EDUTECH: JURNAL PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI

PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *CANVA DIGITAL* PADA BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI 1 POREHU KECAMATAN POREHU KABUPATEN KOLAKA UTAR

Rusma Winda[1], Hisban Thana[2], Muhammad Ihsan[3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Palopo

Article history
Received : 18 September 2024
Revised : 20 September 2024
Accepted : 20 September 2024

Rusma Winda
Email :
rusmawinda1010@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mewancarai guru PAI, didapatkan fakta bahwa metode yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran PAI dikelas yaitu penugasan, media yang berbasis teknologi yang didapatkan guru paling banyak diperoleh dari internet, kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran PAI. Guru menyatakan bahwa *E-modul* menggunakan *Canva digital* itu menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil anaslisis siswa yaitu siswa menyatakan bahwa *E-modul* menggunakan *Canva digital* itu menarik dan perlu menggunakan *E-modul* menggunakan *Canva digital* dalam pembelajaran fiqih dan menghilangkan rasa kebosanan dalam pembelajaran karena dilengkapi dengan desain-desain yangmenarik dan video-video animasi. Jadi guru dan siswa menyatakan bahwa *E-modul* menggunakan *Canva digital* sangat menarik dan perlu menggunakan *E-modul* menggunakan *Canva digital* untuk pembelajaran materi Kisah perjalanan hijrah Nabi Muhammad SAW di SD Negeri 1 Porehu. Jenis penelitian ini menggunakan peneltian R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Porehu Kecamatan Porehu Kabupaten Kolaka Utara. Teknik pengumpulan data didapat melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *E-modul* berbasis Canva digital pada bidang studi Pendidikan Agama Islam dinyatakan valid berdasarkan penilaian oleh validator dengan persentase 83% dari ahli media, 96% dari ahli materi, 100% dan 76% dari ahli Bahasa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, E-modul, Kisah Perjalanan Hijrah Nabi Muhammad S.A.W*

© 2024 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Abstract

Based on the results of the needs analysis carried out by interviewing PAI teachers, it was found that the method most widely used in PAI learning in class was assignments, technology-based media that teachers mostly obtained from the internet, most students had difficulty understanding PAI learning. The teacher stated that the E-module using digital Canva was interesting to use in learning. The results of the student analysis were that students stated that the E-module using Canva digital was interesting and that it was necessary to use the E-module using Canva digital in learning fiqh and eliminating boredom in learning because it was equipped with attractive designs and animated videos. So teachers and students stated that the E-module using digital Canva was very interesting and it was necessary to use the E-module using digital Canva to learn material about the story of the Prophet Muhammad SAW's migration journey at SD Negeri 1 Porehu. This type of research uses R&D (Research & Development) research with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. The subjects in this research were 4th grade students at SD Negeri 1 Porehu, Porehu District, North Kolaka Regency. Data collection techniques were obtained through observation, interviews, questionnaires and documentation. The analysis techniques used are qualitative data analysis and quantitative data analysis. The results of this research show that the digital Canva-based E-module in the field of study of Islamic Religious Education was declared valid based on assessments by validators with a percentage of 83% from media experts, 96% from material experts, 100% and 76% from language experts.

Keywords: *Learning Media, E-module, Story of the Hijrah Journey of the Prophet Muhammad*

© 2024 Some rights reserved

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenagkan dan menarik merupakan salah satu cara guru dalam mengelola kelas yang efisien. Bahan ajar yang menarik menjadi salah satu cara seorang guru untuk menarik peserta didiknya dalam mengikuti proses belajar mengajar yang menyenangkan. Bahan pembelajaran yang didesain secara lengkap, dalam arti ada unsur media dan sumberbelajar yang memadai akan mempengaruhi suasana pembelajaran sehingga prosesbelajar yang terjadi pada diri siswa menjadi lebih optimal[4]. Salah satu bahan ajaryang menarik adalah *E-modul*.

Agar program ini dapat terealisasi dengan baik, maka perlu ditumbuh kembangkan lembaga pendidikan yang lebih menarik, hal ini dipahami dari kata *iqra*‟ yang dirangkaikan dengan kata *rabbukal al-akram* yang mengandung arti bahwa Allah akan memberikan ilmu kepada siapa saja melakukan kegiatan membaca. Dari sini dapat disimpulkan

bahwa bahan ajar cetak (modul) sangat dibutuhkan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Sebagaimana

firman Allah swt dalam QS.Al – Alaq (96): 1 – 5 yang berbunyi:

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ٢ ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ٥

Terjemahannya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah,Bacalah, dan dengan perantaran kalam,Dia mengajar kepada manusia apa yangtidak diketahuinya, KEMENAG RI (2020).

Menurut Ibnu Katsir bahwa surah Al-Alaq ayat 1-5 merupakan surah yang berbicara tentang permulaan rahmat Allah yang diberikan kepada hambahnya, awaldari nikmat yang diberikan kepada hambahnya dan sebagai peringatan (*tanbih*) tentang proses awal penciptaan manusia.

