

Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web *Canva* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

Azmi Ruzani Ulfa Fitri ^{*1)}, Yetti Ariani ²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: azmiruzaniu@gmail.com ^{*1)}, arianiyetti@gmail.com ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 19-04-2023
 Revised : 17-05-2023
 Accepted : 25-05-2023
 Published : 14-07-2023

ABSTRACT

The research is motivated by the fact that there is a lack of use of technology in making teaching materials in schools. Even though there are adequate facilities for the manufacture of teaching materials. This study aims to develop teaching materials using the Canva web for science learning that is valid and practically applicable to the learning process. This type of research is development research (R&D) with the ADDIE model: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data for this study were obtained from validation sheets and response questionnaires and analyzed using quantitative data analysis and expressed qualitatively. The validation sheet consists of material expert validation sheets, language, media and driving teachers. While this response questionnaire consists of teacher and student response questionnaires. The test subjects for this study were 24 people, consisting of 11 male students and 13 female students in grade IVB SDN 10 Bandar Make Padang city. The results of this study obtained teaching materials in the form of valid and practical e-modules. The overall validation results obtained a percentage of 93.25% in the "Very Valid" category. While the overall practicality results obtained a percentage of 94.83% in the "Very Practical" category. Thus the e-module teaching material using the Canva web in science learning in class IV SD is declared valid and practical to use.

Keywords:

Teaching Materials
 Web Canva
 Learning Outcomes
 Elementary School

ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi dengan kenyataan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembuatan bahan ajar di sekolah. Padahal terdapat fasilitas yang memadai untuk pembuatan bahan ajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid dan praktis diterapkan pada proses pembelajaran. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE: *analysis, design, develop, implement, dan evaluate*. Data penelitian diperoleh dari lembar validasi dan angket respon dan dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan dinyatakan dengan kualitatif. Lembar validasi terdiri atas lembar validasi ahli materi, bahasa, media dan guru penggerak. Sedangkan angket respon ini terdiri atas angket respon guru dan peserta didik. Subjek ujicoba penelitian ini adalah 24 orang, terdiri atas 11 orang peserta didik laki-laki dan 13 orang peserta didik perempuan di kelas IVB SDN 10 Bandar Buat kota Padang. Hasil penelitian ini memperoleh bahan ajar berupa e-modul yang valid dan praktis. Hasil validasi secara keseluruhan memperoleh persentase 93,25% dengan kategori "Sangat Valid". Sedangkan hasil kepraktisan secara keseluruhan memperoleh persentase 94,83% dengan kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian bahan ajara e-module menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD ini dinyatakan telah valid dan praktis untuk digunakan.

1. PENDAHULUAN

Bahan ajar berperan penting bagi guru dalam penyampaian pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik (Ariani, Ahmad, Dasmi, & Zuardi., 2022). Suatu bahan ajar yang baik, selain dapat memotivasi peserta didik, bahan ajar juga harus sesuai dengan perkembangan zaman (Magdalena, Sundari, Nurkamilah, S, Nasrullah, & Amalia., 2020). Seorang guru idealnya harus mempunyai kemampuan dalam membuat suatu bahan ajar yang bisa dipakai dengan menggunakan perangkat digital (Smaragdina, Nidhom, Soraya, & Fauzi., 2020). Namun kenyataannya, pada observasi yang peneliti lakukan pada tiga sekolah yang berbeda yaitu di kelas IV SDN 10 Bandar Buat, SDN 09 Bandar Buat dan SDN 15 Ulu Gadut. Ditemukan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembuatan bahan ajar di sekolah. Padahal terdapat fasilitas yang memadai untuk pembuatan bahan ajar. Maka dapat disimpulkan bahwa (1) dalam pembelajaran kurang memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar, khususnya bahan ajar, (2) bahan ajar yang guru gunakan kurang bervariasi, dan (3) peserta didik memerlukan sajian bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, dalam pembelajaran kurikulum merdeka perlu dibuat bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Bahan ajar tersebut juga harus sesuai dengan CP dan ATP. Maka dari itu peneliti melakukan analisis terhadap tujuan pembelajaran dan analisis materi yang sesuai dengan kebenaran fakta.

