

Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Canva Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Kelas IV Sekolah Dasar

Dea Agustina¹, Arwin²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Teaching Materials, Canva E-Modules, ADDIE</i>	<i>This research is motivated by the fact that there is a lack of use of digital technology in making teaching materials in schools. This research aims to develop an e-module on my material and my needs in class IV that is valid, practical and effective. This type of research is development research (R&D). The development model used is the ADDIE model. The ADDIE model is Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The e-module that has been designed is then validated by the validator by providing a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of material experts, language experts and media experts. The practicality of the product is carried out by filling out a questionnaire filled in by teachers and students. The effectiveness test is carried out by giving test questions to students. This research produces e-modules that are valid, practical and effective for use in the learning process. The overall validation results obtained a final result of 90.33% in the "Very Valid" category. The practicality results at the research school were 92.5% in the "Very Practical" category. The results of effectiveness at SDN 222/III Desa Dalam Beringin school were "Very Effective". Thus, it can be concluded that the use of e-modules using Canva for my material and my needs in grade IV elementary school is declared valid, practical and effective.</i>
Kata kunci: <i>Bahan Ajar, E-Modul Canva, ADDIE</i>	ABSTRAK <i>Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kenyataan yang terjadi bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi digital terhadap pembuatan bahan ajar di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul pada materi aku dan kebutuhanku di kelas IV yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.</i>

Model ADDIE yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. E-modul yang telah dirancang kemudian dilakukan validasi oleh validator dengan memberikan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket yang diisi oleh guru dan siswa. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan soal tes kepada siswa. Penelitian ini menghasilkan e-modul yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi keseluruhan memperoleh hasil akhir 90,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil kepraktisan disekolah penelitian sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil efektivitas di sekolah SDN 222/III Desa Dalam Beringin memperoleh hasil “Sangat Efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul menggunakan *canva* pada materi aku dan kebutuhanku di kelas IV SD ini dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Corresponding author :
deaagustina0273@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan mendukung tercapainya teknologi baru yang menandai adanya perkembangan zaman yang memberikan pengaruh dalam semua aspek kehidupan (Rahmah & Arwin, 2021). Pada era revolusi industri 5.0 ini teknologi sudah sangat berkembang pesat, salah satu cirinya yaitu meningkatkan interaksi warga dunia secara langsung ataupun tidak langsung yang ditopang oleh kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Zebua, 2023).

Perubahan era ini memiliki dampak yang signifikan pada seluruh aspek kehidupan manusia termasuk dalam aspek pendidikan (Syadida & Erita, 2022). Dampak era revolusi industri 5.0 dibidang

pendidikan adalah berubahnya pola pikir dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran yang menuntut adanya perubahan pada sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran berbasis teknologi. Perubahan ini dikarenakan bahwa pada era ini siswa dihadapkan dengan berbagai permasalahan nyata yang lebih kompleks guna untuk menghasilkan siswa yang tidak hanya memiliki penguasaan ilmu pengetahuan saja namun juga harus memiliki keterampilan lainnya (Anita dkk., 2022). Maka untuk membekali siswa dalam menghadapi era ini diperlukan teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi digital.

Bahan ajar ialah segala bentuk bahan yang dijadikan sebagai acuan oleh guru dan

siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Elvinas & Erita, (2022) bahan ajar adalah gabungan dari beberapa materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang berisi langkah-langkah dan komponen penting yang digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Bahan ajar sangat berperan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (Ariani et al., 2022). Hal ini sesuai dengan pendapat (Minalti & Erita, 2021) yang menyatakan bahan ajar sangat berperan penting dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran efektif dan menyenangkan.

Bahan ajar idealnya selain dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa bahan ajar juga harus sesuai dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman. Afnita & Farida, (2021) berpendapat bahwa guru mempunyai peranan penting dalam aspek pendidikan dan pengajaran. Sehingga seorang guru harus multitalenta dan memiliki kemampuan dalam membuat bahan ajar yang menarik dan menyenangkan salah satunya dengan menggunakan perangkat digital (Smaragdina et al., 2020). Bahan ajar menggunakan perangkat digital disebut bahan ajar elektronik.

E-modul adalah bahan ajar versi elektronik dari sebuah modul cetak. E-modul merupakan bentuk bahan ajar yang di susun secara sistematis yang disajikan dalam bentuk format digital yang dihubungkan kedalam bentuk link yang didalamnya dilengkapi petunjuk penggunaan, gambar, animasi, audio

dan video pembelajaran. Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S.S., (2020) mengatakan bahwa bahan ajar e-modul dilengkapi dengan komponen bahan ajar, terdapat juga gambar, link video, soal latihan.

