
Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengolahan Cookies Untuk SMK Kuliner Fase F

Vannesa Apriliana Suyanto*, Any Sutidianingsih, Sri Handajani, Asrul Bahar

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60231, Indonesia

*Corresponding Author: vannesaapriliana.20041@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : August 06th, 2024

Revised : September 17th, 2024

Accepted : October 25th, 2024

Abstract: Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap bahan ajar salah satunya pengembangan bahan ajar elektronik. Tujuan dari penelitian ini: (1) Kelayakan hasil ahli materi dan ahli media dalam pengembangan e-Modul pada materi pengolahan *cookies* untuk SMK Kuliner Fase F, dan (2) Penilaian siswa terhadap e-Modul pada materi pengolahan *cookies* berbasis aplikasi canva untuk SMK Kuliner Fase F. Menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang hanya berfokus sampai tahap *Development* saja. Objek penelitian berupa e-Modul pengolahan *cookies*. Subjek penelitian adalah 51 siswa SMKN 6 Surabaya jurusan kuliner Fase F. Penilaian e-Modul dilakukan oleh ahli materi dan media pada aspek kelayakan materi dan media. Digunakan instrumen yaitu angket validitas ahli dan angket untuk penilaian respon siswa. Hasil penelitian didapatkan: (1) nilai kelayakan e-Modul oleh ahli materi dengan 93% termasuk kriteria “sangat layak” dan 91% oleh ahli media, (3) penilaian respon siswa mendapatkan skor 94,22% dengan kriteria sangat baik. Temuan penelitian ini disimpulkan bahwasanya e-Modul pengolahan cookie telah dikembangkan dan dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran.

Keywords: Canva, e-Modul, Model ADDIE, pengolahan *cookies*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dilakukan agar tercapainya tujuan yang ditetapkan. Dalam pembelajaran terjadinya interaksi antara berbagai elemen pembelajaran, seperti interaksi antara guru, siswa, dan materi yang diajarkan. Peran penting dalam pembelajaran dimiliki oleh guru sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator, guru membangun kreatifitas dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan pendidikan di Indonesia yang dominan diorientasikan oleh teknologi (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Guru juga harus mengaitkan teknologi dan kreativitas dalam pemilihan metode pengajaran dan jenis bahan ajar yang digunakan. Mereka juga harus memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar yang efektif dan menyenangkan untuk siswa (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 6 Surabaya Jurusan Kuliner diperoleh informasi bahwa kurikulum Merdeka digunakan dalam kegiatan belajar di sekolah, yang diketahui guru telah melakukan sesuai dengan karakteristik dari kurikulum merdeka. Guru lebih berfokus pada pengembangan *soft skill*, sehingga kegiatan

pembelajaran banyak menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (Muslimin & Amran, 2020). Guru juga melakukan pembelajaran berdeferensiasi sesuai dengan minat. Namun untuk pembelajaran berdeferensiasi sesuai dengan minat siswa masih kurang dilakukan.

Masalah yang terjadi adalah siswa tidak memiliki buku pedoman sebagai dasar. Buku yang tersedia terdapat di perpustakaan, tetapi tidak semua siswa mencari materi dengan membaca buku tersebut. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui guru memberikan materi berupa power point, lalu siswa diminta untuk mencatat, pembelajaran masih berfokus kepada guru. Pada SMK khususnya jurusan kuliner terdapat mata pelajaran yang mengharuskan siswa melakukan pembelajaran praktik pengolahan makanan, terutama pada fase F. Siswa melakukan pembelajaran praktik pengolahan makanan pada mata pelajaran *pastry bakery*. Capaian pembelajaran tersebut menuntut siswa untuk dapat melakukan proses pengolahan *cookies*, sedangkan pada saat pembelajaran siswa hanya diberikan resep lalu mempraktikkannya tetapi tidak mendapatkan dasar materi sebelumnya, sehingga pada saat kegiatan praktik

banyak siswa yang bingung dan bergantung kepada guru.

