

Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Sulaman Pita Kelas XI SMKS Akbar Umbulsari

Tite Ivanka Fitriani¹, Atiqoh², Ujang Rohman³

Program Studi Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
titeivankafitriani14@gmail.com

Abstrak: Penggunaan E-modul Interaktif berbasis *Canva* pada materi Sulaman Pita di SMKS Akbar Umbulsari diusulkan sebagai solusi untuk mengatasi masalah kurangnya antusiasme siswa dan monotonnya bahan ajar yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-modul Interaktif berbasis *Canva* dalam pembelajaran Sulaman Pita di SMK Jurusan Tata Busana. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan tahapan *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 3 tenaga ahli yakni ahli materi, media, dan desain memberikan penilaian yang baik dengan persentase 87,6% untuk ahli materi, 95,3% untuk ahli media dan 86,1% untuk ahli desain serta revisi yang dilakukan berdasarkan saran dari validator. Uji coba E-modul dilakukan pada 28 siswa kelas XI di SMKS Akbar Umbulsari dengan 2 tahapan uji coba yakni uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 5 siswa memiliki persentase sebesar 89,8% dan uji kelompok besar dengan melibatkan 23 siswa memiliki persentase sebesar 90,6%, dengan hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa materi dalam E-modul mudah dipahami, jelas, dan menarik untuk siswa. Selain itu, penggunaan *qr code* dalam E-modul mempermudah akses ke materi tambahan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa E-modul Interaktif berbasis *Canva* efektif dalam mendukung pembelajaran Sulaman Pita dan dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan E-modul ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi dengan menarik, sekaligus mengatasi rendahnya antusiasme siswa akibat bahan ajar yang monoton.

Kata Kunci : E-modul Interaktif, *Canva*, Sulaman Pita.

Abstract: *The use of interactive e-modules based on canva on ribbon embroidery material at SMKS Akbar Umbulsari is proposed as a solution to overcome the problem of lack of student enthusiasm and monotony of existing teaching materials. This study aims to develop interactive e-modules based on canva in ribbon embroidery learning at SMK Fashion Design Department. The research method used is Research and Development (R&D) with the stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. The results of the study showed that 3 experts, namely material, media, and design experts, gave good assessments with a percentage of 87.6% for material experts, 95.3% for media experts and 86.1% for design experts and revisions made based on suggestions from the validator. The e-module trial was conducted on 28 grade XI students at SMKS Akbar Umbulsari with 2 stages of trials, namely small group trials involving 5 students with a percentage of 89.8% and large group trials involving 23 students with a percentage of 90.6%, with the results of these percentages indicating that the material in the e-module is easy to understand, clear, and interesting for students. In addition, the use of QR codes in e-modules facilitates access to additional materials. The results of this study can be concluded that interactive e-modules based on*

Canva are effective in supporting ribbon embroidery learning and can be used as an alternative in the learning process. The use of this e-module can be utilized by schools as a learning medium that helps teachers deliver material in an interesting way, while also overcoming low student enthusiasm due to monotonous teaching materials.

Keywords: interactive e-module, canva, ribbon embroidery.

1. Pendahuluan

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 mendeskripsikan pendidikan sebagai usaha yang terencana dan disadari untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensinya secara aktif. Pengembangan ini meliputi aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi individu maupun masyarakat. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "pendidikan" berasal dari kata "didik," yang merujuk pada metode, cara, atau tindakan dalam membimbing. Oleh karena itu, pendidikan dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku dan etika, baik individu maupun sosial, untuk mencapai kemandirian dan kedewasaan melalui kegiatan pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan.(Ujud et al., 2023)

Pendidikan didefinisikan sebagai aktivitas mendidik, di mana orang dewasa berperan memberikan teladan, arahan, pembelajaran, serta pembentukan etika dan moral, sambil mendukung pengembangan potensi individu. Penting untuk diingat bahwa pengajaran tidak hanya terjadi dalam lingkungan pendidikan formal, akan tetapi juga dalam keluarga dan masyarakat yang berfungsi sebagai tempat pembinaan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman.(Ujud et al., 2023)

Penggunaan teknologi sudah bukan hal yang asing lagi di dalam era globalisasi saat ini. Termasuk dalam dunia pendidikan sebagai tempat lahirnya teknologi sudah sewajarnya apabila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Teknologi pendidikan tumbuh dari praktek pendidikan dan gerakan komunikasi audio visual. Bertitik tolak dari sinilah muncul istilah teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan adalah suatu proses sistemik dalam membantu memecahkan masalah-masalah pembelajaran. Teknologi pendidikan bukan tentang perangkat, mesin, komputer atau artefak lainnya, melainkan itu adalah tentang sistem dan proses yang mengarah ke hasil yang diinginkan. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. (Subandowo, 2022)