Kompetensi dasar mengajar merupakan kemampuan seorang guru dalam memberikan informasi atau pengetahuan secara professional kepada peserta didik, dengan secara bermakna dan efektif dan menyeluruh. Jadi keterampilan atau kemampuan mengajar harus dimiliki oleh seorang pendidik, dan dengan memiliki keterampilan mengajar, pendidik dapat mengelola proses pembelajaran dengan baik yang terealisasikan dalam hasil belajar peserta didik. Dari sini dapat disimpulkan bahwa bahan ajar cetak (modul) sangat dibutuhkan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

E-modul merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang mempermudah siswa dalam menangkap materi ajar pada kondisi pendidikan yang dilakukan secara online. Modul elektronik merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik. Pada pengembangan *E-modul* ini berbantuan sebuah aplikasi yaitu *Canva Digital.*

E-modul yang berbantuan ap likasi internet *Canva Digital.* Suatu aplikasi editor yang memiliki kelebihan yang tidak dimiliki PDF yaitu tersedianya perintah menyisipkan video, *link*, teks, audio, gambar, barcode, google drive, dan youtube. Dalam pengemasannya dapatmelalui *link* yang dapat diakses menggunakan internet ataupun berbentuk video MP4 yang dapat di tanpa internet.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mewancarai guru PAI , didapatkan fakta bahwa metode yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran PAI dikelas yaitu penugasan, media yang berbasis teknologi yang didapatkan guru paling banyak diperoleh dari internet, kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran PAI. Guru menyatakan bahwa *E-modul* menggunakan *Canva digital* itu menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil anaslisis siswa yaitu siswa menyatakan bahwa *E-modul* menggunakan *Canva digital* itu menarik dan perlu menggunakan *E-modul* menggunakan *Canva digital* dalam pembelajaran fiqih dan menghilangkan rasa kebosanan dalam pembelajaran karena dilengkapi dengan desain-desain yangmenarik dan video-video animasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *R&D (Research and development).* Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.Penelitian ini merujuk pada model dengan sedikit penyusaian konteks penelitian.Penelitian ini tujuan akhirnya adalah mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Adapun ruang lingkupnya adalah, Pengembangan *E-modul* Berbasis *Canva digital* Tentang Kisah Perjalanan Hijrah Nabi Muhammad SAW pada mata pelajaran PAI kelas IV, produk yang dihasilkan berupa modul Pengembangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Porehu yang berlokasi di Desa Bangsala, Kecamatan Porehu, Kabupaten Kolaka Utara. Penelitian ini dilaksanakanpada tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Porehu berjumlah 15 orang. Prosedur pengembangan modul ajar ada beberapa tahapan-

tahapan yang perlu diperhatikan, dimana tahapan-tahapan ini berkaitan dengan pengembangan model ADDIE.

Teknik pengumpulan data adalah metode atau pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. setelah data terkumpul dengan menggunakan alat yang digunakan, untuk menunjukkan kebahasaan produk, data yang dikumpulkan dari hasil validasi validator dievaluasi. Masukan, komentar, dan rekomendasi dari validator menjadi bahan pertimbangan dalam menganalisis data hasil validasi para ahli berfungsi untuk menyempurnakan hasil akhir.

HASIL

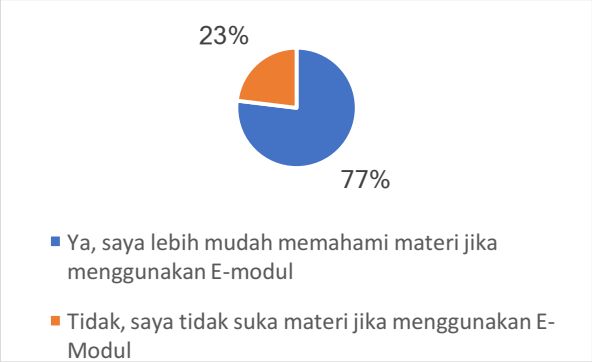
Hasil pengembangan e-modul pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti materi kisah perjalanan hijrah Nabi Muhammad Saw berupa e-module pembelajaran untuk kelas 4 SD Negeri 1 Porehu dengan prosedur pengembangan pada model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap, yaitu :

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik.

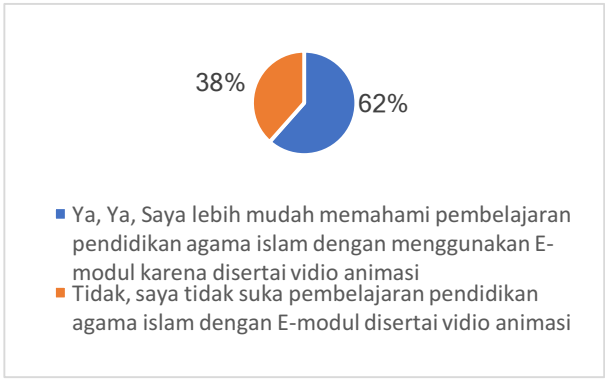
1) Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik maupun pendidik terhadap kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan itu peneliti memberikan instrumen berupa angket kepada peserta didik yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan untuk mengetahui seberapa minat peserta didik terhadap media *E-modul*.



