



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 7175-7185

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan E-Modul Menggunakan *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar

Lindia Dwi Putri<sup>1✉</sup>, Yeni Erita<sup>2</sup>

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Email: [lindiadwiputri14@gmail.com](mailto:lindiadwiputri14@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kenyataan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembuatan bahan ajar di sekolah. Alasannya 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 IPAS di kelas IV SD 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 yang terdiri atas lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. E-modul yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, bahasa dan media. Praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan peserta didik. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan soal pre test dan post test kepada peserta didik. Hasil penelitian ini memperoleh e-modul yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, E-Modul Canva, ADDIE*

### Abstract

This research motivated fact that there lack use of technology making teaching materials schools. The reason due to lack of time and teachers do not yet have the ability design teaching materials using technology. This study aims to develop teaching materials the form of e-modules using canva for science learning class IV SD that are valid, practical and effective for use the learning process. This type research uses type development research (R&D). The development model used ADDIE model which consists five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The e-module that has been designed then validated the validator using validation sheet form of a questionnaire. Product validation consists material, language and media experts. The practicality product carried out filling teacher and student response questionnaires. The effectiveness test arried out giving pre-test and post-test questions to students. The results this study obtained valid, practical and effective e-modules used in learning process.

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

### PENDAHULUAN

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 Elvinas dan Erita (2022) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan gabungan materi pembelajaran yang memuat langkah-langkah dan strategi pembelajaran yang berguna untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk peserta didik. Didalam bahan ajar terdapat beberapa komponen-komponen meliputi petunjuk belajar, komponen yang harus dicapai siswa, informasi pendukung atau materi, latihan-latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja, serta evaluasi (Prastowo, 2015). Suatu bahan ajar yang baik, selain dapat memberikan motivasi bagi peserta didik, bahan ajar juga harus sesuai dengan perkembangan zaman (Magdalena, Sundari, Nurkamilah, S, Nasrullah, & Amalia., 2020). Angraini dan Yarisda (2022) berpendapat guru merupakan peran utama dalam aspek pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Guru merupakan fasilitator bagi siswa untuk belajar secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat dari Azzahra dan Hamimah (2021) mengatakan pembelajaran lebih menekankan pada peserta didik yang aktif untuk memahami konsep dan guru hanya sebagai fasilitator. Oleh karena itu seiring dengan perkembangan zaman seorang guru idealnya mempunyai kemampuan untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat diakses melalui perangkat digital (Smaragdina, Nidhom, Soraya & Fauzi, 2020). Anita, et al., (2022) mengatakan bahwa pengembangan dari bahan ajar elektronik merupakan salah satu bentuk dari penyesuaian di era 4.0. E-modul adalah versi elektronik dari sebuah modul cetak. E-modul adalah salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan dalam proses

pembelajaran. E-modul adalah salah satu bahan ajar yang menggunakan perangkat digital untuk dapat menampilkan pesan berupa teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam proses pembelajaran. E-modul adalah salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan serta dinilai inovatif untuk pelaksanaan proses pembelajaran. 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. Elvarita, Iriani, Dan Handoyo (2020) mengatakan e-modul dilengkapi dengan komponen bahan ajar sebagaimana mestinya, terdapat pula gambar, link video soal latihan serta tes formatif agar menarik minat peserta didik untuk mempelajari e-modul tersebut. Pada kurikulum merdeka belajar terdapat mata pelajaran IPAS yang diajarkan mulai dari kelas tinggi yaitu kelas IV. IPAS adalah bidang pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang dipadukan menjadi IPAS. Barlian, Solekah dan Rahayu (2022) juga mengatakan bahwa untuk mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang Sekolah Dasar Kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam kurikulum paradigma baru kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih siap dalam mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang terpisah pada jenjang SMP.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di tiga sekolah yang berbeda. Dimulai pada tanggal 12 Oktober 2022 di SDN 10 Bandar Buat, pada tanggal 14 Oktober di SDN 09 Bandar Buat, dan pada tanggal 1 Desember 2022 di SDN 15 Ulu Gadut, peneliti menemukan permasalahan pada bahan ajar yang digunakan oleh guru. Dimana saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang disediakan oleh sekolah, guru belum menggunakan bahan ajar yang menggunakan teknologi. Ketiga sekolah tersebut sudah difasilitasi oleh wifi, proyektor dan komputer, namun guru masih belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran. Kurangnya bahan ajar yang digunakan guru membuat peserta didik tidak terlalu tertarik pada proses pembelajaran. Banyak siswa yang tidak melihat buku karena bahan ajar yang digunakan tidak dapat menarik minat belajar peserta didik. Untuk memperkuat hasil pengamatan, peneliti melakukan wawancara dengan ketiga wali kelas di sekolah tersebut. Ditemukan bahwa kendala guru tidak dapat membuat bahan ajar yakni guru tidak memiliki cukup waktu serta keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi untuk membuat bahan ajar menggunakan teknologi. Sehingga bahan ajar yang