Penjabaran tentang materi pengolahan *cookies* didalam e-Modul berbasis aplikasi canva yang akan dikembangkan meliputi sejarah *cookies*, pengertian *cookies*, jenis-jenis *cookies*, bahan pembuatan *cookies*, alat pengolahan *cookies*, prosedur pengolahan *cookies*, karakteristik *cookies*, dan kesalahan dalam pembuatan *cookies* beserta penyebabnya, serta resep pengolahan berbagai jenis *cookies*. Bahan ajar e-Modul dipilih karena penggunaannya yang mudah, dapat diakses secara *online* kapanpun dan dimanapun hanya mengklik tautan yang dibagikan, yang diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

Saat ini banyak sekali aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran, mempermudah guru dalam membuat bahan ajar kepada siswa. Pada penelitian ini penulis memilih aplikasi canva. Canva adalah aplikasi untuk membuat desain seperti poster, logo, pamflet, spanduk (Pramuditya et al., 2022). Canva juga bisa digunakan untuk membuat power point, video, mengedit foto, membuat buku dan lain-lain. Aplikasi canva dipilih memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan aplikasi lain, seperti dapat membuat berbagai desain dengan berbagai macam ukuran dan tidak harus berpatok pada ukuran kertas. Canva memiliki banyak sekali gambar ilustrasi, yang dapat mempermudah guru dalam membuat bahan ajar yang menarik (Khulaifiyah et al., 2022).

Guru dapat menambahkan video atau suara kedalam sebuah buku, sehingga siswa dapat membaca, melihat dan mendengar dalam satu modul, yang dapat membantu siswa agar lebih bisa memahami materi yang diajarkan tetapi tetap sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran tersebut. Sesuai dengan karakteristik modul yaitu dapat belajar mandiri. Bisa dilihat pada hasil penelitian pengembangan yang juga menggunakan aplikasi canva dari (Efitri, 2021) dengan judul “Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTSN 1 Sawahlunto” dengan hasil sangat layak dengan skor rata-rata 93,8%, dan (Lestari, 2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik (E-Modul) Ekonomi Menggunakan Canva Di Kelas XI Ips Sma Negeri 2 Bangkinang Kota” dengan hasil layak dengan skor rata-rata 86% oleh validator media dan 90% oleh validator materi. Model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis*,

Design, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation* digunakan untuk mengembangkan e-Modul. Penggunaan Model ADDIE dikarenakan memiliki tahapan pengembangan yang terstruktur dan sistematis, dan terdapat tahapan evaluasi untuk mengevaluasi hasil e-Modul pengolahan *cookies* yang akan dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian pengembangan (R&D), dan pengembangan model ADDIE. Penelitian ini, hanya berfokus pada 3 tahapan, yaitu tahap analisis, desain, dan pengembangan. Langkah pengembangan dalam penelitian ini dimulai dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan yang meliputi karakteristik guru, siswa, sarana dan prasarana sekolah, kemudian dilakukan pembuatan dan penyusunan kerangka konseptual pengembangan bahan ajar seperti CP, TP, ATP, penyusunan materi ajar, dan merancang desain e-modul. Dalam tahap pengembangan dilakukan pembuatan dan pengembangan produk, uji validitas oleh ahli materi dan ahli media, dan dilakukan uji coba terbatas pada siswa. Tujuan dipilihnya model ADDIE karena pada penelitian ini akan mengembang produk e-modul yang akan diuji kelayakannya oleh validasi ahli materi dan ahli media, dan uji coba terbatas pada siswa. Hasil validasi diperlukan dalam penelitian ini sebagai alat untuk melihat kelayakan produk pada bahan ajar e-Modul berbasis aplikasi canva dalam materi pengelolaan *cookies*. (Cahyadi, 2019)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, maka pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi dan angket respon peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli berupa saran. Data tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli berupa skor penilaian dan skor hasil angket respon siswa. E-modul berbasis aplikasi Canva pada materi pengolahan *cookies* untuk SMK Kuliner Fase F merupakan objek dari penelitian ini. Berdasarkan komponen yang diperlukan untuk pengembangan e-Modul maka dilakukan pemilihan validator ahli yaitu dua orang validator ahli materi dan validator ahli media, yang merupakan dosen atau guru adalah subjek penelitian ini yang kemudian akan melakukan validasi terhadap produk e-Modul yang dihasilkan dan 51 siswa SMKN 6 Surabaya

jurusan kuliner Fase F. Angket validitas menggunakan skala likert 1-5 sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Proses validasi menerapkan angket untuk mendapatkan nilai kelayakan e-Modul pengolahan *cookies* yang akan dikembangkan. Angket digunakan untuk uji coba siswa dengan tujuan mengetahui tanggapan siswa terhadap e-Modul pengolahan *cookies* (Pramuditya, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan e-Modul ini berfokus untuk mengetahui hasil kelayakan oleh validator materi dan validator media berdasarkan e-Modul materi pengolahan *cookies* yang selesai dikembangkan menggunakan aplikasi canva, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap e-Modul berbasis aplikasi canva pada materi pengolahan *cookies* untuk siswa SMK kuliner fase F. Hasil produk e-Modul diakses melalui tautan <https://bit.ly/e-modulpengolahancookies>. Hasil dari e-Modul dilengkapi dengan teks materi, gambar dan video pendukung, latihan kegiatan siswa, serta soal evaluasi agar memudahkan siswa dalam belajar mandiri.