Peneliti juga melakukan observasi lanjutan di kelas IV B SDN 10 Bandar Buat, dimana peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik gaya belajar peserta didik. Dari hasil analisis peserta didik tersebut didapatkan bahwa lebih dari setengah peserta didik di kelas tersebut memiliki gaya belajar visual dan auditori. Maka dalam kelas tersebut cocok dikembangkan bahan ajar elektronik karena bahan ajar elektronik memuat gambar dan audio yang dapat menarik minat belajar peserta didik sesuai dengan gaya belajar peserta didik tersebut. Maka dari itu, peneliti rasa perlu adanya pengembangan bahan ajar di sekolah tersebut. Salah satu platform yang dapat merancang bahan ajar dengan mudah ialah *canva*.

Bahan ajar e-modul menggunakan *canva* dapat dirancang dengan dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, audio, grafik, video pembelajaran, sematkan *link*, *google drive*, dan *youtube*. E-modul menggunakan web *canva* ini diharapkan juga dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPAS.

Adapun perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Intan Wahyu Wilujeng, Sudi Dul Aji dan Arnelia Dwi Yasa (2021) dengan penelitian ini ialah pada produk pengembangan, materi yang dibahas, kurikulum dan tingkat kelas yang digunakan, serta hasil akhir produk.

Pada penelitian sebelumnya hasil produk akhir berupa *link* yang dibagikan kepada peserta didik. Peneliti sebelumnya menemukan bahwa dengan membagikan *link*, dapat dengan mudah mengakses bahan ajar yang dibuat. Namun, dalam membagikan *link* ini memiliki keterbatasan yaitu jika *link* tersebut di dapatkan dalam bentuk tertulis di media cetak, maka akan susah untuk mengetik *link* tersebut karena terlalu panjang. Dan juga pada bentuk *link*, jika jaringan kurang baik maka bahan ajarnya agak

lama untuk diakses. Untuk mengatasi hal demikian maka peneliti melakukan pembaruan pada hasil akhir produk. Produk akhir yang peneliti sediakan berupa *link*, pdf dan kode QR. Kode QR tersebut dapat dipindai untuk mempermudah mengakses e-modul yang peneliti buat tersebut. Serta bentuk pdf peneliti siapkan jika peneliti terkendala jaringan dalam penerapan bahan ajar e-modul *canva*. Bahan ajar ini dapat dibuka melalui komputer, laptop maupun *Smartphone*. Bahan ajar berupa e-modul ini memuat materi, petunjuk penggunaan, latihan, dan rangkuman materi pembelajaran IPAS kelas IV serta dilengkapi teks, animasi, video dan gambar yang menarik.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini ialah “Bagaimanakah pengembangan bahan ajar berupa e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid dan praktis”. Serta tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid dan praktis”. Manfaat bagi peneliti, sebagai suatu motivasi dalam memunculkan ide baru untuk mengembangkan bahan ajar elektronik menggunakan *canva* di SD serta menambah pengetahuan dan pengalaman baru. Bagi guru, bisa dipakai sebagai alternatif bahan ajar dalam mengajar disekolah khususnya kelas IV SD, agar nantinya bisa menambahkan ketersediaan bahan ajar pendukung sehingga bahan ajar lebih bervariasi. Bagi peserta didik, yaitu sebagai tambahan bahan ajar yang bisa dipakai, sehingga nantinya dapat memudahkan dalam memahami pembelajaran yang dipelajarinya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitiannya ini ialah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan (R&D) ialah penelitian yang memuat prosedur atau proses pengembangan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. Produk tersebut bisa berbentuk *hardware* maupun *software* (Sugiyono.,2019 ; Zakariah, Afriani dan Zakariah., 2020).

2.1. Jenis Penelitian

Model pengembangan yang di gunakan adalah model ADDIE. Maydiantoro (2021) menyatakan bahwa tahap-tahap pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 langkah pengembangan sebagai berikut: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*. Menurut Cahyadi (2019) dan Ariani dkk (2022) Salah satu dari model pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE. model ADDIE memiliki tahapan penelitian pengembangan sebagai berikut analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan penilaian (*evaluate*).

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan dikelas IVB SDN 10 Bandar Buat Kota Padang, pada semester II Januari-Juni 2022/2023. Dilakukan dalam 2 pertemuan, yaitu pertemuan satu pada hari Jumat 03 Maret 2023. Pertemuan dua dilakukan pada hari Selasa 14 Maret 2023.

2.3. Target/Subjek Penelitian

Subjek ujicoba penelitian adalah 24 orang peserta didik terdiri atas 11 orang peserta didik laki-laki dan 13 orang peserta didik perempuan di kelas IVB SDN 10 Bandar Buat, Kota Padang. Uji coba dilakukan pada satu kelas saja yaitu kelas IVB.

