

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR SINGKATAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Spesifikasi Produk	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Dasar Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Pembelajaran	7
2.1.2 Tujuan Pembelajaran	8
2.1.3 Unsur-Unsur yang ada Dalam Pembelajaran.....	9
2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.3 Konsep Dasar E-Modul	15
2.3.1 Pengertian E-Modul	15
2.3.2 Ciri-ciri E-Modul.....	16
2.3.3 Manfaat E-Modul	17
2.3.4 Prinsip Pengembangan E-Modul.....	18
2.3.5 Langkah-Langkah Membuat E-modul	19
2.3.6 Komponen E-Modul.....	20
2.4 Konsep Dasar Menulis Teks Deskripsi	21
2.4.1 Pengertian Menulis.....	21
2.4.2 Pengertian Teks Deskripsi	21
2.4.3 Tujuan Teks Deskripsi.....	22
2.4.4 Fungsi Teks Deskripsi	23
2.4.5 Struktur Teks Deskripsi	23
2.5 Konsep Dasar Canva	24
2.5.1 Pengertian Canva.....	24
2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Canva	25

2.5.3 Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i>	25
2.6 Penelitian yang Relevan	26
2.7 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan.....	31
3.2 Prosedur Pengembangan.....	32
3.2.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	32
3.2.2 Desain (<i>Design</i>).....	32
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	32
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	33
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	33
3.3 Uji Coba Produk.....	33
3.3.1 Desain Uji Coba	34
3.3.2 Subjek Uji Coba	34
3.4 Jenis Data.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	36
3.7 Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Hasil Penelitian dan Pengembangan E-modul	
Berbasis Canva pada Materi Menulis Teks Deskripsi.....	41
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	41
4.1.2 <i>Design</i> (Desain)	45
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	45
4.1.4 <i>Implementation</i> (implementasi).....	60
4.1.5 <i>Evaluation</i> (evaluasi).....	61
4.2 Hasil Uji Coba Produk E-modul Berbasis Canva	61
4.2.1 Kepraktisan Media Pembelajaran E-modul	
Berbasis Canva	61
4.2.2 Efektivitas Media Pembelajaran E-modul	
Berbasis Canva	63
4.3 Analisa Data	64
4.3.1 Kelayakan Media Pembelajaran E-modul	
Berbasis Canva	64
4.3.2 Kepraktisan Media Pembelajaran E-modul	
Berbasis Canva	65
4.3.3 Efektivitas Media Pembelajaran E-Modul	
Berbasis Canva	67
4.4 Pembahasan Hasil Pengembangan	68

4.4.1 Pengembangan Media Pembelajaran E-modul	
Berbasis Canva	68
4.4.2 Kelayakan Media Pembelajaran E-modul	
Berbasis Canva	69
4.4.3 Kepraktisan Media Pembelajaran E-modul	
Berbasis Canva	71
4.4.4 Efektivitas Media Pembelajaran E-modul	
Berbasis Canva	72
4.4.5 Keterbatasan Pengembangan	72
BAB V PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.7 Kerangka Berpikir	30
Bagan 3.2 Tahap Model ADDIE	32

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi.....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa.....	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	39
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Menganalisis Struktur Teks Deskripsi	39
Tabel 3.6 Skala Likert Angket Validasi.....	40
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media	41
Tabel 3.8 Skala Perhitungan Respon Peserta Didik	41
Tabel 3.9 Kriteria Respon Peserta Didik.....	41
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan Produk Terhadap Hasil Belajar	42
Tabel 4.1 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran	
E-modul Berbasis Canva oleh Validator Ahli Materi.....	47
Tabel 4.2 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran	
E-modul Berbasis Canva oleh Validator Ahli Bahasa	54
Tabel 4.3 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran	
E-modul Berbasis Canva oleh Validator Ahli Media	59
Tabel 4.4 Respon Peserta Didik pada Uji Coba Perorangan.....	62
Tabel 4.5 Respon Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	62
Tabel 4.6 Respon Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan	63
Tabel 4.7 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Perorangan	63
Tabel 4.8 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	64
Tabel 4.9 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Lapangan.....	64
Tabel 4.10 Persentase Kepraktisan Uji Coba Media Pembelajaran	
E-modul Berbasis Canva	65
Tabel 4.11 Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva	
Sebelum Revisi I oleh Ahli Materi	46
Gambar 4.2 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva	
Setelah Revisi I oleh Ahli Materi.....	47
Gambar 4.3 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva	
Sebelum Revisi I oleh Ahli Bahasa.....	52
Gambar 4.4 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva	
Setelah Revisi I oleh Ahli Bahasa.....	53
Gambar 4.5 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva	
Sebelum Revisi I oleh Ahli Media.....	57
Gambar 4.6 Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva	
Setelah Revisi I oleh Ahli Media.....	58

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Setiap Aspek oleh Ahli Materi pada Revisi I dan Revisi II.....	50
Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi pada Revisi I dan Revisi II.....	51
Grafik 4.3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Setiap Aspek oleh Ahli Bahasa Terhadap Revisi I dan Revisi II.....	55
Grafik 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa pada Revisi I dan Revisi II.....	56
Grafik 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain pada Revisi I dan Revisi II.....	60
Grafik 4.6 Persentase Kepraktisan Uji Coba Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva.....	66
Grafik 4.7 Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik.....	68

DAFTAR SINGKATAN

ADDIE	: <i>Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation</i>
R&D	: <i>Research & Development</i>
KI	: Kompetensi Inti
KD	: Kompetensi Dasar
CD	: <i>Compact Disc</i>
VCD	: <i>Video Compact Disc</i>
KKM	: Kriteria Ketuntasan Minimal