Hasil Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Pengolahan Cookies Fase F

E-Modul berbasis aplikasi canva pada materi pengolahan *cookies* dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang dikhususkan peneliti hanya menggunakan 3 tahapan. Pada tahap analisis mendapatkan permasalahan bahwasanya dalam pembelajaran di kelas belum adanya modul pribadi yang dimiliki oleh setiap siswa. Khususnya *Pastry Bakery* pada materi pengolahan *cookies*. Perlunya materi dasar yang diberikan kepada siswa sebelum melakukan pembelajaran praktik, serta dibutuhkan adanya inovasi baru untuk bahan ajar yang diberikan kepada siswa agar dapat meningkatkan kualitas dalam belajar.

Pada tahap desain peneliti melakukan penyusunan materi pengolahan *cookies* yang dirancang dengan proses yang dimulai dari pembuatan CP, TP dan ATP sesuai dengan kurikulum merdeka dan berlaku di SMKN 6 Surabaya, selanjutnya mulai dilakukan pembuatan design yang disesuaikan dengan adanya rancangan konsep dan tujuan dari e-Modul yang telah dilakukan proses analisis terlebih dahulu. Aspek desain, materi, dan

Bahasa harus diperhatikan saat perancangan e-Modul.

Tahap pengembangan dilakukan penyusunan dan pembuatan e-Modul dengan menggunakan aplikasi canva. Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan e-Modul. Saran dan masukan yang didapat digunakan untuk memperbaiki guna mendapatkan kriteria interpretasi “sangat layak” pada e-Modul. Selanjutnya menguji respon siswa sebanyak 51 siswa program keahlian kuliner Fase F di SMKN 6 Surabaya, dengan menyebarkan angket uji coba siswa yang selanjutnya dilakukan evaluasi dari hasil penilaian tanggapan siswa terhadap e-Modul pengolahan *cookies*. Tautan e-Modul dapat dilihat melalui link berikut: <https://bit.ly/e-modulpengolahancookies>

E-modul berisi materi pengolahan *cookies* seperti sejarah *cookies*, pengertian *cookies*, jenis-jenis *cookies*, bahan pembuatan *cookies*, alat pengolahan *cookies*, proses pengolahan *cookies* termasuk metode pengolahan dan pencetakan adonan *cookies*, karakteristik *cookies* dan kesalahan dalam pembuatan *cookies*. E-modul pengolahan *cookies* ini membuat pendahuluan, penjelasan tentang e-Modul, materi *cookies* yang disertai kegiatan siswa untuk latihan, uji kompetensi, resep *cookies*, rangkuman, dan glosarium.

Hasil Kelayakan Materi E-Modul Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Pengolahan Cookies Fase F

Kelayakan materi didapatkan dari hasil uji validasi materi dari validator ahli materi. Ahli materi menilai 3 aspek yaitu aspek materi, aspek penyajian, dan aspek bahasa. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan e-Modul dari kedua validator ahli materi mendapatkan rata-rata skor dari seluruh aspek yang dinilai yaitu 93% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”, Hasil validasi materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Materi	96%
2.	Penyajian	93%
3.	Bahasa	91%
Skor rata-rata		93%

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Penilaian pada ahli materi dibagi menjadi 3 aspek, yaitu materi, penyajian, dan

bahasa. Aspek materi mendapatkan skor persentase rata-rata 96% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Kriteria ini dikarenakan kesesuaian isi materi dalam e-Modul dengan tujuan pembelajaran yang digunakan. Sejalan dengan penelitian (Irmawati et al., 2023) media pembelajaran yang akan digunakan pada materi tersebut harus disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya.

Penilaian dari aspek penyajian mendapatkan skor persentase rata-rata 93% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Kriteria ini dikarenakan e-Modul memiliki pendahuluan, pengantar, dan kegiatan siswa yang jelas. Tetapi pada keterlibatan peserta didik dinilai kurang karena materi yang terdapat dalam e-Modul lengkap, sehingga kurang mengajak siswa untuk lebih berpikir kritis. Sesuai dengan penelitian dari Tambunan (2023) bahwa e-Modul yang memiliki fungsi dapat digunakan untuk belajar mandiri harus bisa meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Penilaian dari aspek penyajian mendapatkan skor persentase rata-rata 91% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Kriteria ini dikarenakan e-Modul memiliki struktur kalimat yang kurang tepat, dan terdapat susunan kalimat yang belum sesuai dengan SPOK. Menurut Pelangi et al. (2020) salah satu kriteria untuk e-Modul adalah bahasanya sederhana, mudah dipahami, dan menggunakan istilah yang umum. Kriteria lain adalah *user friendly*.