Adapun pertimbangan peneliti memilih subjek ujicoba ini karena (1) Kondisi sekolah sesuai dengan kebutuhan yaitu adanya sarana dan prasarana yang memadai, (2) Lingkungan sekolah mendukung keterlaksanaan serta menerima pembaharuan, (3) Belum adanya pengembangan bahanajar e-modul menggunakan *canva* pada pembelajaran IPAS, (4) Lokasi sekolah dapat dijangkau oleh peneliti.

2.4. Prosedur

2.4.1. Analysis

Menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar yang meliputi (1) analisis kinerja, dari hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembuatan bahan ajar di sekolah. Padahal terdapat fasilitas yang memadai untuk pembuatan bahan ajar. (2) analisis peserta didik, dari hasil wawancara dengan guru didapatkan bahwa lebih dari setengah peserta didik di kelas tersebut memiliki gaya belajar visual dan auditori, maka bahan ajar cocok dikembangkan. (3) analisis tujuan pembelajaran, peneliti melakukan analisis terhadap CP dan ATP yang akan digunakan dalam pembuatan bahan ajar dan (4) analisis fakta, peneliti menganalisis bagian-bagian utama dari materi pembelajaran yang diajarkan, serta menyusunnya secara sistematis dengan rumusan tujuan pembelajaran sebagai acuannya. Membaca kajian-kajian pustaka, dan memasukkan materi-materi yang dekat dengan lingkungan peserta didik.

2.4.2. Design

Tahapan desain atau perancangan yaitu terdiri atas penyusunan dan pembuatan e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS, dalam tahap ini terlebih dahulu membuat *flowchart* sebagai pedoman dalam susunan bahan ajar. Lalu mulai lah pembuatan bahan ajar e-modul menggunakan web *canva* dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya: Kunjungi situs web resmi *canva* dengan mengakses link <https://www.canva.com/> di pencarian *google* Lalu tampillah halaman awal *canva* dan klik “buat desain” pada bagian kanan atas layar. aka akan muncul beberapa pilihan desain, pilihlah “dokumen A4” untuk mendesain e-modul. Di bagian kiri terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan untuk merancang bahan ajar. Jika sudah selesai dirancang, maka e-modul ini dapat unduh dalam berbagai bentuk file serta dapat juga dibagikan dalam bentuk link. Link bahan ajar e-modul yang

peneliti buat: https://www.canva.com/design/DAFRctihj_8/3DqO67-IIQ19-XsI_tikSA/view#1. Dan kode QR untuk mengakses e-modulnya



Gambar 1. Gambar Kode QR

Berikut tampilan cover, menu dan beberapa materi dalam bahan ajar e-modul:



2.4.3. *Development*

Berisi kegiatan realisasi rancangan produk yaitu bahan ajar. Kemudian dilakukan validasi beberapa kali oleh tim ahli dan direvisi guna untuk penyempurnaan produk akhir. Pada tahap ini bahan ajar e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajarn IPAS diajukan kepada validator ahli materi, bahasa, media dan guru penggerak agar dilakukan validasi. Setelah divalidasi, dilakukanlah revisi sesuai saran keempat validator.

2.4.4. *Implementation*

Tahapan ini adalah tahap mengimplementasikan produk bahan ajar yang telah dikembangkan yaitu dengan mengujicobakan bahan ajar pada kondisi kelas yang nyata. Dilakukan ujicoba skala kecil pada satu kelas saja yaitu kelas IVB SDN 10 Bandar Buat. Subjek penelitian sebanyak 24 peserta didik yang terdiri dari 11 orang peserta didik laki-laki dan 13 orang peserta didik perempuan. Penelitian dilakukan pada tanggal 03 dan 14 Maret 2023. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah peneliti kembangkan.

2.4.5. *Evaluation*

Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap bahanaajar yang dikembangkan. Dari angket yang diberikan untuk guru dan peserta ididik, dapat dilihat tingkat keberhasilan bahan ajar yang dikembangkan tersebut. Serta terlihat juga apakah penerapan bahan ajar ini sesuai dengan yang di asumsikan atau tidak.

2.5. **Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Jenis data penelitian adalah data primer, yaitu data yang di ambil secara langsung dilapangan. Data tersebut ada dua, yaitu data hasil validasi oleh para validator dan data hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap uji praktikalitas produk e-modul yang di kembangkan di SDN 10 Bandar Buat.

