Journal of Basic Education Studies **e-ISSN 2656-6702**

Volume 7 | **No 2**

Pengembangan Bahan Ajar Berantuan *Canva* dengan Model *Project Based Learning* pada Materi Ragam Hias di Kelas V Sekolah Dasar

Selvia Wina Rahima[1], Yunisrul[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords: Teaching Materials, Canva E-Modules, ADDIE Model

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that the lack of utilization of technology for making teaching materials at school. Even though there are adequate facilities for making teaching materials using technology. The reason teachers do not make maximum use of existing facilities is due to lack of time and teachers do not have the ability to design teaching materials using technology. This study aims to develop teaching materials in the form of e-modules using Canva in learning Fine Arts materials that are valid, practical and effective for use in the learning process. This type of research uses the type of development research (R&D). The development model used is the ADDIE model. The ADDIE model consists of five stages, namely analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results of this study obtained teaching materials in the form of e-modules that are valid, practical and effective to use in the learning process. The results of validation from three validators, namely material experts, language, teaching material experts, obtained a final result of 95.43% with the category "Very Valid". Practicality results from teacher and learner response questionnaires were tested at 92.21% while in the research school the final result was 94.14% with the category "Very Practical". The effectiveness results at the SDN 02 Talang Babungo trial school and the research school at SDN 14 Talang Babungo pre test and post test results have increased results. It can be concluded that the use of "Canva-assisted teaching materials with the Project Based Learning Model on Decorative Variety Material in Elementary School Classrooms" is very valid, practical, and effective in the learning process.

Kata kunci: Bahan Ajar, E-Modul Canva, Model ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kenyataan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembuatan bahan ajar disekolah. Padahal terdapat fasilitas yang memadai untuk pembuatan bahan ajar menggunakan teknologi. Alasan guru tidak memanfaatkan fasilitas yang ada dengan maksimal adalah karena kekurangan waktu dan guru belum memiliki

kemampuan untuk merancang bahan ajar menggunakan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul menggunakan *canva* pada pembelajaran Seni Rupa materi Ragam Hias yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu *analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian ini memperoleh bahan ajar berupa e-modul yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari tiga validator yaitu ahli materi, bahasa, ahli bahan ajar memperoleh hasil akhir sebesar 95,43% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil praktikalitas dari angket respon guru dan peserta didik diuji coba 92,21% sedangkan di sekolah penelitian memperoleh hasil akhir sebesar 94,14% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil efektivitas disekolah uji coba SDN 02 Talang Babungo dan sekolah tempat penelitian di SDN 14 Talang Babungo hasil pre test dan post test ada peningkatan hasil. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan " Bahan ajar Berbantuan *Canva* dengan Model *Project Based Learning* pada Materi Ragam Hias di Kelas Sekolah Dasar" sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Corresponding author : winarahima87@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dimasa sekarang membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan. Pendidikan di era teknologi 5.0 menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi dan keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, kritis dan berpikir sistematik. Hal ini juga menuntut pengembangan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi, serta perlu dukungan infrastuktur dan sumber daya pendidikan yang memadai (Fricticarani et al., 2023).

Menurut Yunisrul dan Desyandri (2018), inti dari pendidikan itu ialah kurikulum, itu mencakup perumusan tujuan dan menentukan arah kemana peserta didik akan dibimbing serta diarahkan, untuk itu sangat diperlukan bahan dan kegiatan belajar yang memberikan peserta didik informasi dan sikap agar berhasil. Upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran adalah dengan selalu memberikan dan menemukan terobosan-terobosan baru

atau inovasi dalam proses pembelajaran yang berdampak pada penanaman nilai-nilai karakter dan budaya bangsa Desyandri & Vernanda, (2017). Terobosan-terobosan baru tersebut dapat dihadirkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi dan memanfaatkan berbagai fasilitas yang ada guna memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. 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 adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai acuan materi dan untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran. Menurut Widodo dan Jasmadi dalam buku (Lestari, 2013) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, surat kabar, bahan digital, gambar, foto, video atau tayangan dan lain sebagainya (Kosasih, 2021).