digunakan guru tidak bervariasi dan kurang menarik bagi peserta didik. Hasil wawancara bersama peserta didik dan juga guru menyatakan kesulitan dalam memahami materi IPAS karena IPAS adalah mata pelajaran baru di kelas IV. Dan juga banyak siswa merasa materi IPAS sangat sulit dipahami dan tidak menarik bagi peserta didik. Dan guru juga kesulitan mencari bahan ajar mata pelajaran IPAS karena kurikulum yang masih baru jadi guru hanya menggunakan buku paket IPAS saja.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui peneliti temukan pada peserta didik di kelas IV yaitu perlunya bahan ajar yang variatif dan menarik serta berbasis digital untuk dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik. Maka solusi yang dapat peneliti tawarkan adalah dengan mengembangkan bahan ajar yaitu e-modul dengan menggunakan salah satu software yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam membuat bahan ajar yaitu *canva*. *Canva* merupakan sebuah platform untuk membuat suatu desain grafis yang dapat digunakan melalui situs web atau menggunakan aplikasi. Pemanfaatan platform *canva* dapat menciptakan e-modul dengan desain yang menarik. *Canva* ialah salah satu platform online yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Dalam platform ini terdapat beberapa template yang tersedia yang dapat digunakan dengan mudah (Irkhamni, Izza, Salsabila, & Hidayah, 2021). *Canva* memiliki kelebihan yaitu aplikasi *canva* mudah digunakan dapat menambahkan video, teks, gambar, grafik, animasi, audio sematkan link, menyediakan banyak pilihan template dapat menghemat waktu dalam mendesain, tersedia banyak pilihan penyimpanan dapat digunakan melalui laptop maupun smartphone dapat dibuat dengan metode kolaborasi dapat meningkatkan kreativitas dapat membantu guru dalam mendesain bahan ajar yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan uraian yang peneliti paparkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan E-Modul Menggunakan *Canva* pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar".

## METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan (R&D) berhubungan dengan peningkatan suatu objek baik itu produk, fungsi produk, kualitas, dan kegunaannya. Secara umum jenis penelitian pengembangan berguna untuk mengembangkan produk pendidikan dengan valid, seperti bahan ajar atau materi pengelolaan pembelajaran dan media ajar (Jalinus, et al

2021). Penelitian pengembangan (R&D) terdiri dari beberapa model, namun dalam penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan penelitian model ADDIE, model ADDIE ini terdapat lima langkah, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate* (Sugihartini dan Yudiana, 2018).

Subjek uji coba yang peneliti lakukan adalah pada peserta didik kelas IV SDN 01 Bandar Buat, Kota Padang. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diambil secara langsung dilapangan. Data tersebut ada tiga, yaitu data pertama dari hasil validasi yang dilakukan oleh para validator. Validator dipilih dari dosen yang ahli pada bidangnya. Data kedua adalah hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas produk bahan ajar e-modul yang dikembangkan di SDN 01 Bandar Buat, SDN 09 Bandar Buat dan SDN 10 Bandar Buat. Data ketiga yaitu data hasil uji coba efektivitas didapatkan melalui soal pre test dan post test pengembangan e-modul *canva* di SDN 01 Bandar Buat, SDN 09 Bandar Buat dan SDN 10 Bandar Buat.