Hasil Kelayakan Media E-Modul Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Pengolahan Cookies Fase F

Kelayakan media didapatkan dari hasil uji validasi media dari validator ahli media. Aspek yang dinilai oleh ahli media terdapat 4 aspek yaitu tampilan layout, penggunaan, konsistensi dan kemanfaatan e-Modul. Berdasarkan hasil validasi kelayakan e-Modul dari kedua validator ahli materi mendapatkan penilaian keseluruhan aspek dalam persen yaitu 91% dengan interpretasi “sangat layak”. Hasil validasi media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Tampilan desain layout	90%
2.	Kemudahan penggunaan	95%
3.	Konsistensi	85%
4.	Kemanfaatan	90%
Skor rata-rata		91%

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Penilaian pada ahli materi dibagi menjadi 4 aspek, yaitu aspek tampilan layout, penggunaan, konsistensi dan kemanfaatan. Penilaian dari aspek tampilan layout didapatkan kriteria “sangat layak” dengan nilai rata-rata 90%. Kriteria ini dikarenakan e-Modul memiliki daya tarik yang baik, dan komposisi warna dan tulisan baik dan jelas. Menurut penelitian dari Mariska (2022) komposisi warna dan tulisan yang jelas dan memiliki daya Tarik yang harus dimiliki agar e-Modul bisa dinyatakan baik.

Penilaian dari aspek kemudahan mendapatkan skor persentase rata-rata 95% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Kriteria ini dikarenakan e-Modul dinilai mudah dioperasikan, tidak memiliki terlalu banyak fitur sehingga mudah dalam penggunaannya. E-modul pengolahan *cookies* yang dikembangkan cepat dalam aksesnya dan bisa dioperasikan pada gawai yang berbasis *android*, *IOS*, dan *windows* yang digunakan khalayak umum. Sejalan dengan penelitian Harpiani (2022) penggunaan e-Modul dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi, dan dikuatkan oleh penelitian Irmawati et al. (2023) e-Modul yang memanfaatkan bantuan program *canva* membantu pengajar dalam penyampaian pengetahuan yang lebih efektif, kreatif, dan menarik minat siswa.

Penilaian dari aspek konsistensi mendapatkan skor persentase rata-rata 85% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Kriteria ini dikarenakan penggunaan bentuk huruf dan susunan tata letak yang konsisten. Sesuai dengan hasil penelitian Putri et al. (2023) tulisan yang dapat terbaca pada e-Modul berpengaruh pada proses belajar siswa secara mandiri. Penilaian dari aspek kemanfaatan mendapatkan skor persentase rata-rata 90% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Kriteria ini dikarenakan e-Modul memberikan daya tarik dan motivasi dalam belajar, dan penggunaan e-Modul dapat membantu mempermudah guru dalam pembelajaran, dan dalam proses belajar mandiri digunakan oleh siswa. E-modul dapat memberikan kemudahan siswa untuk memahami suatu materi (Swastika & Jati, 2023).

Hasil Respon Siswa

Respon siswa pada e-Modul pengolahan *cookies* yang telah dikembangkan dikumpulkan melalui angket skala likert dengan skor 1 hingga 5. Terdapat 3 aspek yang direspon oleh siswa

yaitu aspek tampilan, aspek materi, dan aspek penggunaan. Hasil respon siswa memperoleh skor rata-rata 94,22% dengan interpretasi sangat baik. Hasil respon siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Tampilan	95%
2.	Materi	93%
3.	Penggunaan	94%
Skor rata-rata		94,22%

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Penilaian respon siswa aspek tampilan diperoleh kriteria sangat baik dengan nilai persentase 95%. Skor ini diperoleh karena tampilan e-Modul dinilai menarik oleh siswa, e-Modul memiliki ukuran huruf yang mudah dibaca, dan media pendukung yang berupa gambar dan video dapat dilihat dengan jelas dan sesuai dengan isi materi. Sesuai penelitian Nillofa et al. (2022) penggunaan *font* huruf menggunakan *font* yang tidak saling terkait dan setiap huruf dapat dibaca dengan jelas. Dikuatkan oleh penelitian dari Irmawati et al. (2023) minat belajar siswa akan meningkat dengan adanya bahan ajar e-Modul yang ditampilkan dengan dibantu oleh aplikasi Canva untuk membuat *template* menarik dengan variasi jenis bentuk, gambar, warna, dan huruf yang bermacam-macam.