Suatu bahan ajar yang baik, selain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, bahan ajar tentunya juga harus mengikuti kemajuan teknologi dan perkembangan zaman saat ini. Afnita & Farida S, (2021) berpendapat bahwa guru mempunyai peranan penting dalam aspek pendidikan dan pembelajaran. Sehingga guru perlu memiliki kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar agar kompetensi yang diinginkan tercapai. . Hal ini sesuai dengan pendapat Azzahra & Hamimah, (2021) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran lebih menekankan kepada potensi peserta didik untuk dapat aktif dalam belajar dan memahami konsep ajar sedangkan guru sebagai fasilitator. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat pengembangan bahan ajar menjadi sebuah keharusan bagi guru (Hydayat & Ariani, 2022).

Guru tentunya memiliki banyak kemampuan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan

menyenangkan salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat digital, dimana dapat disajikan dalam beberapa jenis media serta dapat memberikan keleluasan peserta didik untuk berinteraksi pada materi pembelajaran (Smaragdina dkk., 2020). Bahan ajar dari suatu perangkat digital disebut bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik adalah sarana belajar yang telah disusun secara sistematis dan runtut untuk membantu pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk format digital sehingga dapat menciptakan pembelajaran lebih bersifat interaktif (Jazuli dkk.,2018).

E-modul adalah versi elektronik dari sebuah modul cetak yang dapat didesain melalui komputer atau gadget kemudian dirancang dengan software. Purnamasari (2020) mengatakan modul elektronik merupakan bahan belajar yang disusun secara sistematis, untuk mencapai tujuan tertentu yang disajikan dalam format elektronik, yang didalamnya dihubungkan dengan link – link sebagai arah agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. E-Modul dilengkapi dengan komponen bahan ajar sebagaimana mestinya, terdapat pula gambar, link vidio, soal latihan serta tes formatif agar menarik minat untuk mempelajari e-modul tersebut (Elvarita, Iriani, & Handoyono., 2020).

Peneliti melakukan studi pendahuluan ditiga sekolah yang terletak digugus yang sama dengan karakteristik yang hampir sama yaitu di SDN 18 Talang Babungo, SDN 14 Talang Babungo, SDN 02 Talang Babungo. Studi pendahuluan dilakukan melalui proses wawancara dan juga pengisian angket kepada guru kelas dan peserta didik kelas V. Dari studi pendahuluan yang peneliti lakukan di ketiga sekolah tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa guru membutuhkan bahan ajar yang terintegrasi dengan perkembangan teknologi, guru dalam mengajar sangat membutuhkan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Guru membutuhkan terobosan baru dalam menyediakan sumber belajar yang variatif sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Dan sejalan dengan itu peserta didik membutuhkan bahan ajar yang tidak bersifat monoton yang didalamnya memuat gambar-gambar dan warna yang bervariasi sehingga anak menjadi

bersemangat dalam belajar. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang melibatkannya langsung dalam penggunaan bahan ajar tersebut, sehingga pembelajaran menjadi *student center*. Jika hal ini terus dibiarkan maka akan terjadi masalah dalam proses pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran tidak akan tercapai, sehingga perlu dicarikan solusi agar permasalahan tersebut dapat diminimalisir bahkan diatasi.

Untuk mengatasi permasalahan itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berupa e-modul dengan model *project based learning* (PjBL) pada materi ragam hias di kelas V. Model PjBL ini menjadi solusi karena model pembelajaran ini dapat memfasilitasi peserta didik untuk berkarya baik secara individual maupun berkelompok. Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) ini adaah salah satu model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan pendapat setyowati dan mawardi (2018) Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Bahan ajar *e-modul* ini dapat disusun melalui *canva.* Dengan Canva kita dapat membuat *e-modul* yang interaktif dan menarik sesuai dengan perkembangan zaman. Canva adalah sebuah platform online yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Dalam platform ini terdapat beberapa fitur yang tersedia yang dapat digunakan dengan mudah (Irkhamni et al., 2021). Adapun kelebihan dari platform canva yaitu mudah dirancang dengan menambahkan teks, gambar, vidio, animasi, grafik, audio sematkan link, dan juga menyediakan banyak pilihan templat sehingga dapat menghemat waktu dalam mendesain, tersedia banyak pilihan penyimpanan dapat digunakan melalui laptop maupun gadget. E-modul menggunakan canva dapat dirancang dengan dilengkapi teks bacaan, gambar, animasi, vidio pembelajaran, sematkan link, google drive dan kode QR. E-modul canva ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran Seni Rupa materi Ragam Hias.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul **"Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Canva dengan Model Project Based Learning pada Materi**

Ragam Hias di kelas V Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Menurut Yuwana et al., (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)* seperti buku, modul dan alat peraga benda konkret dikelas, namun juga bisa perangkat lunak (*software)* seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas dan lain sebagainya (Darni et al., 2023).

Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE. Menurut (Ariani et al., 2022) terdapat lima tahapan dari penelitian pengembangan model ADDIE yiatu *analysis* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (penilaian).

Tahap analisis (*analyze)* pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan dalam proses pembelajaran. Hal utama yaitu menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan syarat-syarat pengembangan bahan ajar, karena bahan ajar yang ada sekarang tidak relevan dengan kebutuhan teknologi dan karakteristik peserta didik.

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan e-modul. E-modul yang akan dirancang terdiri atas gambar, animasi, teks, video dan materi pembelajaran Seni Rupa pada materi ragam hias yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil analisis angket observasi maupun wawancara dengan guru dan peserta didik. Produk yang dikembangkan nanti dapat dijalankan menggunakan sarana dan prasarana seperti komputer, laptop maupun *smartphone*.

Tahap *Development* tahap ini berisi kegiatan berupa realisasi rancangan produk pengembangan produk yang sudah dirancang dan siap diimplementasikan.

Tahap *Implementation* Pada tahap ini diimplementasikan produk yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu dikelas. Selama implementasi rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu proses pembelajaran. Penerapan dilakukan dengan skala terbatas karena

keterbatasan biaya dan waktu maka tahap *implementation* (penerapan) dilakukan pada skala terbatas, yaitu pada peserta didik di kelas V SDN 02 dan kelas V SDN 14 Talang Babungo. Dan Materi yang disampaikan sesuai dengan TP (Tujuan Pembelajaran) yang ada.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi) Pada tahap ini merupakan tahap terakhir pada model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan memberikan angket respon guru, angket peserta didik dan tes uji efektifitas produk. Dari angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik, serta hasil tes efektifitas dapat dilihat tingkat keberhasilan bahan ajar yang dikembangkan tersebut. Serta akan terlihat apakah penerapan bahan ajar ini sesuai dengan harapan atau tidak.

Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba yang dilakukan pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 02 Talang Babungo, dan penyebaran di SDN 14 Talang Babungo. Uji coba dilakukan hanya pada satu kelas saja yaitu kelas V.

Instrumen Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dilapangan. Data tersebut ada tiga, yaitu data pertama dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator. Validator dipilih dari dosen yang ahli pada bidangnya. Data kedua diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas produk bahan ajar yang dikembangkan. Data ketiga yaitu data hasil uji coba efektivitas didapatkan melalui soal tes pengembangan e-modul *canva*.

Teknik Analisis Data

Data yang digunakan adalah data hasil validasi oleh para ahli, data hasil uji praktikalitas dari angket respon guru dan peserta didik dan data hasil efektivitas dari soal tes terhadap e-modul menggunakan *canva*. Berdasarkan data tersebut, dianalisis terhadap keseluruhan aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *Likert.* Skala *Likert* digunakan untuk mengukur bagaimana pendapat, sikap dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap fenomena yang biasa digunakan pada penelitian (Sugiyono,2019).

Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan tujuan dan prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian yang telah peneliti

laksanakan, maka diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut:

Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan dalam 3 bidang analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui kebutuhan, kelebihan dan kekurangan e-modul yang sudah ada dan digunakan di kelas. Hasil analisis kebutuhan e-modul yang peneliti temukan yaitu: a) Peserta didik membutuhkan bahan ajar berbasis IT b) Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik c) Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami.

Analisis kurikulum Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan e-modul ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan e-modul yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Dalam mengembangkan e-modul menggunakan canva ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum merdeka pada pembelajaran Seni Rupa materi Ragam Hias di kelas V SD meliputi: CP, ATP, TP. Analisis materi Analisis materi pelajaran yang peneliti lakukan berpedoman kepada Capaian Pembelajaran (CP) Seni Rupa kelas V Semester dua kurikulum merdeka. Dalam pengembangan e-modul *canva* ini peneliti memfokuskan pada materi Bab 9 (Ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia).

Tahap Perancangan

Tahap perancangan untuk menetapkan tujuan belajar melalui e-modul *canva* peneliti menganalisi tujuan belajar yang tertera pada pelajaran Seni Rupa materi Ragam Hias kelas V pada bab 9 (Raham hias dari berbagai daerah di Indonesia. Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang e-modul *canva*. E-modul ini dirancang sebagai optimalisasi perkembangan teknologi yang semakin pesat serta dapat memudahkan dan membantu dalam menyajikan pembelajaran. E-modul dirancang melalui situs web *canva*.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini e-modul pembelajaran yang sudah dirancang diajukan kevalidator ahli materi, bahasa dan bahan ajar untuk divalidasi. Kemudian setelah divalidasi maka akan dilakukan revisi sesuai hasil validasi ketiga validator. Hasil akhir persentase validasi secara keseluruhan didapat dari

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

No.	Validitas	Persentase	Keterangan
1.	Ahli Materi	96%	Sangat Valid
2.	Ahli Bahasa	94,28%	Sangat Valid
3.	Ahli Media	96%	Sangat Valid
	Rata-Rata	95,43%	Sangat Valid

Tahap Implementasi

Pada tahap ini produk akhir yang telah divalidasi dan direvisi, kemudian dilakukan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan di kelas V SDN 02 Talang Babungo, dan dilakukan penelitian di SDN 14 Talang Babungo. Tujuan dilakukan implementasi ini adalah untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan produk.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian.Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui hasil praktikalitas dan efektivitas.

Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru

Respon guru terhadap praktikalitas e-modul menggunakan canva melalui angket dilakukan Ibuk Mila OktavianiAndriani, S.Pd selaku wali kelas V di SDN 02 Talang Babungo. Pengambilan data uji praktikalitas ini dilakukan pada tanggal 6 Juni 2024. rentang nilai yang diperoleh adalah 4 s/d 5 dengan jumlah skor 32 serta nilai persentase sebesar 91,43% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik

Pengambilan data praktiklitas peserta didik dilakukan dengan membagikan angket respon praktikalitas kepada peserta didik kelas V SDN 02 Talang Babungo. Pengambilan data tersebut dilakukan pada tangal 6 Juni 2024. Angket respon dibagikan kepada 15 orang peserta didik kelas V. Dapat dilihat pada tabel lampiran, perhitungan praktikalitas peserta didik didapatkan hasil persentase 93% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Beradasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik merasa e-modul berbantuan *canva* pada pembelajaran Seni Rupa materi “Ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia” menarik bagi peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi peserta

didik dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik juga merasa senang karena mendapatkan pengalaman baru dalam menggunakan *canva* pada pembelajaran Seni Rupa yang telah peneliti kembangkan.

Uji Efektivitas Bahan Ajar

Dari hasil pre test dan post test peserta didik disekolah uji coba di kelas V SDN 02 Talang Babungo yang terdiri dari 15 orang peserta didik. Pada pre test yaitu 69,33%, sedangkan post test mendapat hasil 94%. Dapat dilihat pada tabel lampiran, perhitungan efektifitas peserta didik.

Pada sekolah tempat penelitian dikelas V SDN 14 Talang Babungo yang terdiri dari 18 orang peserta didik. Pada pretest mendapatkan hasil 65,55% sedangkan post test mendapatkan hasil 92%. Dapat dilihat pada tabel lampiran, perhitungan efektivitas peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar peserta didik meningkat menggunakan e-modul *canva.* Karena itu penggunaan e-modul menggunakan *canva* efektif dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Simpulan

Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Canva dengan Model Project Based Learning pada Materi Ragam Hias di Kelas V Sekolah Dasar ini telah dikembangkan menggunakan model ADDIE. Dimana pengembangan ini memperoleh hasil dari validator ahli materi sebesar 96%, penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh hasil 94,28% dan validator ahli bahan ajar 96%. Dari perhitungan rata-rata nilai dari ketiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 95,43% dengan kategori “Sangat Valid”. Dimana angket respon guru dari sekolah uji coba di SDN 02 Talang Babungo mendapat hasil penilaian 91,42% dan pada angket respon peserta didik mendapat hasil penilaian 93%. Maka didapatkan penilaian akhir praktikalitas dari respon guru dan respon peserta didik sebesar 92,21% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan disekolah penelitian di SDN 14 Talang Babungo pada angket respon guru mendapat hasil penilaian 94,28%, dan pada angket respon peserta didik mendapat hasil penilaian 94%. Makan didapatkan penilaian akhir praktikalitas respon guru dan respon peserta didik sebesar 94,14% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil uji efektivitas yang dilakukan yang dilakukan di dua sekolah

, dimana soal pre test pada sekolah uji coba mendapatkan rata-rata 73,21 dan pada soal post test mendapatkan rata-rata 90,17. Sedangkan uji efektivitas e-modul disekolah penelitian dari soal pre test mendapatkan rata-rata 68,91, dan pada post test mendapatkan rata-rata 91,08. Maka dari hasil soal pre test dan post test peserta didik adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, e-modul berbantuan canva pada pembelajaran Seni Rupa materi "Ragam Hias Dari Berbagai Daerah di Indonesia" ini sudah efektif di sekolah penelitian. Hasil ini memberikan gambaran bahwa bahan ajar berupa e-modul yang dikembangkan efektif dapat membantu proses pembelajaran.

REFERENSI

Afnita, & Farida S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Journal of Basic Studies*, *4*(1), 1702–1711. https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3615/2431

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).

Azzahra, H., & Hamimah, H. (2021). Peningkatan Hasil Peserta Didik Menggunakan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) di Kelas IV SD Negeri 04 Muaro Paiti Kabupaten Lima Puluh Kota. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 2836–2848. https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4020

Desyandri, D., & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*, 163–174. https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_lnk.php?id=1720

Elvarita, Iriani, & Handoyono., 2020). (2020). *3 1,2,3*. *5*(1), 90–98.

Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, *4*(1), 56–68. https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.117

Hydayat, A., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flip PDF Professional Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 15683–15688.

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

Listya Purnamasari, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pada Pelajaran Tik Kelas Vii Smpn 1 Kauman. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, *1*(2). https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI/article/view/404

Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 9736–9744. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161

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

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, *7*(2), 79. https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261

Yunisrul, Desyandri, & Juita, P. (2018). Peningkatan Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Scientific di Kelas I SDN 15 Ulu Gadut, Kota Padang. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *6*(1), 11–24. http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/3906/2485