E-modul merupakan suatu bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. E-modul adalah bahan ajar dengan versi elektronik yang berbentuk modul cetak yang dapat dibaca melalui gadget atau komputer lainnya dan kemudian dirancang dengan software pendukung. E-modul merupakan bahan ajar yang dinilai efektif digunakan untuk pembelajaran. E-modul dilengkapi dengan komponen bahan ajar sebagaimana mestinya yang disajikan dalam bentuk digital, didalamnya terdapat gambar, link video, soal latihan serta tes formatif agar menarik minat untuk mempelajari e-modul tersebut (Ninawati, dkk. 2021).

Penyelidikan yang di lakukan di SDN 222/III Desa Dalam. Peneliti menemukan permasalahan: Guru belum menggunakan bahan ajar berbasis teknologi digital. Padahal kedua sekolah tersebut sudah di fasilitasi yang memadai. Sehingga bahan ajar yang digunakan guru kurang menarik bagi siswa. Adapun kendala guru tidak memiliki cukup waktu untuk membuat bahan ajar menggunakan teknologi dan belum pernah membuat bahan ajar yang bervariasi dan hanya menggunakan buku cetak yang disediakan disekolah saja. Hasil

wawancara bersama siswa yaitu mereka sulit dalam belajar dan kurang berminat untuk belajar.

Dari masalah tersebut, perlunya bahan ajar berbasis teknologi digital yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menawarkan bahan ajar berbasis digital yaitu berupa bahan ajar dengan menggunakan teknologi yaitu dengan *canva*. *Canva* merupakan sebuah platform untuk membuat desain grafis yang dapat diakses melalui situs *web* atau aplikasi. Pemanfaatan *platform canva* dapat menciptakan bahan ajar e-modul dengan desain yang menarik dan kreatif. *Canva* dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Dalam platform *canva* terdapat beberapa fitur yang tersedia yang dapat digunakan dengan mudah (Irkhamni et al., 2021). Adapun kelebihan platform *canva* yaitu mudah dirancang, dapat menambahkan gambar, teks, video, animasi, audio, sematkan dan menyediakan banyak template yang dapat menghemat waktu dalam mendesain, tersedia banyak pilihan untuk menyimpan desain, dapat digunakan dilaptop maupun gadget dan dapat membantu guru dalam mendesain bahan ajar menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang peneliti paparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-Modul Menggunakan *Canva* pada Materi Aku dan Kebutuhanku di Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* atau disingkat dengan (R&D). Menurut Yuwana, dkk. (2023) penelitian pengembangan (R&D) merupakan suatu penelitian yang memuat langkah-langkah untuk mengembangkan dan menguji suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), namun bisa juga perangkat lunak (*software*) (Darni, dkk. 2023).

Penelitian pengembangan (*R&D*) terdiri dari beberapa model namun dalam penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan penelitian model ADDIE. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Ariani, dkk. (2022) terdapat lima tahapan dari penelitian pengembangan model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (penilaian). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa

ada lima tahapan dalam penggunaan model ADDIE yaitu: (1) Analisis (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi (5) Evaluasi. Berikut ini dipaparkan contoh kegiatan pada setiap pengembangan model ADDIE dalam penelitian yang akan dilakukan yakni sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis), pada tahap ini adalah tahapan pengumpulan data dengan cara observasi yaitu menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis siswa
2. *Design* (Perancangan), tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan e-modul. e-modul yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan hasil analisis observasi dengan guru dan peserta didik.
3. *Development* (Pengembangan), pada tahap ini berisi kegiatan berupa realisasi rancangan produk pengembangan produk yang sudah dirancang dan siap diimplementasikan.
4. *Implementation* (Penerapan), pada tahap ini diimplementasikan produk

yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu dalam proses pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi), tahap ini dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada guru dan siswa. Sehingga dapat terlihat bahan ajar yang dikembangkan sudah berhasil. Serta akan dilihat penerapan bahan ajar ini sesuai dengan harapan.

UJI COBA PRODUK

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang peneliti lakukan dalam penelitian pengembangan e-modul adalah pada siswa kelas IV SDN 222/III Desa Dalam.

2. Jenis Data

Data dipakai pada penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung. Data tersebut ada tiga, yaitu dari validasi, data kedua diperoleh dari hasil lembar penilaian yang diisi oleh guru dan siswa dan hasil efektivitas dari hasil belajar siswa.