Instrumen dalam melakukan penelitian diperlukan untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh membantu untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah dalam penelitian (Kurniawan 2021). Instrumen validasi adalah lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya bahan ajar e-modul IPAS menggunakan *canva*. Instrumen validasi yang digunakan adalah instrumen validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli bahan ajar. Instrumen praktikalitas bahan ajar ini bertujuan untuk mengukur seberapa praktis bahan ajar e-modul yang di kembangkan melalui data yang dikumpulkan. Instrumen yang digunakan ialah angket respon guru dan angket respon peserta didik. Instrumen efektivitas e-modul adalah berupa soal pre test dan post test. Tes bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan atau tidak dan untuk mengetahui apakah e-modul yang digunakan efektif.

#### 1. Teknik Analisis Validitas E-Modul

Dari data tersebut, dianalisis terhadap keseluruhan aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial yang biasa digunakan pada penelitian (Sugiyono, 2019). Pada instrumen lembar validasi terdapat lima skala penilaian yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Daftar Penskoran Validasi E-Modul

Skor	Kategori	Persentase Ketercapaian Indikator
1	Sangat kurang	0 - 20

Skor	Kategori	Persentase Ketercapaian Indikator
2	Kurang baik	21- 40
3	Cukup baik	41- 60
4	Baik	61- 80
5	Sangat baik	81- 100

Sumber : Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (dalam Maulita & Erita 2021).

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas dari setiap validator menggunakan rumus, Purwanto (dalam Maulita & Erita 2021), yaitu :

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

Keterangan :

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:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}_1}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  : Rerata

$\sum \bar{x}_1$  : Jumlah nilai dari tiap validator

n : Jumlah validator

Kemudian, dari persentase validasi e-modul tersebut dapat dikelompokkan dalam kategori sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan e-modul, kategori kevalidan e-modul yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Kevalidan E-Modul

Interval	Kategori
0 – 20%	Sangat Tidak Valid
21 – 40%	Kurang Valid
41 – 60%	Cukup Valid

Interval	Kategori
61 – 80%	Valid
81 – 100%	Sangat Valid

Sumber : Modifikasi dari Purwanto (dalam Maulita & Erita 2021).

## 2. Teknik Analisis Data Praktikalitas E-Modul

Teknik praktikalitas digunakan untuk menganalisis tingkat keterlaksanaan respon guru dan respon peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan e-modul yang dirancang. Skala penilaian angket guru dan peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

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

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

Keterangan :

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:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}_1}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  : Rerata

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

n : Jumlah validator

Kategori praktikalitas e-modul berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Kategori Kepraktisan E-Modul

Interval	Kategori
86 – 100%	Sangat Praktis
76 – 85%	Praktis
60 – 75%	Cukup Praktis
55 – 59%	Kurang Praktis
0 – 55%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi Purwanto (dalam Maulita & Erita 2021).

### 3. Teknik Analisis Data Efektivitas E-Modul

Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes pre test dan post test yang telah di kerjakan, tujuan untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan tindakan. 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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. *Analyze* (Analisis)

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 ke SDN 09 Bandar Buat, SDN 10 Bandar Buat, SDN 15 Ulu Gadut dan melakukan wawancara dengan wali kelas IV.

Analisis 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 IPAS dikelas IV SD.

Analisis materi pelajaran yang peneliti lakukan berpedoman kepada capaian pembelajaran (CP) IPAS kelas IV Semester dua kurikulum merdeka. Dalam pengembangan e-modul *canva* ini peneliti menfokuskan pada materi Bab 7 (Bagaimana mendapatkan semua kebutuhan kita?), Topik C (Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan. Peneliti menganalisis materi ini dalam kurikulum merdeka dan beberapa sumber buku paket pembelajaran. Hasil analisis materi yang peneliti kembangkan sudah sesuai dengan modul ajar yang telah dikembangkan. Materi yang tersaji dalam e-modul ini mengenai kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidup, tujuan kegiatan ekonomi, jenis-jenis usaha ekonomi yang ada dimasyarakat dan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan dan kegiatan ekonomi.

## 2. *Design* (Perancangan)

Menetapkan tujuan belajar Untuk menetapkan tujuan belajar melalui e-modul *canva* peneliti menganalisis tujuan belajar yang tertera pada pelajaran IPAS kelas IV pada bab 7 topik C (Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan).

Membuat desain e-modul yang menarik 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*. E-modul menggunakan *canva* siap digunakan untuk pembelajaran.