Instrument penelitian ini terdiri atas instumen validasi bahan ajar dan instrumen praktikalitas bahan ajar. Instrumen validasinya yaitu lembar validasi yang digunakan dalam mengumpulkan data tentang kevalidan bahan ajar. Instrumen validasi yaitu lembar validasi materi, bahasa, imedia dan guru penggerak. Sedangkan instrument praktikalitas terdiri atas angket respons peserta didiki dan angket respon guru. Instrumen praktikalitas bahan ajar tujuannya untuk mengukur seberapa praktis bahan ajra yang dikembangkan melalui data yang dikumpulkan.

2.6. **Teknik Analisis Data**

Data yang digunakan ialah data hasil validasi dari para ahli serta data hasil uji praktikalitas dari angket respon peserta didik dan guru terhadap bahan ajar e-modul menggunakan *canva*.

2.7. Analisis Data Validitas Bahan Ajar

Dari data tersebut, dianalisis terhadap keseluruhan aspek yang tersajikan dalam bentuk tabel menggunakan skala Likert. Skala Likert bisa digunakan dalam pengukuran pendapat, sikap dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial yang biasa digunakan pada penelitian (Sugiyono, 2019).

Lembar validasi dari masing-masing aspek terdiri atas 5 butir penilaian. Dalam menghitung nilai akhri hasil validitas dari setiap validator, digunakan rumus Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021), yaitu :

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

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari,
R : Skor mentah yang diperoleh, dan
SM : Skor maksimum ideal.

Selanjutnya, dalam menghitung hasil nilai akhir validasi secara keseluruhan, digunakan rumus Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021), yaitu:

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

Keterangan:

\bar{x} : Rerata,
 $\sum \bar{x}_i$: Jumlah nilai dari tiap validator dan
 n : Jumlah validator.

Adapun kategori kevalidan bahan ajar menggunakan modifikasi Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021), yaitu : “interval 0 – 20% menunjukkan kategori sangat tidak valid, interval 21 – 40% menunjukkan kategori kurang valid, interval 41 – 60% menunjukkan kategori cukup valid, interval 61 – 80% menunjukkan kategori valid, dan nilai dengan interval 81 – 100% menunjukkan kategori sangat valid”.

2.8. Analisis Data Praktikalitas Bahan Ajar

Teknik praktikalitas digunakan dalam menganalisis tingkat keterlaksanaan respons guru dan respon peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dirancang.

Angket dapat dianalisis menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021), yaitu :

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

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari,
R : Skor mentah yang diperoleh, dan
SM : Skor maksimum ideal.

Selanjutnya, dalam mengukur perhitungan dan nilai hasil akhir praktikalitas. Digunakan rumus Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani, 2021), yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

\bar{x} : Rerata,

$\sum \bar{x}_i$: Jumlah nilai dari tiap praktikalitas, dan

n : Jumlah praktikalitas.

Berikut adalah tabel dari kategori kepraktisan bahan ajar berdasarkan nilai akhir: “interval 0 – 20% menunjukkan kategori sangat tidak praktis, interval 21 – 40% menunjukkan kategori kurang praktis, interval 41 – 60% menunjukkan kategori cukup praktis, interval 61 – 80% menunjukkan kategori praktis, dan nilai dengan interval 81 – 100% menunjukkan kategori sangat praktis” Modifikasi Riduwan dan Sunarto (dalam Hidayat & Ariani, 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang sudah peneliti lakukan, terlihat bahwa proses pengembangan bahan ajar e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS yang peneliti terapkan ini sesuai dengan model ADDIE.

Pengembangan bahan ajar e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan di kelas IV menghasilkan bahanaajar yang validi dan praktis. Kevalidan bahan ajar e-modul menggunakan web *canva* ini dilihat dari penilaian dari keempat validator, dimana hasil akhir dari validator ahli materi memperoleh hasil 93%, penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh hasil 90%, ahli media 90% dan dari guru penggerak 100%. Dari perhitungan rata-rata nilai dari keempat validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi 93,25% termasuk kategori “Sangat Valid” sesuai kategori penilaian oleh Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) yaitu kategori dengan rentang persentase 81 – 100%. Oleh karena itu, bahan ajara e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajarn IPAS materi “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan” ini sudah valid untuk digunakan.