3. Instrumen Penelitian

a. Instrumen Validasi E-Modul

Instrumen validasi yaitu berupa lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya

e-modul yang dikembangkan. Instrumen validasi yang di gunakan yaitu instrumen validasi materi, validasi bahasa dan validasi media.

b. Instrumen Praktikalitas E-Modul

Intrumen praktikalitas bertujuan untuk mengukur seberapa praktis e-modul yang dikembangkan dari data yang dikump ulkan. Instrumen yang digunakan ialah berupa angket yang di isi oleh guru dan siswa

c. Instrumen Efektivitas E-Modul

Instrumen efektivitas e-modul adalah berupa soal tes. Tes ini bertujuan untuk melihat apakah hasil belajar peserta didik .

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis dataadalah data hasil validasi oleh para ahli dan data angket yang di isi siswa dan guru

a. Analisis Data Validitas E-Modul

Seluruh bagian yang disajikan kemudian dianalisis menggunakan skala *Likert*.

Tabel 1. Daftar Penskoran Validasi

Skor	Kategori	Persentase
1.	Sangat Kurang	0-20
2.	Kurang Baik	21-40

3.	Cukup Baik	21-60
4.	Baik	61-80
5.	Sangat baik	81-100

Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita, 2021)

Untuk menentukan perhitungan hasil validasi dari validator menggunakan rumus, Riduwan (dalam Maulita & Erita, 2021), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Ket :

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

untuk mengukur perhitungan hasil final validasi menggunakan rumus Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita, 2021), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$: Rerata

$\sum \bar{x}_i$: Jumlah nilai validator

n : Jumlah validator

.

b. Analisis Data Praktikalitas E-Modul

Teknik praktikalitas yang digunakan

untuk menganalisis tingkat keterlaksanaannya respon siswa dan guru dalam pembelajaran menggunakan e-modul yang dirancang. Kategori ketentuan yang dikonfirmasi kedalam sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan siswa

Skor	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Modifikasi Arikunto (dalam Maulita & Erita, 2021)

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita, 2021), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Ket :

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan

rumus modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita, 2021), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$: Rerata

$\sum \bar{x}_i$: Jumlah nilai dari tiap validator

n : Jumlah validator

c. Analisis Data Efektivitas E-Modul

Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes yang telah dikerjakan. Tujuannya untuk melihat apakah adanya peningkatan hasil siswa. Dengan menggunakan rumus Purwanto (dalam Sari & Erita, 2021).

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

S : Nilai yang diharapkan

R : Jumlah Skor

N : Skor maksimum

Interval skor penentuan tingkat penguasaan siswa diterapkan sebagai berikut:

Tabel 5. Interval Skor Penentuan Tingkat

Penguasaan Siswa

Interval	Kategori
$0 \leq \text{TPS} < 40$	Sangat Rendah
$40 \leq \text{TPS} < 60$	Rendah

$60 \leq \text{TPS} < 75$	Sedang
$75 \leq \text{TPS} < 90$	Tinggi
$90 \leq \text{TPS} < 100$	Sangat Tinggi

Modifikasi dari Jerol E Kemp (Maulita & Erita, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah peneliti laksanakan maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum serta analisis karakteristik. Hasil dari analisis yang dilakukan dapat di uraikan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui kebutuhan, kelebihan dan kekurangan e-modul yang sudah ada dan digunakan dikelas. Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan observasi di SDN 222/III Desa Dalam

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum yang di gunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk memperoleh gambaran

mengenai desain e-modul yang layak dikembangkan menurut kurikulum merdeka. Dalam pengembangan e-modul menggunakan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas IV SD.

c. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan, gaya belajar, dan motivasi belajar siswa. Data ini diperoleh dari hasil wawancara bersama guru dan siswa kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa yaitu 1) Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi dan memecahkan masalah yang diberikan guru, (2) siswa kurang dapat mengembangkan potensinya dan siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran dikelas, dikarenakan kurang bervariasinya bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas, (3) peserta didik menginginkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merancang e-modul pada pembelajaran IPAS. Dalam tahap ini pertama-tama peneliti membuat *flowchart* yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun bahan ajar. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan e-modul menggunakan *canva*.

Kode QR untuk mengakses e-modul



Gambar 1. Kode QR

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, e-modul yang sudah dirancang selanjutnya diajukan kepada validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk divalidasi. Kemudian setelah divalidasi maka dilakukan revisi sesuai hasil validasi dari validator.

1) Penyajian Data Hasil Uji Validitas E-Modul

a. Hasil uji validitas ahli materi

Pemberian lembar validasi kepada ahli materi Drs. Zuardi, M.Si pada

tanggal 27 Februari 2024 dengan hasil “Sangat Valid”

Tabel 6. Validasi ahli materi

Skor yang diperoleh	45
Skor maksimal	50
Persentase	90%
Kategori	Sangat Valid

b. Hasil uji validitas ahli bahasa

Pemberian lembar validasi kepada ahli bahasa Ari Suriani S.Pd, M.Pd pada 5 Maret 2024 (validasi pertama) dan pada 7 Maret 2024 (validasi kedua).