Link untuk mengakses e-modul *canva* :

[https://www.canva.com/design/DAFXJq6CPsg/v7owulj0K-MLs1mc\\_FLmXg/view?utm\\_content=DAFXJq6CPsg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=homepage\\_design\\_menu](https://www.canva.com/design/DAFXJq6CPsg/v7owulj0K-MLs1mc_FLmXg/view?utm_content=DAFXJq6CPsg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu)

Kode QR untuk mengakses e-modul *canva*.

Gambar 1. Kode QR untuk mengakses e-modul *canva*.



Mendesain materi tahap selanjutnya yaitu mendesain materi yang menarik minat peserta didik untuk belajar, serta mempermudah guru menyampaikan materi.

### 3. *Development* (pengembangan)

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

Tabel 5. Hasil Validasi Dari Ketiga Validator

No.	Uji Coba Validitas	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi	96%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	94,28%	Sangat Valid
3	Ahli Media	90%	Sangat Valid
	Rata- Rata	93,43%	Sangat Valid

### 4. *Implementasi*

Pada tahap ini produk akhir yang telah divalidasi dan direvisi, kemudian dilakukan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan dikelas IV SDN 01 Bandar buat, dilakukan penelitian di SDN 09 Bandar Buat dan SDN 10 Bandar Buat. Tujuan dilakukannya implementasi ini adalah untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan produk. Berikut hasil praktikalitas dari e-modul:

Tabel 6. Praktikalitas di Sekolah Uji Coba SDN 01 Bandar Buat

No.	Uji Coba Praktikalitas	Persentase	Keterangan
1	Respon Guru	91,42%	Sangat Pratis
2	Respon Peserta Didik	91%	Sangat Pratis
	Rata- Rata	91,21%	Sangat Pratis

Tabel 7. Praktikalitas di Sekolah Penelitian SDN 09 Bandar Buat

No.	Uji Coba Praktikalitas	Persentase	Keterangan
1	Respon Guru	94,28%	Sangat Pratis
2	Respon peserta didik	93%	Sangat Pratis
	Rata- Rata	93,64%	Sangat Pratis

Tabel 8. Praktikalitas di Sekolah Penelitian SDN 10 Bandar Buat

No.	Uji Coba Praktikalitas	Persentase	Keterangan
1	Respon Guru	94,28%	Sangat Pratis
2	Respon Peserta Didik	94%	Sangat Pratis
	Rata- Rata	94,14%	Sangat Pratis

Tabel 9. Efektivitas di Sekolah Uji Coba SDN 01 Bandar Buat

Rata-Rata		Keterangan
Pre Test	Post Test	
60,55	82,22	Meningkat

Tabel 10. Efektivitas di Sekolah Penelitian

Nama Sekolah	Rata-Rata		Keterangan
	Pre Test	Post Test	
SDN 09 Bandar Buat	73,21	90,17	Meningkat
SDN 10 Bandar Buat	68,91	91,08	Meningkat

## 5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik.

## SIMPULAN

Pengembangan e-modul yang berjudul “Pengembangan E-Modul Menggunakan *Canva* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar” ini telah dikembangkan menggunakan model ADDIE. Dengan menghasilkan e-modul yang valid, praktis dan efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menyarankan agar dapat mengembangkan bahan ajar dengan hasil yang lebih praktis menggunakan *canva* pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan menambahkan materi-materi dari rujukan buku lain yang lebih banyak, sehingga produk yang dihasilkan lebih menambah wawasan peserta didik tentang pembelajaran yang dipelajarinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., & Ningsih, Y. (2022). *Development of Android-Based Learning Media Using the CapCut Application in Integrated Thematic Learning in Grade IV Elementary School. Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 35-43.
- Anita,Y., Walidi, A., Akmal A, U., Kenedi, A, K., Hamimah., Arwin & Masniladevi.(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.
- 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.
- Barlian, C. U, Solekah, S. & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1 (12), 2105-2118.
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1-7.

- 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), 1296-1037.
- 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*, 1(1), 127-134.
- Jalinus, et.al. (2021). *Riset Pendidikan dan Aplikasinya*. Padang: UNP Press.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Maulita S, U & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi *Schoology* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education*, 1 (4), 3650-3665.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Cetakan Ke VIII*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purnamasari, N. L. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pada Pelajaran TIK Kelas VII SMPN 1 Kauman. *Jurnal inovasi pendidikan dan dan teknologi informasi*, 1 (2), 70-77.
- 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), 53-57.
- Sugihartini, N & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* , 2 (15), 277-286.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.