Sedangkan uji kepraktisan bahan ajar dari angketrespon guru mendapat persentase 93% dan pada angket respon peserta didik mendapatkan penilaian yaitu 96,67%. Maka didapatkan penilaian akhir praktikalitas dari respons guru dan respon peserta didik sebesar 94,83% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” sesuai dengan kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (dalam Hidayat & Ariani, 2022) yaitu kategori dengan rentang persentase 81 – 100%. Oleh karena itu, bahanaajar e-modul menggunakan web *canva* dalam pembelajaran IPAS materi “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan” ini sudah praktis untuk digunakan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar e-modul menggunakan web *canva* pada pembelajaran IPAS materi “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan” memiliki dampak positif dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Dalam proses belajar mengajar

menggunakan web *canva* ini memberikan manfaat yakni: (1) bahan ajar mudah diperoleh peserta didik karena dapat diakses menggunakan komputer, laptop, *tablet*, maupun *smartphone* melalui *link*, kode QR secara *online* dan melalui file pdf secara *offline* sehingga dapat mendukung peserta didik untuk belajar mandiri dimana pun dan kapan pun, (2) peserta didik sangat tertarik dan termotivasi dalam belajar, (3) peserta didik sangat senang dan terlihat aktif saat belajar menggunakan bahan ajar yang peneliti kembangkan, (4) peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran karena animasi yang menarik dan penjelasan yang mudah dimengerti pada bahan ajar e-modul menggunakan web *canva*, (5) menambah pengalaman baru bagi peserta didik dalam belajar menggunakan web *canva*.

Temuan ini diperkuat dengan lima penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Intan Wahyu Wilujeng, Sudi Dul Aji dan Arnelia Dwi Yasa (2021), Ni Kadek Rossita Cahyani Putri, I Gede Margunayasa dan Kadek Yudiana (2021), Ririn Nopiani, I Made Suarjana dan Made Sumantri (2021), Sonia Mariska dan Rahmatina (2022) dan Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana, & Resyi A. Gani (2023) yaitu bahan ajar menggunakan *canva* layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, meningkatkan kemandirian belajar dan menambah pengalaman baru bagi peserta didik dalam menggunakan e-modul *canva*. Bahan ajar menggunakan *canva* dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui *link* sehingga peserta didik dapat mudah mengaksesnya. Dengan demikian, bahan ajar e-modul menggunakan web *canva* terbukti valid dan praktis untuk digunakan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, kesimpulannya ialah penggunaan *canva* sebagai bahan ajar e-modul pada pembelajaran IPAS materi “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan” di kelas IV SD yang sudah dinyatakan validi oleh ke empat validator, berdampak baik saat diujicobakan di kelas IVB SDN 10 Bandar Buat. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon peserta didiki dan angket respon guru yang memperoleh hasil praktis. Dengan demikian pengembangann bahan ajara e-modul pada pembelajaran IPAS materi “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan” di kelas IV SD menghasilkan produk bahan ajar berupaa e-modul yang valid dan praktisdigunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang sudah menyempatkan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih untuk Bapak Drs. Arwin, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd, Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd dan Ibu Rislinawati, S.Pd selaku validator ahli media, bahasa, materi dan validator dari guru penggerak yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan produk bahan ajar dalam penelitian ini. Terimakasih kepada Ibu Fitriwati, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 10 Bandar Buat beserta para majelis guru, terutama guru kelas IVB Ibu Winda Widiya, S.Pd yang telah memberikan izin penelitian, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini dan mau menerima pembaharuan dari bahan ajar e-modul *canva* yang peneliti gunakan. Serta terima kasih banyak kepada kedua orang tua beserta keluarga besar yang selalu mendoakan,

memberikan semangat, nasehat serta melengkapi dan memberikan dukungan yang tidak terhingga baik moril maupun materil.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, Y., Ahmad, S., Dasmi, D. S., & Zuardi. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Volume Bangun Ruang Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 390-406.
- Basri, Hasan. (2015). Paradigma Baru Sistem Pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- 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.
- Hydayat, A., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flip PDF Professional Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15683-15688.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 127-134.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development).
- Mardhatillah, M., & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Bahan ajar Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SD Kelas II Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Mariska, S & Rahmatina. (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), 483-501.
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1432-1437.
- Pemimaizita, S. P. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI MAN 1 Bungo. *Mat-Edukasia*, 7(1), 15-21.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Cetakan Ke VIII*. Yogyakarta: Diva Press
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., ... & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46-55.

- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 104-108.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409-415.
- 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.
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional pada Materi Alat-Alat Optik di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3 Desember), 145-152.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1). 261-270.
- Zakariah, A., Afriani, V., dan Zakariah. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*. Sulawesi Tenggara: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

Available online at:

