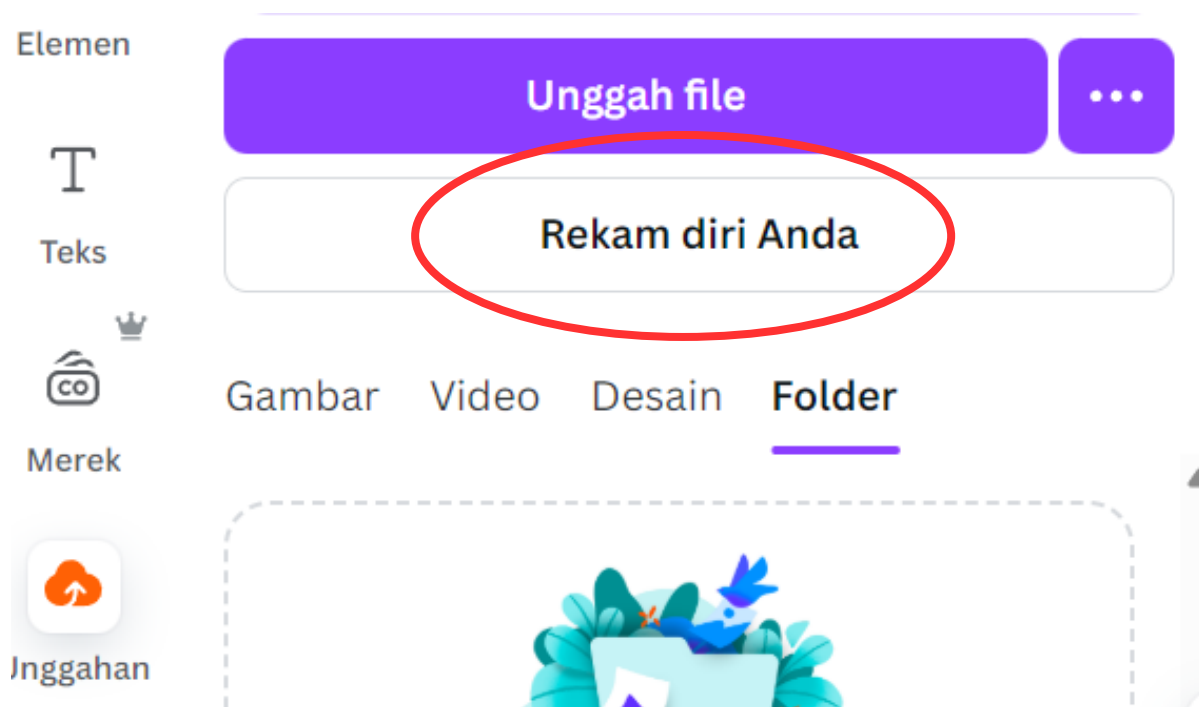
Opsi 1: Mengunggah File Audio (.MP3)

1. Siapkan rekaman suara Anda (bisa rekam pakai HP) dan simpan sebagai file .MP3.
2. Di Canva, buka tab "Unggahan" > "Audio".
3. Unggah file .MP3 Anda.
4. Klik file audio tersebut untuk menambahkannya ke halaman.
Ikon speaker akan muncul.

Opsi 2: Merekam Suara Langsung di Canva

Ini adalah cara yang lebih cepat!

1. Buka tab "Unggahan".
2. Klik tombol "Rekam Diri Anda" (Record Yourself).



BAB 4

ASESMEN &

PUBLIKASI



Menautkan E-Modul dengan Platform Asesmen

Canva adalah platform desain, bukan Learning Management System (LMS). Canva tidak bisa mengolah nilai atau melacak progres siswa secara otomatis.

Namun, kita dapat menghubungkannya secara cerdas dengan platform asesmen lain.

Cara Paling Umum: Google Forms / Microsoft Forms

1. Buat kuis atau soal latihan Anda di Google Forms (atau platform kuis lain seperti Quizizz, Kahoot, dll).
2. Dapatkan tautan (link) "kirim" atau "share" dari kuis tersebut.
3. Kembali ke Canva, buat satu halaman khusus "Latihan Soal" atau "Kuis Bab 1".
4. Buat tombol yang menarik (lihat Halaman 15) dengan teks "Klik di Sini untuk Memulai Kuis".
5. Tautkan (link) tombol tersebut ke URL Google Form Anda.

Siswa akan mengerjakan modul, mengklik tombol, mengerjakan kuis di tab baru, dan Anda dapat melihat hasilnya di platform asesmen tersebut.

Opsi Publikasi: PDF vs. Tautan Situs Web

Setelah modul Anda selesai, ada beberapa cara untuk membagikannya ke siswa. Pilihan Anda akan sangat memengaruhi interaktivitas.

Klik tombol "Bagikan" (Share) di pojok kanan atas untuk melihat opsi:

1. Unduh sebagai PDF (PDF Standar atau PDF Cetak)

- Kelebihan: File bisa disimpan offline oleh siswa, bisa dicetak.
- Kekurangan (Sangat Penting): Semua konten dinamis akan MATI. Video tidak bisa diputar, audio tidak bersuara, animasi hilang, dan fitur "sematan" (embed) tidak akan berfungsi.
- Yang Masih Berfungsi: Hyperlink (tautan) ke halaman lain dan ke situs web eksternal.

2. Tautan Tampilan Publik (Public View Link)

- Kelebihan: Cara Terbaik! Semua fitur interaktif (video, audio, animasi, sematan, link) berfungsi sempurna. Siswa tidak perlu mengunduh file, hanya perlu koneksi internet.
- Kekurangan: Harus diakses secara online.

3. Situs Web (Website)

- Mirip dengan Tautan Publik, ini mengubah desain Anda menjadi situs web mini.
- Pilih gaya "Presentasi" atau "Gulir" (Scrolling) untuk pengalaman membaca yang berbeda.

Rekomendasi Utama: Bagikan sebagai Tautan Tampilan Publik atau Situs Web.

Pengembangan e-modul interaktif adalah sebuah proses kreatif yang berkelanjutan. Panduan ini mencakup dasar-dasar teknis dan pedagogis untuk memulai, namun alat terbaik adalah kemauan Anda untuk bereksplorasi.

Jangan takut untuk mencoba fitur-fitur baru di Canva. Semakin sering Anda berlatih, semakin intuitif prosesnya, dan semakin berkualitas bahan ajar yang akan Anda hasilkan untuk peserta didik.

Teruslah berinovasi dan ciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Selamat Berkarya, Pendidik Hebat!