Kemajuan teknologi pada saat ini guru di tuntut untuk bisa memanfaatkan berbagai media. Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk dapat menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pada pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pada pembelajaran tertentu. Suatu media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada suatu perangkat keras juga pada perangkat lunak yang biasa digunakan pada perangkat keras (Mukarromah & Andriana, 2022). Dalam perkembangan media pembelajaran terdapat beberapa jenis diantaranya cetak, transparansi, audio, slide suara, video/film, multimedia interaktif, *e-learning*, media *digital*.(Hairinal et al., 2021)

Modul adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dikemas secara utuh dan sistematis, yang didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan pembelajaran yang spesifik. Modul juga merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru (Nadeak et al., 2023). Modul elektronik (*e-modul*) sendiri hampir sama dengan *e-book*. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. *E-modul* atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk *digital*, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika *digital* disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran (Herawati & Muhtadi, 2020)

E-modul Interaktif merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi atau subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Modul interaktif dapat didefinisikan sebagai sebuah multimedia yang berupa kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang disajikan dalam bentuk *compact disk (CD)* dan terjadi interaksi (hubungan timbal balik/komunikasi dua arah atau lebih) antara media dan penggunaannya (Ricu Sidiq & Najuah, 2020)

E-modul Interaktif dirancang dan didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* merupakan suatu aplikasi yang mengangkat sebuah tema audiovisual dan visual. *Canva* merupakan sistem yang menyusun *internet* yang menyajikan beberapa fitur *design*, termasuk *bookmark*, spanduk, *bulletin*, poster, selebaran, grafik, dll. Pada tahun 2012 aplikasi ini diperkenalkan kekhayal ramai dan pernah menjadi viral pada tahun 2018 hingga saat ini (Monoarfa & Haling, 2021). Kehadiran *Canva* sebagai alat yang sederhana dan mudah digunakan dapat memudahkan berbagai kalangan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, tidak semua orang mungkin sudah terbiasa atau menguasai penggunaan *Canva* (Magfirah et al., 2023). *Canva* dapat menghasilkan media pembelajaran yang mampu memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan aplikasi pembuatan media pembelajaran lainnya (Rahmayanti & Jaya, 2020).

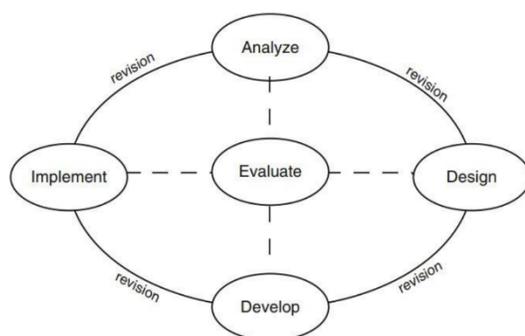
Materi E-modul Interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Sulaman Pita. Menyulam adalah suatu teknik keterampilan yang mengembangkan kreativitas untuk membuat media kerajinan yang berbentuk gambar atau pola pada kain sebagai penghias agar terlihat lebih indah dan menarik. Hasil dari kerajinan menyulam memiliki keunikan dan kelebihan tersendiri (Yuliana et al., 2022). Sulam pita adalah salah satu teknik menghias kain dengan cara menjahitkan pita secara dekoratif ke atas benda yang akan dihias, sehingga terbentuk desain hiasan baru menggunakan berbagai macam tusuk-tusuk hias. Sulam pita atau *ribben embroidery* sudah dikenal sejak pertengahan abad ke17. Sulaman pita memiliki tiga ciri, yaitu menggunakan pita dengan berbagai jenis dan ukuran, memberikan efek tiga dimensi pada benda lebih besar karena ukuran pita yang lebih besar, dan hasil sulaman pita lebih dekoratif karena bahan pita yang lebih beragam (Chalid & Lubis, 2019)

Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran materi Sulaman Pita di SMKS Akbar Umbulsari yang menyebabkan beberapa masalah pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton. Penggunaan E-modul dapat meningkatkan antusias belajar siswa, terutama bagi generasi yang sudah terbiasa dengan

teknologi *digital*. Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis *Canva* pada Sulaman Pita merupakan salah satu teknik pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi. Modul dibuat dalam bentuk elektronik sehingga memudahkan siswa mengakses kapan dan dimanapun serta E-modul dibuat interaktif agar lebih menarik dan memudahkan siswa untuk memahami materi Sulaman Pita.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan E-modul Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Sulaman Pita ialah *Metode Research & Development (R&D)* dengan Model *ADDIE*. Model *ADDIE* tersusun atas 5 tahapan yang meliputi: 1. *Analysis* (analisis) 2. *Design* (perancangan) 3. *Development* (pengembangan) 4. *Implementation* (implementasi) 5. *Evaluation* (evaluasi) (Rennie & Smyth, 2024).



Gambar 1. Tahapan Model *ADDIE*

Penelitian pengembangan ini akan mengembangkan media pembelajaran atau bahan ajar berupa E-modul Interaktif berbasis *Canva* dalam mengatasi masalah kurangnya antusiasme siswa dan monotonnya media pembelajaran atau bahan ajar yang ada.

Jenis data yang digunakan dan diperoleh dalam penelitian Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Sulaman Pita berupa hasil skor dari validasi ahli materi (1 validator ahli materi), validasi ahli media (1 validator ahli media), validasi ahli desain (1 validator ahli desain) dan validasi teman sejawat (2 teman sejawat). Serta skor tanggapan dari kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa dan kelompok besar sebanyak 23 siswa di SMKS Akbar Umbulsari yang berkaitan dengan materi Sulaman Pita. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner.

Analisis data digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk E-modul Interaktif. Data penilaian kelayakan tersebut diperoleh dari ahli materi, desain dan media, sedangkan untuk mengetahui kelayakan produk E-modul Interaktif dilakukan dengan cara mengakumulasi nilai dari para ahli kemudian diubah dalam bentuk presentase dengan rumus sebagai berikut (Efrialdia & Subiantoro, 2022)

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil analisis data lalu diinterpretasikan dan disimpulkan sesuai dengan kriteria kelayakan media dibawah ini:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Skor	Skor Presentase	Kriteria	Tingkat Kelayakan
5	81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak
4	61% - 80%	Baik	Layak
3	41% - 60%	Cukup	Cukup Layak
2	21% - 40%	Kurang	Kurang Layak
1	0% - 20%	Sangat Kurang	Tidak Layak