Penilaian respon siswa pada aspek materi diperoleh kriteria interpretasi sangat baik dengan rata-rata persentase 93%. Skor ini diperoleh karena menurut siswa e-Modul pengolahan *cookies* memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, dan materi di dalam e-Modul dapat dipahami dengan mudah. Kegiatan siswa dan soal di dalam e-Modul dinilai mempermudah dan meningkatkan pemahaman terkait dengan materi pengolahan *cookies*. Menurut Shelly et al. (2023) materi pada e-Modul harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Penilaian respon siswa pada aspek penggunaan didapatkan kriteria sangat baik dengan nilai persentase 95%. Skor ini diperoleh karena e-Modul memiliki fitur yang mudah dioperasikan, mudah diakses, dan memerlukan waktu singkat untuk memuat laman. Pada penelitian Khulaifiyah et al. (2022) e-Modul yang mudah dalam pengoperasiannya yang diharapkan saat mendapatkan e-Modul siswa menjadi tertarik minat dan perhatiannya untuk belajar mandiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi dan respon siswa terhadap e-Modul berbasis aplikasi canva pada materi pengolahan *cookies* untuk siswa fase F SMK Kuliner dapat diakses melalui browser, dalam e-Modul terdapat materi pengolahan *cookies*, gambar pendukung, video yang dapat membantu siswa, kegiatan latihan, dan uji kompetensi yang dapat dikerjakan oleh siswa ketika menggunakan e-Modul ini. Kelayakan materi e-Modul berbasis aplikasi canva pada materi pengolahan *cookies* untuk siswa SMK Kuliner Fase F mendapatkan kriteria “sangat layak” dengan nilai 93% oleh ahli materi dengan dan kelayakan media e-Modul berbasis aplikasi canva pada materi pengolahan *cookies* untuk siswa SMK Kuliner Fase F pengolahan *cookies* mendapatkan nilai kriteria “sangat layak” dengan persentase 91% oleh ahli media. Nilai respon siswa terkait e-Modul berbasis aplikasi canva materi pengolahan *cookies* untuk siswa SMK Kuliner Fase F memperoleh kriteria “sangat baik” dengan nilai 94,22%. Sesuai dengan hasil kelayakan materi, media, dan respon siswa didapatkan bahwasannya e-Modul berbasis aplikasi canva pada materi pengolahan *cookies* untuk siswa SMK Kuliner Fase F “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Secara khusus peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua, dosen pembimbing dan dosen penguji, validator materi dan media, serta siswa SMKN 6 Surabaya Fase F yang telah bersedia menjadi panelis. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak individu maupun organisasi yang ikut serta berkontribusi dalam membantu peneliti menyelesaikan artikel dengan memberikan dukungan dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Efitri, A. O. (2021). Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTSN 1 Sawahlunto.

- Harpiani, S., Baktiar, M., & Zia Ulhaq, M. (2022). Pengembangan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(2), 2809–476.
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i2.3068>
- Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 145–152.
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>
- Khulafiyah, Putri, C. S., Suryanti, N., & Marhammah. (2022). E-Modul Dengan CANVA Apps Untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat Universitas Jambi*, 6(2), 420–428.
- Lestari, F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik (E-Modul) Ekonomi Menggunakan Canva Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Bangkinang Kota [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau].
<https://repository.uin-suska.ac.id/76268/>
- Mariska, S., (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2).
- Muslimin, M., & Amran, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Interactive Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa PGSD FIP UNM. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(1), 52.
<https://doi.org/10.26858/jkp.v4i1.12046>
- Nillofa E, A. M., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(2), 193.
<https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. In *Jurnal Sasindo Unpam* (Vol. 8, Issue 2).
- Pramuditya, S., Nopriana, T., & Yolanda, O. (2022). *Mudah Membuat Bahan Ajar Matematika Menggunakan Canva* (R. Rerung, Ed.). Media Sains Indonesia.
- Putri, N. A., Sukmanasa, E., & Hari Susanto, L. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Macam-Macam Gaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 484–495.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.666>
- Shelly, S., Ekok, A. S., & Kusnanto, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas 4 SD Negeri 48 Lubuklinggau. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 6(2).
- Swastika, A.I., & Jati, S.S.P. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Manusia Purba Indonesia Dengan Menggunakan Canva. *JPSI Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(2), 300–321.
- Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan*