



Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Canva* Pada Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat

Mutiara Zahra^{1*}, Elly Sukmanasa², Lina Novita

¹PGSD/FKIP/Mahasiswa/Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

Email: mutiarazahra1213@gmail.com

²PGSD/FKIP/Dosen/ Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

Email: ellysukmanasa@unpak.ac.id

³PGSD/FKIP/Dosen/ Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

Email: linov12@unpak.ac.id

Abstract. *Based on the results of observations, the problems found were that students had not received innovative teaching materials, students were still using theme books, bupenas in the learning process and also teachers had not developed electronic and application-based teaching materials. (2) knowing the feasibility of a Canva-based e-module with validation tests by media, material, language experts, and student responses. The results of this development research are in the form of a percentage of the validation test scoring by the material expert validator with a score of 87%, media experts at 95%, category and linguists giving a score of 100% with the very feasible category. It can be concluded that the development of Canva-based e-modules on theme 1, sub-theme 1, learning 1 is appropriate for use by teachers and students in the learning process.*

Keywords: *Canva; Development; E-Module.*

Abstrak. *Berdasarkan hasil pengamatan, masalah yang ditemukan adalah bahwa siswa tidak menerima materi pengajaran yang inovatif, siswa masih menggunakan buku tema, bupenas dalam proses belajar dan juga guru tidak mengembangkan bahan pengajaran elektronik dan berbasis aplikasi. (2) mengetahui kelayakan e-modul berbasis Canva dengan tes validasi oleh media, materi, ahli bahasa, dan tanggapan siswa. Hasil penelitian pengembangan ini dalam bentuk persentase skor tes validasi oleh validator ahli material dengan skor 87%, ahli media pada 95%, kategori dan linguist memberikan skor 100% dengan kategori yang sangat memungkinkan. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul berbasis Canva pada tema 1, subtema 1, belajar 1 cocok untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.*

Kata kunci: *Canva; Pengembangan; E-Modul.*

PENDAHULUAN

Modul merupakan sebagai paket belajar mandiri yang dirancang secara sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar (Daryanto (2013: 9-11)). Di masa digitalisasi saat ini, guru dan siswa dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi, oleh karena itu, penggunaan modul bagi siswa dan guru sangat penting dalam kegiatan proses pembelajaran. Modul tidak hanya dalam bentuk buku saja, akan tetapi yang dibutuhkan saat ini adalah modul dalam bentuk elektronik atau E-Modul. Menurut Zaharah, dkk (2017:26) modul elektronik atau e-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flash disk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik. Penggunaan

elektronik modul ini dapat diakses melalui link dengan menggunakan gawai, laptop, komputer, dan menggunakan akses internet untuk membukanya.

Elektronik modul agar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, maka harus memiliki karakteristik elektronik modul tertentu. Menurut Kurniawan C, Kuswandi D (2021: 14-15) karakteristik yang terdapat dalam e-modul yaitu: 1) Pengaturan penggunaan jenis font, spasi dan tata letak naskah yang konsisten; 2) Penyajian e-modul memenuhi persyaratan penyajian pada media elektronik; 3) Adanya pemanfaatan audio-video atau multimedia dalam proses penyajiannya; 4) Pemanfaatan fitur pada aplikasi perangkat lunak (*software*); 5) Desain khusus berdasarkan prinsip pembelajaran.

Sebagai guru harus mengelola kelas dengan baik, agar pembelajaran lebih efektif dan nyaman. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam menciptakan bahan ajar yang menarik agar peserta didik mampu memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Sehingga menjadi keberhasilan sebagai seorang guru dapat mengajarkan materi melalui bahan ajar elektronik modul. Dalam membuat sebuah elektronik modul maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan tersebut, salah satu aplikasi tersebut adalah canva. Canva merupakan sebuah tools/akun untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi (Septiningsih (2020: 5-6)). Aplikasi canva dapat menunjang kegiatan pembelajaran daring atau luring tetap efektif, efisien, dan menyenangkan bagi para guru dan siswa. Namun, masih banyak sekolah-sekolah yang belum memanfaatkan teknologi atau penggunaan e-modul ini sebagai proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk memecahkan masalah, sehingga produk utama yang dihasilkan yakni e-modul berbasis canva.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru dan siswa kelas V di SDN Pakansari 02 didapatkan hasil bahwa guru sudah menggunakan metode yang bervariasi, seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan eksperimen. SDN Pakansari 02 belum sepenuhnya menggunakan media atau bahan ajar yang berbasis elektronik seperti powerpoint, atau lainnya. Media atau bahan ajar yang digunakan ketika kegiatan pembelajaran daring maupun luring yaitu dengan menggunakan buku tema, bupena, papan tulis, spidol, penghapus, buku tulis, *whatsapp* (daring), video pembelajaran (daring), dan media nyata yang memanfaatkan lingkungan di sekolah ataupun kelas.

Upaya yang dilakukan guru agar siswa dapat memahami materi salah satu dengan membuat media atau bahan ajar yang menarik seperti membuat powerpoint dalam menjelaskan, adanya kegiatan praktek lapangan. Oleh karena itu, di sekolah tersebut guru baru diberikan pelatihan mengenai pembuatan powerpoint yang menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran lebih efektif. Guru di SDN Pakansari 02 juga belum mengetahui aplikasi canva, yang dimana aplikasi canva ini dapat membantu membuat media atau bahan ajar menjadi lebih menarik dari berbagai template yang sudah disediakan.

Penggunaan *e-modul* diharapkan akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Dengan adanya *e-modul* ini akan mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri, menimbulkan rasa kesenangan yang akan meningkatkan keefektifan dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Kuncahyono, 2018) mengenai Pengembangan E-modul (modul digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah dasar, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 82% dengan kriteria valid, dan hasil ujicoba respon pengguna e-modul dalam pembelajaran tingkat kepraktisan produk mencapai 86,5% kriteria praktis.

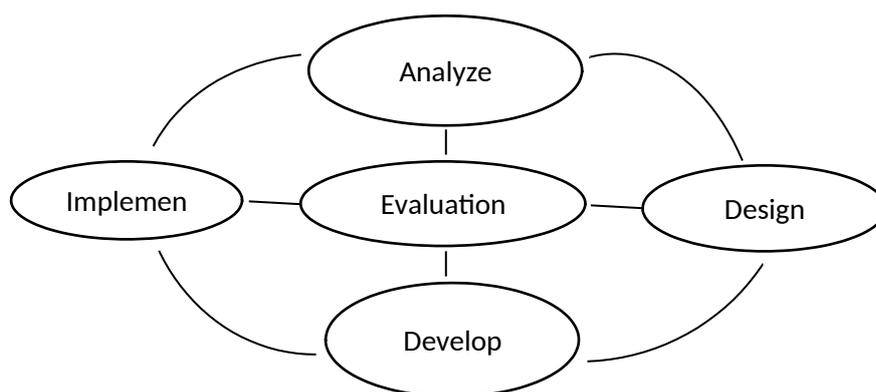
Berdasarkan analisis masalah dan teori peneliti yang telah dipaparkan di atas, e-modul yang digunakan menggunakan aplikasi yang berbasis pdf yang mudah diakses oleh setiap kalangan termasuk peserta didik sekolah dasar. E-modul yang dikembangkan oleh peneliti akan berbeda dari e-modul sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya hanya memberikan file melalui google drive untuk mengakses materi melalui canva dan mudah menyimpannya. Sedangkan e-modul yang dikembangkan oleh peneliti dapat diakses melalui link maupun scan QR code. E- modul yang akan diberikan

memiliki fitur-fitur yang didalamnya terdapat materi, gambar, animasi, video pembelajaran, serta latihan soal-soal sebagai evaluasi setelah melakukan pembelajaran menggunakan e-modul ini.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau lebih sering kita kenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Peneliti memilih model ini karena disusun secara terprogram dengan tahapan-tahapan yang sistematis sehingga dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan produk berdasarkan karakteristik peserta didik. Menurut Sugiyono (2021: 396) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Tegeh dan Kirna (2013) model ADDIE disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*) kebutuhan, (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*).

Gambar 1. Alur Metode R&D.



Pengembangan E-Modul berbasis Canva pada Tema 1 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 ini dilakukan di SDN Pakansari 02. Peneliti memilih tempat pengembangan ini karena SD tersebut memiliki permasalahan dalam bahan ajar yang belum bervariasi yang hendak dijadikan penelitian dan pengembangan. Populasi dalam peneliti ini adalah kelas V, sampel yang digunakan adalah siswa kelas VA dengan jumlah peserta didik 31. Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama ialah validator yang terdiri dari dua dosen ahli media dan ahli bahasa, dan satu orang guru kelas sebagai ahli materi. Subjek kedua ialah siswa kelas VA dengan jumlah 31 sebagai responden untuk mengetahui respon terhadap produk e-modul berbasis canva pada tema 1 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran, materi ajar, sumber ajar, dan bahan ajar yang digunakan siswa kelas V SDN Pakansari 02, dan angket untuk memperoleh data serta mengetahui respon siswa dan para ahli (ahli materi, media, dan bahasa) terhadap kualitas kegunaan produk e-modul sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar mengembangkan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahap, yaitu:

- 1) Analysis (analisis/menganalisis)

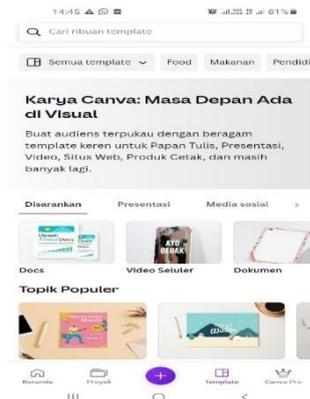
Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara bersama guru kelas V untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 14 Januari 2023 yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut; analisis kebutuhan materi ajar, analisis kurikulum, dan analisis siswa. Peneliti melakukan penelitian di kelas V SDN Pakansari 02 dengan jumlah siswa 31 orang proses uji coba dan peneliti respon siswa terhadap e-modul berbasis canva pada kelas V dengan materi tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Pembelajaran 1 sangat layak digunakan. Manfaat dari penggunaan e-modul berbasis canva ini membuat siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi setelah proses pembelajaran menggunakan e-modul berbasis canva. Siswa mengungkapkan bahwa setelah menggunakan e-modul berbasis canva pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menumbuhkan rasa semangat dalam belajar.

2) Design (desain/merancang)

Berikut langkah-langkah rancangan desain e-modul berbasis canva:

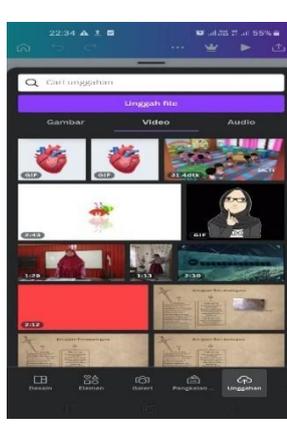
Tabel 1. Langkah-Langkah Rancangan Desain.

No.	Langkah-langkah rancangan desain
1.	Pemilihan template e-modul berbasis canva yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar e-modul. Berikut template yang digunakan seperti gambar di bawah ini.



2. Memilih font yang sesuai dengan e-modul.



No.	Langkah-langkah rancangan desain
3.	Pemilihan animasi disesuaikan dengan materi pembelajaran. 
4.	Mencari berbagai gambar dari berbagai referensi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran  

Selain itu, bahan ajar e-modul berbasis canva ini dirasa menarik dan praktis digunakan sebagai bahan ajar dikarenakan e-modul berbasis canva ini dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan gawai, komputer maupun laptop. Berdasarkan hal tersebut maka diharapkan bahan ajar ini praktis, efektif dan fleksibel untuk digunakan. Setelah perancangan awal selesai dibuat, selanjutnya alat evaluasi ini dilakukan uji validasi oleh para *expert judgement* yakni ahli materi, media dan bahasa.

3) Development (pengembangan rancangan)

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan setelah membuat desain produk e-modul sebelumnya. Kemudian akan dilakukan uji validasi produk oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil uji dari tiga validator terhadap produk bahan ajar e-modul.

Tabel 2. Hasil Validasi Bahan Ajar E-Modul oleh Ahli Media.

No	Pernyataan	Nilai
1	Ketepatan penggunaan jenis huruf	5
2	Ketepatan dalam menempatkan teks	4
3	Ketepatan dalam penggunaan spasi	5
4	Kemudahan dalam mengklik video atau soal evaluasi	5
5	Kesesuaian gambar dengan teks	5
6	Pengamatan gambar mudah dipahami	5
7	Ketepatan ukuran gambar (proporsional)	4
8	Ketepatan tata letak atau penempatan gambar	4
9	Kemudahan penggunaan bahan ajar e-modul	5
10	Menampilkan akses navigasi yang mudah	5
11	Menampilkan akses navigasi yang konsisten	5
12	Menunjukkan kesederhanaan dan kejelasan petunjuk	5
Total Penilaian		57
Skor Maksimal		60
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		95%

Tabel 3. Hasil Validasi Bahan ajar E-Modul oleh Ahli Bahasa.

No	Pernyataan	Nilai
1	Bahasa yang digunakan sederhana	5
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
3	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	5
4	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	5
5	Ketepatan penggunaan ejaan sesuai EYD	5
6	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	5
7	Kalimat yang digunakan sederhana	5
8	Kejelasan informasi yang diberikan	5
9	Siswa termotivasi saat menggunakan e-modul	5
10	Konsisten dalam penggunaan istilah	5
Total Penilaian		50
Skor Maksimal		50
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		100%

Tabel 4. Hasil Validasi Bahan ajar E-Modul oleh Ahli Materi.

No	Pernyataan	Nilai
1	Menampilkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indikator	4
2	Memberikan materi relevan dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	5
3	Kelengkapan materi sesuai dengan batasan KD subtema 1 pembelajaran 1	4
4	Menyajikan materi sesuai dengan karakteristik siswa	4
5	Menyajikan materi pembelajaran dari setiap mata	5

No	Pernyataan	Nilai
6	pelajaran berkaitan dengan subtema Menyajikan materi pembelajaran yang memuat aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif	4
7	Materi yang disajikan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari	3
8	Bahan ajar dilengkapi dengan soal evaluasi yang dapat mendukung pemahaman siswa	5
9	Memberikan soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi	5
10	Memberikan soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
11	Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan soal	4
Total Penilaian		48
Skor Maksimal		55
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		87%

Setelah data diperoleh dari hasil 3 validator, penilaian rata-rata total validitas (RTV) akan dikonversi untuk mendapatkan kesimpulan mengenai e-modul berbasis canva berdasarkan konversi ideal berdasarkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Penilaian Validator Mengenai Aspek Kevalidan.

Validator	RTV
Ahli media	95
Ahli bahasa	100
Ahli materi	87
Rata-rata Total	94

Hasil penilaian kelayakan terhadap e-modul berbasis canva tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD, diperoleh sebagai berikut.

Tabel 6. Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan.

Validator	Penilaian E-modul berbasis Canva secara keseluruhan
Ahli media	Layak
Ahli bahasa	Layak
Ahli materi	Layak

Berdasarkan kelayakan dari hasil validasi oleh 2 dosen ahli media dan bahasa, serta 1 guru ahli materi. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan bahan ajar e-modul berbasis canva pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD yang dikembangkan peneliti dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Implementation (implementasi/menerapkan)

Produk yang sudah selesai direvisi berdasarkan saran dari para ahli, selanjutnya akan dilakukan terlebih dahulu uji coba terbatas kepada siswa sebanyak 31 siswa sekolah dasar. Uji kelayakan produk menggunakan alat ukur berupa angket yang dibagikan oleh peneliti kepada para siswa kelas V. Pembagian angket dilakukan setelah peneliti menjelaskan penggunaan produk e-modul.

Uji coba dilakukan sebagai bentuk implementasi untuk mengetahui kelayakan produk e-modul kepada siswa.

5) Evaluation (evaluasi)

Pada tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap terakhir. Produk telah selesai diperbaiki akan dilakukan uji coba oleh peneliti kepada target sasaran yaitu kelas V sekolah dasar. Uji coba penelitian lapangan di SDN Pakansari 02 Kelurahan Pakansari Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor pada kelas V SD, didasarkan adanya permasalahan mengenai media atau bahan ajar yang belum berbasis elektronik sehingga dijadikan sebagai penelitian dan pengembangan. Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa saat menggunakan bahan ajar e-modul yang dikembangkan menggunakan angket berisi 9 pernyataan, total pengisian angket sebanyak 31 siswa. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa mengenai penggunaan e-modul berbasis canva di layar proyektor, setelah itu siswa dibentuk menjadi 5 kelompok untuk mempraktekkan penggunaan e-modul dengan menggunakan gadget yang telah disediakan oleh peneliti dan mengisi angket yang telah dibagikan. Berikut akan dipaparkan tabel rekapitulasi respon siswa yang diperoleh:

Tabel 7. Rekapitulasi Respon Siswa Pada Penggunaan E-Modul Berbasis Canva.

Responden	Total Skor	Jumlah skor maksimal	Persentase (%)	Rata-rata Persentase
1	42	45	93,3	
2	44	45	97,8	
3	43	45	95,6	
4	41	45	91,1	
5	41	45	91,1	
6	43	45	95,6	
7	45	45	100,0	
8	35	45	77,8	
9	39	45	86,7	
10	40	45	88,9	
11	41	45	91,1	
12	45	45	100,0	
13	29	45	64,4	
14	41	45	91,1	
15	42	45	93,3	
16	41	45	91,1	89
17	44	45	97,8	
18	42	45	93,3	
19	34	45	75,6	
20	33	45	73,3	
21	43	45	95,6	
22	42	45	93,3	
23	39	45	86,7	
24	27	45	60,0	
25	41	45	91,1	
26	37	45	82,2	
27	45	45	100,0	
28	41	45	91,1	
29	41	45	91,1	
30	42	45	93,3	
31	40	45	88,9	

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian pada tabel di atas yang dilakukan terhadap 31 siswa, bahan ajar e-modul berbasis canva tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD memperoleh nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh siswa yaitu 89%. Jumlah ini berada diantara 80% - 100%, sehingga penggunaan e-modul berbasis canva dinyatakan sangat layak dan mudah digunakan siswa dalam proses pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 materi peredaran darahku sehat yang memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar.

Pembahasan

Dalam Pengembangan bahan ajar e-modul tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD. Bahan ajar merupakan alat atau bahan materi pelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Susilawati, Gunarhadi, dan Hartono (2020) keberadaan bahan ajar yang tepat penting untuk menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada pengimplementasian kurikulum 2013. Meskipun di sekolah telah disediakan buku guru dan buku siswa, namun siswa perlu memiliki bahan ajar yang menarik, efisien, efektif dan memotivasi dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya pengembangan bahan ajar salah satunya e-modul berbasis canva. Menurut Indika Irkhamni, Aini Zulfa Izza, Wilda Tsaniya Salsabila (2021) aplikasi canva sebagai salah satu aplikasi *online* yang bersifat gratis dan berbayar berbasis *online* dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa template yang tersedia. Dengan adanya bahan ajar e-modul berbasis canva terdapat templat yang menarik sehingga membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Terbukti dari penelitian sebelumnya Wulandari Meylan Reza, Yulianti, dan Arief Rahman Hakim (2021) dengan judul "Pengembangan E-Modul dalam Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 1 di Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar e-modul telah layak dan valid digunakan oleh siswa kelas III SD pada tema 4 subtema 1 tentang Hak dan Kewajibanku di Rumah. Setelah melewati tahap validasi ahli, produk siap untuk diuji coba. Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba terbatas kepada siswa sebanyak 31 siswa kelas V SD. Respon siswa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh nilai persentase 89%, sehingga penggunaan bahan ajar e-modul berbasis canva ini dinyatakan sangat layak dan baik digunakan siswa dalam pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 Sehat itu Penting dan secara umum bahan ajar e-modul berbasis canva tidak diperlukan adanya revisi.

SIMPULAN DAN SARAN

E-modul berbasis canva dapat dikatakan sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dibuktikan dari hasil validasi materi mendapatkan persentase 87%, sehingga dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Hal ini terlihat juga pada hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 95%, dan hasil validasi bahasa persentase sebesar 100%, yang dikategorikan sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan e-modul berbasis canva secara optimal dan diimplementasikan di sekolah dasar. Saran yang kedua bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan e-modul berbasis canva dengan menambahkan fitur animasi yang lebih menarik, menambahkan audio saat menjelaskan isi materi dan saat pengujian produk hendaknya dilakukan dengan sarana dan prasarana yang mendukung seperti gadget, laptop, dan internet yang stabil agar video atau gambar dalam e-modul dapat diakses.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdussamad Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sulawesi: Syakir Media Press
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1):35–42. doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan guru dalam mengajar*. Yogyakarta: Gava Media
- Enterprise, Jubilee. 2021. *Desain Grafis dengan Canva untuk pemula*. Jakarta: Elex Media

- Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=P9NEEAAAQBAJ&hl=id>
- Imanasari, Nurulita, dan Ina Sunaryantiningsih. 2017. "Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja."
- Indika Irkhamni, Aini Zulfa Izza, Wilda Tsaniya Salsabila, Nurina Hidayah. 2021. "Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul." *Pendidikan matematika* 127–34.
- Irene, Kristianti W, Adhalia D. 2016. *Bupena Buku Penilaian Tema Sehat itu Penting dan Ekosistem Jilid 5B untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Kuncahyono. 2018. "Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *journal of madrasah ibtidaiyah education* 2(2):220–31.
- Kurniawan Citra, dan Kuswandi Dedi. 2021. *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Academia Publication. https://books.google.co.id/books/about/Pengembangan_E_Modul_Sebagai_Media_Liter.html?id=RfgvEAAAQBAJ&printsec=frontcover&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_entity&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Mahardika, Bagus Nanda, I. Nyoman Sudana Degeng, dan Nurmida Catherine Sitompul. 2021. "Aplikasi E-Modul Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar." *Akademika* 10(01):13–24. doi: 10.34005/akademika.v10i01.1322.
- Ningsih, Sri Yunimar, dan Nenny Mahyuddin. 2021. "Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1):137–49. doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1217.
- Pelangi, Garris. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *jurnal sasindo unpam* 8.
- Rahmasari, E.A, & Yogananti, A. F. 2021. "Kajian usability aplikasi canva." *jurnal desain komunikasi visual dan multimedia* 07(01):165–78.
- Rayanto, Y.H dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute. https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Rizal Yose. 2009. *Pantun dan Syair; Pantun Puisi Asli Anak Negeri*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Subekti, Ari. 2017. *Sehat itu Penting: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2017/ buku guru*. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, Fitriah, Gunarhadi Gunarhadi, dan Hartono Hartono. 2020. "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Peningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa." *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 12(1):62–68. doi: 10.17509/eh.v12i1.15068.
- Tanjung, Rahma Elvira, dan Delsina Faiza. 2019. "CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA Rahma Elvira Tanjung 1), Delsina Faiza 2) 1." 7(2).
- Tegeh, I. Made, dan I. Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan

dengan ADDIE Model.” *Jurnal IKA* 11(1):16.

Tim Tunas Karya Guru. 2019. *Kreatif Tematik Sehat Itu Penting Kelas V untuk SD/MI*. Bandung: Penerbit Duta.

https://books.google.co.id/books/about/Kreatif_Tematik_Tema_4_Sehat_Itu_Penting.html?id=3ptNEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gb_mobile_entity&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Wilujeng, Intan Wahyu, dan Arnelia Dwi Yasa. 2021. “Pengembangan E Modul berbasis Canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar.” 5(November):261–70.

Zaharah, Upik Yelianti, dan Revis Asra. 2017. “Pengembangan Modul Elektronik Dengan Pendekatan Saintifik Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Untuk Siswa Kelas VIII.” 6(1):89–92.