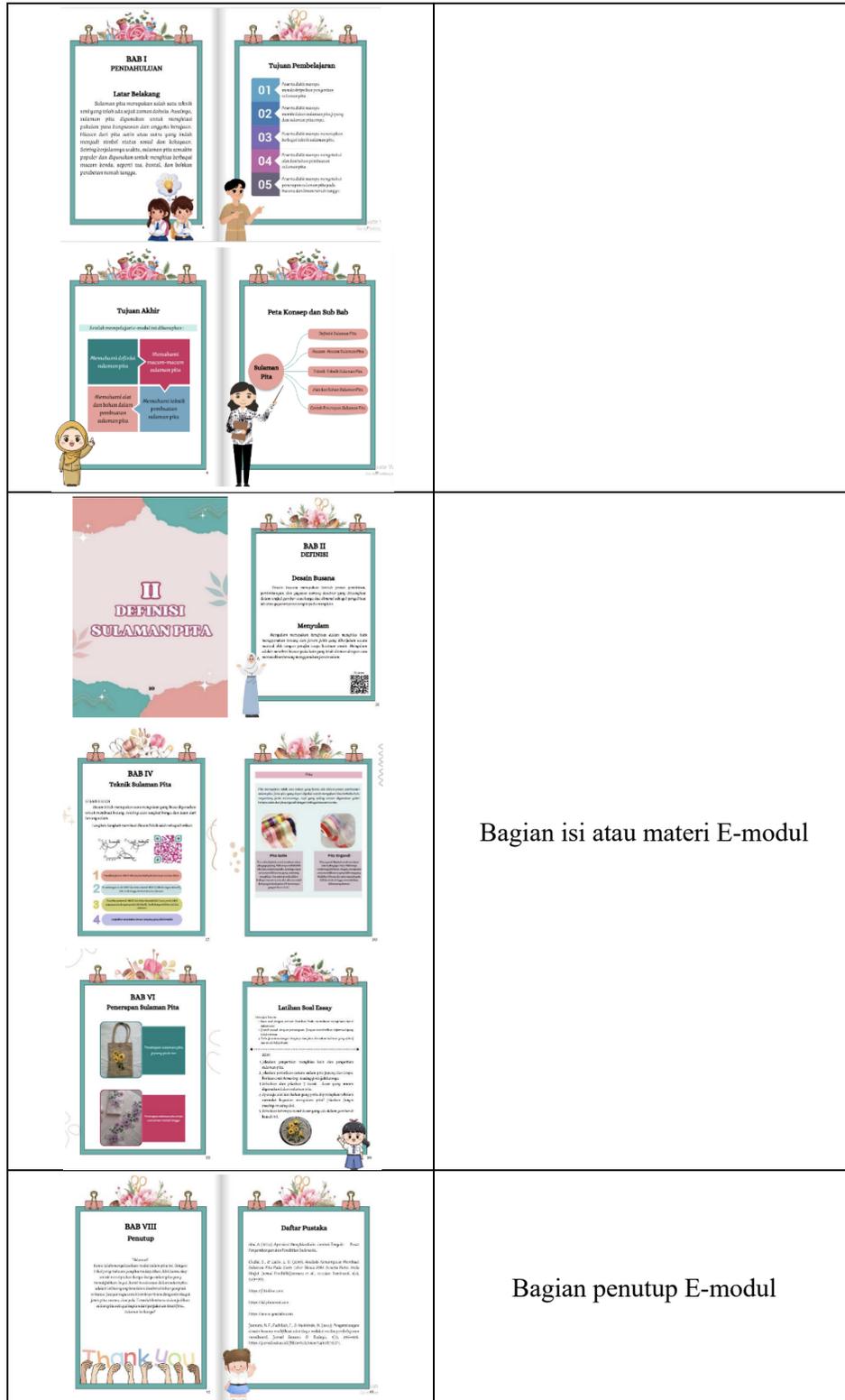
Tabel skala likert digunakan untuk melihat persentase hasil penilaian layak atau tidak produk untuk dijadikan sebagai bahan ajar E-modul Interaktif berbasis *Canva* untuk menghasilkan pengembangan dalam pembelajaran Sulaman Pita.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran E-modul Interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran Sulaman Pita. Untuk menilai kelayakan produk diuji oleh 1 validator ahli materi, 1 validator ahli media, 1 validator ahli desain dan 2 teman sejawat atau pendidik. Penyebaran angket kepada peserta didik yang dilakukan dua tahap yakni pada kelompok kecil (5 siswa) dan kelompok besar (23 siswa). Setelah melalui tahap penilaian, media pembelajaran atau bahan ajar berupa E-modul Interaktif berbasis *Canva* pada materi Sulaman Pita dinyatakan layak dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

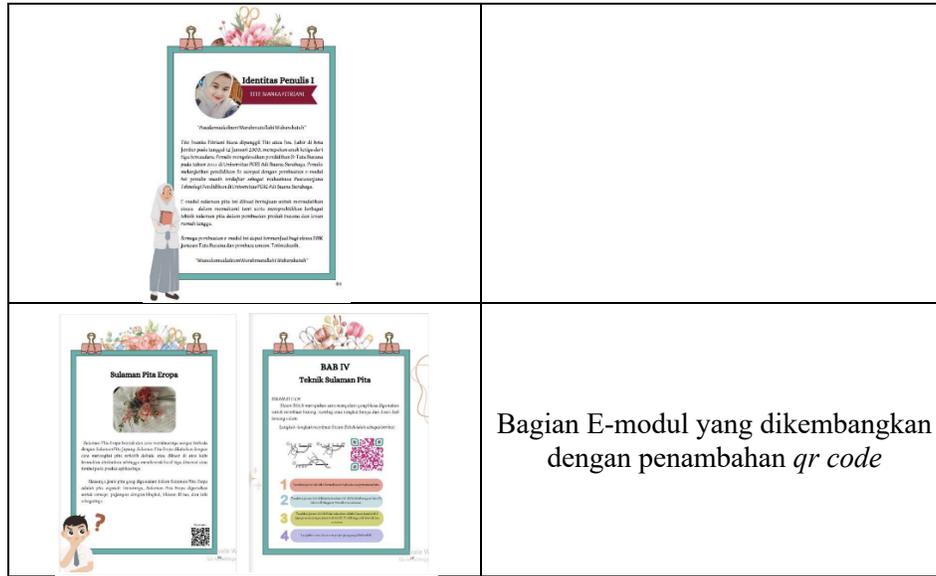
Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Desain	Keterangan
	Bagian sampul depan E-modul
	Bagian pedahuluan pada E-modul



Bagian isi atau materi E-modul

Bagian penutup E-modul



Bagian E-modul yang dikembangkan dengan penambahan *qr code*

Pengembangan E-modul Interaktif berbasis *Canva* sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa SMKS Akbar Umbulsari dalam materi Sulaman Pita. E-modul ini dirancang lengkap dengan materi dan *QR code* yang mengarahkan ke video tutorial, serta telah melalui validasi dan evaluasi positif dari ahli dan siswa. Dalam pembuatan E-modul Interaktif berbasis *Canva* pada materi Sulaman Pita ini bertujuan sebagai (1) solusi untuk mengatasi masalah kurangnya antusiasme siswa dan monotonnya bahan ajar yang ada sehingga memberikan suasana kegiatan pembelajaran yang baru dan menyenangkan (2) mengintegrasikan teknologi dan media *digital* dalam pendidikan, meningkatkan minat dan pemahaman siswa (3) E-modul mudah diakses melalui *smartphone* atau laptop, memungkinkan pembelajaran yang fleksibel kapan saja dan di mana saja. Pengembangan serupa juga dapat dilakukan pada mata pelajaran lain dan mengoptimalkan produk. Secara keseluruhan, inovasi berbasis teknologi seperti E-modul ini menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik proses belajar mengajar di era *digital*.

Perbandingan hasil dengan penelitian sebelumnya ialah (1) Penelitian ini menggunakan *Canva* untuk materi Sulaman Pita, sementara penelitian sebelumnya menggunakan *CorelDraw* dan *FlipHTML* untuk materi pembuatan kebaya dan desain busana (2) E-modul pada penelitian ini lebih interaktif dan fleksibel, sedangkan penelitian sebelumnya menghasilkan E-modul yang lebih mirip *e-book* statis (3) Penelitian sebelumnya menyoroti kelayakan dan keberhasilan belajar yang tinggi (misalnya, kelayakan 95% dan keberhasilan belajar 97%), sementara penelitian ini berfokus pada peningkatan antusias dan pemahaman siswa terhadap materi Sulaman Pita.

Meskipun penelitian ini memiliki perbandingan dengan penelitian sebelumnya akan tetapi penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya ialah E-modul saat ini berfokus pada materi Sulaman Pita serta belum sepenuhnya memanfaatkan potensi interaktivitas, disarankan untuk menambahkan lebih banyak fitur seperti simulasi, permainan edukatif, atau tugas proyek kelompok untuk memperkaya pengalaman belajar dan fitur yang lebih mendukung bagi siswa berkebutuhan khusus. Validasi produk hanya

dilakukan pada beberapa ahli dan siswa di SMKS Akbar Umbulsari. Ini berarti keefektifan produk secara umum untuk populasi siswa yang lebih luas di berbagai sekolah atau daerah belum sepenuhnya terwakili.

Pengembangan E-modul Interaktif berbasis *Canva* ini membawa implikasi baik secara praktis maupun akademik. Secara praktis, E-modul ini meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyajikan materi Sulaman Pita secara menarik dan interaktif, sehingga menumbuhkan antusiasme dan pemahaman siswa di SMKS Akbar Umbulsari. Fleksibilitas aksesnya melalui *smartphone* atau laptop memungkinkan siswa untuk belajar mandiri kapan saja dan di mana saja baik *online* maupun *offline*. E-modul ini juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi sehingga meningkatkan literasi *digital* siswa dan mengurangi penggunaan bahan cetak yang berdampak positif pada lingkungan. Selain itu, hasil penelitian ini mendorong pengembangan bahan ajar *digital* di masa depan untuk mata pelajaran lain. Dari sisi akademik, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan dengan menambah literatur mengenai media pembelajaran berbasis teknologi *digital* menggunakan *Canva* khususnya dalam konteks pendidikan keterampilan di SMK. Model pengembangan *ADDIE* yang digunakan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan media serupa di bidang studi yang berbeda, sekaligus memperkuat konsep pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman.

Tabel 3. Hasil Validasi Para Ahli

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Materi	87,6%	Sangat Layak
2	Media	95,3%	Sangat Layak
3	Desain	86,1%	Sangat Layak
Rata-rata		89,7%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dari tiga validator yakni ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 57 dengan presentase 87,6%, validasi oleh ahli media mendapatkan skor 62 dengan presentase 95,3%, dan validasi oleh ahli desain mendapatkan skor 56 dengan presentase 86,1%. Secara keseluruhan total skor yang diperoleh adalah 175 dengan presentase 89,7% yang dinyatakan “Sangat Layak”.

Hasil angket yang di ambil secara *online* menggunakan *google form*, yang melibatkan 8 peserta didik untuk uji kelompok kecil dan 23 peserta didik untuk uji kelompok besar/kelas memperoleh data sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{hasil yang diperoleh}}{\text{hasil yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{337}{375} \times 100\% = 89,8\%$$

Hasil keseluruhan data dari uji coba kelompok kecil adalah sebesar 89,8% sehingga menurut (Nurfadlilah & Damayanti, 2020) dinyatakan sangat baik dengan tingkat kelayakan sangat layak.

$$P = \frac{\text{hasil yang diperoleh}}{\text{hasil yang diharapkan}} \times 100\%$$
$$P = \frac{1563}{1725} \times 100\% = 90,6\%$$

Hasil keseluruhan data dari uji coba kelompok besar adalah sebesar 90,6% sehingga menurut (Nurfadlilah & Damayanti, 2020) dinyatakan sangat baik dengan tingkat kelayakan sangat layak.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran di SMKS Akbar Umbulsari menghasilkan sebuah E-modul Interaktif tentang Sulaman Pita yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. E-modul ini memiliki spesifikasi lengkap, mulai dari sampul, prakata, daftar isi, pendahuluan, materi, penutup, daftar pustaka, hingga identitas penulis, dan dibuat menggunakan aplikasi *Canva* sehingga mudah diakses melalui *smartphone* maupun laptop dengan koneksi *internet*. Dengan demikian, E-modul Interaktif ini memenuhi standar dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran untuk mengoptimalkan pemanfaatan E-modul Interaktif di SMKS Akbar Umbulsari. Pertama, mengingat keberhasilan E-modul dalam pembelajaran Sulaman Pita, model pengembangan ini sebaiknya diterapkan pada mata pelajaran lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Selain itu, E-modul Interaktif ini sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran *daring*, terutama untuk mendukung pembelajaran jarak jauh yang fleksibel dan mendorong kemandirian belajar siswa. Kedua, produk penelitian berupa E-modul Interaktif berbasis *Canva* pada materi sulaman pita diharapkan dapat disebarluaskan kepada guru dan sekolah lain, mengingat hasil penelitian menunjukkan kelayakan dan efektivitasnya dalam penggunaan di SMKS Akbar Umbulsari. Terakhir, bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperkaya E-modul dengan elemen interaktif yang lebih beragam seperti simulasi, permainan edukatif, atau tugas proyek kolaboratif, serta memastikan aksesibilitas E-modul bagi seluruh siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, melalui penyediaan alternatif format seperti teks besar, audio, atau video dengan *subtitle*.

Daftar Pustaka

- Chalid, S., & Lubis, L. U. (2019). Analisis Kemampuan Membuat Sulaman Pita Pada Garis Leher Siswa SMK Swasta Putra Anda Binjai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 949–953.
- Efrialda, P. P., & Subiantoro, A. W. (2022). Pengembangan E-Modul Sistem Pertahanan Tubuh Dengan Instagram Untuk Meningkatkan Keterampilan Argumentasi Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 41. <https://doi.org/10.17977/um052v13i1p41-51>
- Hairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran e-book berbasis Flip PDF Professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan mat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh”. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470.

- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2020). Pengembangan Modul. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 4(1), 57–69. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/atTadbir>
- Magfirah, N., Djunur, L. H., & Thahir, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva for Edu. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 776–783. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2631>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>
- Nurfadlilah, H., & Damayanti, M. I. (2020). Validitas Bahan Ajar Menulis Bermedia Film Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 08(04), 714–724.
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>
- Rennie, F., & Smyth, K. (2024). Instructional design. In *Digital Learning: The Key Concepts*. <https://doi.org/10.4324/9780429425240-105>
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Jurnal Sagacious*, 9(1), 24–35. <https://rumahjurnal.net/sagacious/article/view/1139>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Yuliana, W., Sugiharti, R. E., & Budianti, Y. (2022). Pelatihan Keterampilan Menyulam Bagi Siswa Madrasah Aliyah Al- Alawiyah Kranji, Bekasi. *An-Nizam*, 1(2), 52–58. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v1i2.3894>