Tabel 7. Validasi ahli bahasa

Skor yang diperoleh	31
Skor maksimal	35
Persentase	89%
Kategori	Sangat Valid

c. Hasil uji validitas ahli media

Pemberian lembar validasi kepada ahli media Drs. Yunisrul, M.Pd pada tanggal 27 Maret 2024 (validasi pertama) dan 29 maret 2024 (validasi kedua).

Tabel 8. Validasi ahli bahasa

Skor yang diperoleh	46
Skor maksimal	50
Persentase	92%
Kategori	Sangat Valid

Tabel 9. Validasi secara keseluruhan

Uji Coba Validitas	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	89%	Sangat Valid
Ahli Media	92%	Sangat Valid
Rata-Rata	90,33%	Sangat Valid

2) Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini produk yang telah divalidasi dan direvisi, kemudian dilakukan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan dikelas IV SDN 222/III Desa Dalam. Tujuan dilakukannya implementasi ini yaitu untuk mengetahui seberapa praktis dan efektif produk yang dirancang. Berikut ini hasil praktikalitas dari e-modul:

1) Penyajian Data Hasil Uji Praktikalitas E-Modul

Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 222/III Desa Dalam Pelaksanaan uji coba telah dilakukan pada hari selasa tanggal 19 Maret 2024 dan hari jum'at tanggal 22 Maret 2024.

Tabel 10. Hasil Uji Praktikalitas di Sekolah penelitian

Uji Coba Praktikalitas	Persentase	Keterangan
Respon Guru	91%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	94%	Sangat Praktis
Rata-Rata	92,5%	Sangat Praktis

2) Penyajian Data Hasil Efektivitas Bahan Ajar E-Modul

Hasil uji coba efektivitas e-modul menggunakan *canva* dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui soal tes. dilakukan disekolah tempat penelitian SDN 222/III Desa Dalam

Tabel 12. Hasil Uji Efektivitas di Sekolah Penelitian

Rata Rata	Keterangan
-----------	------------

Pre Test	Post Test	
60,65	90,27	Meningkat

3) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket yang di isi guru dan siswa serta uji efektivitas e-modul

SIMPULAN

Pengembangan e-modul yang berjudul “Pengembangan E-Modul Menggunakan *Canva* pada materi aku dan kebutuhanku di Kelas IV Sekolah Dasar” ini telah dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Bahan ajar yang menghasilkan e-modul yang valid praktis, dan efektif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menyarankan penggunaan *canva* di berbagai sekolah dengan konteks dan kondisi yang berbeda-beda berpotensi mengembangkan materi pembelajaran dengan hasil yang lebih praktis. Bagi pihak-pihak yang ingin lebih mengembangkan produk dapat menambahkan materi tambahan dari buku referensi lain sehingga produk yang dihasilkan semakin memperluas wawasan peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang dipelajarinya.

REFERENSI

Afnita, & Farida. (2021). Peningkatan Hasil

Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Studies*, 4(1), 1702–1711. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3615/2431>

Anita, Y., Walidi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087–7095. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3280>

Ariani, Y., Ahmad, S., Susanti, D., Bahan Ajar Volume Bangun Ruang Berbasis Pendekatan Contextual Teaching, P., Di Sekolah Dasar, L., Guru Sekolah Dasar, P., & Negeri Padang, U. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Volume Bangun Ruang Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1).

Darni, R., Anwar, M., & Kurniadi, D. (2023). *Monograf Pengembangan Model Inventory Berbasis Komputer Untuk Mengukur Kepribadian Entrepreneurship Menggunakan Expert System*. Solok, Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia.

- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S.S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 9(Januari), 1–7. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil> PENGEMBANGAN
- Elvinas, R., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Nearpod Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1296–1307. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3135>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, ISBN: 978-602-6779-47-2, 127–134. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/issue/view/12>
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650–3665. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4208>
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231–2246. Google Scholar
- Rahmah, D. ayu, & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(3), 1328–1334. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/36419/32383>
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>
- Yuwana, S., Indarti, T., & Faizin. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) Dalam*

Pendidikan dan Pembelajaran. Malang:
Universitas Muhammadiyah Malang.

Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva
Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi
Guru dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal
Pendidikan*, 2(1), 229–234.
[https://doi.org/https://doi.org/10.56248/ed
ucativo.v2i1.127](https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127)