Berdasarkan gambar diagram tersebut bahwa mayoritas responden lebih cepat memahami materi jika menggunakan *E-modul*. Hal ini ditunjukkan oleh diagram tersebut yang menggambarkan preferensi responden. Sebanyak 77% dari 15 responden menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi jika menggunakan *E-modul*. Sementara hanya 23 % responden yang tidak suka jika menggunakan *E-modul*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *E-modul* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dikalangan audiens.

Berdasarkan diagram tersebut mengungkapkan preferensi responden terhadap media pembelajaran *E-modul* dari hasil yang ditunjukkan oleh diagram tersebut sebanyak 62% dari 15



responden menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *E-modul* karena disertai video animasi. Sebaliknya hanyak 38 % yang tidak mudah memahami pembelajaran menggunakan *E-modul.* Dapat menunjukkan bahwa mayoritas besar responden lebih memilih media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informasi yang merupakan guru PAI kelas 4 peneliti memperoleh informasi menegnai penggunaan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak belum pernah mengguakan media atau bahan ajar tambahan selama pembelajaran berlangsung terutama pada materi kisah perjalanan hijrah Nabi Muhammad Saw. Peneliti juga memperoleh informasi terkait penggunaan bahan ajar berbasis digital bahwa selama proses pembelajaran berlangsung belum pernah diterapkan penggunaan bahan ajar yang berbasis digital dan masih terpaku pada media cetak. Kemudian peneliti juga mengajukan pertanyaan terkait media seperti apa yang disukai peserta didik pada materi Pendidikan

Agama Islam, beliau menyatakan media seperti media elektronik. Karena media elektronik termasuk bahan ajar yang praktis dan multimedia dibanding buku cetak karena dapat diaplikasikan melalui berbagai perangkat elektroonik seperti *handphone*, komputer dan laptop yang memungkinkan peserta didik belajar dimana saja dan kapan saja, multimedia yang dimaksud *E-modul* memuat konten media seperti video, animasi, audio, dan gambar yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

2) Tahap Perancangan

Langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil tabulasi pada tahap analisis adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan yakni mengumpulkan data, membuat rancangan *e-modul* dan perancangan instrument. Dalam merancang *e-modul* perlu diperhatikan komponen penyusunan *e-modul* agar produk yang dihasilkan tersusun secara sistematis.

Perancangan instrument dibuat berdasarkan kebutuhan dalam penelitian, instrument tersebut berupa lembar validasi dan angket praktikalitas. Masing-masing instrument tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh beberapa validator (hasil instrument dapat dilihat pada halaman lampiran) sebanyak 3 instrumen validasi yang dirancang untuk diberikan kepada masing-masing validator sesuai dengan bidang dan keahliannya yakni materi, media dan bahasa. Lembar validasi berisikan beberapa pernyataan yang dapat mengukur tingkat kelayakan produk sebelum diuji cobakan dilapangan.

3) Tahap Pengembangan

Pembuatan *Draft E-Modul* dilakukan dengan menggabungkan semua hasil rancangan produk yang telah dibuat sebelumya sehingga menjadi *e-modul* yang semestinya. Berikut beberapa hasil rancangannya:



gambar 1. Sampul E.Modul



Gambar2. Materi perjalanan Nabi

Hasil Validasi Ahli Media

	k yang dinilai	kala penilaian					mentar
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan Indikator Modul pembelajaran						Baik
2	Ukuran Gambar				✓		Baik
	Tampilan Desain dan warna yang disajikan serasi				✓		Baik
4	Materi sesuai ATP					✓	Sanga t baik
5	Mudah dipahami				✓		Baik
6	Penampilan media menarik perhatian peseta didik				✓		Baik
7	Media dapat mempermudah peserta didik dalam membayangkan .				✓		baik

Berdasarkan persentase penilaian hasil skor tersebut, diperoleh rata-rata persentase skor yaitu

83%, hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* Pendidikan agama islam berbasis aplikasi *canva* digital dari segi media dan desain memenuhi kriteria sangat valid.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	k yang dinilai	kala penilaian					omentar
		1	2	3	4	5	
	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓		Baik
	Menggunakan peristilahan yang sesuai konsep pada pokok bahasan				✓		Baik
	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami				✓		Baik
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan kalimat				✓		Baik
6	Kalimat yang dipakai sederhana dan tepat sasaran				✓		Baik
7	Ketepatan ejaan			✓			Cukup baik

Berdasarkan persentase penilaian hasil skor tersebut, diperoleh rata-rata persentase skor yaitu 76%, memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori valid. Hal tesebut menunjukkan bahwa *e-modul* Pendidikan Agama Islam berbasis canva dari segi Bahasa memenuhi kriteria valid.

Hasil Uji Vlidasi Ahli Materi

No	k yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Modul ajar sesuai dengan materi pembelajaran					✓	Sangat baik
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓	Sangat baik
3	Soal Latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran					✓	Sangat baik
4	Materi sesuai dengan Tingkat kemampuan peserta didik					✓	Sangat baik
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik					✓	Sangat baik
6	Materi jelas dan spesifik					✓	Sangat baik
7	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami					✓ ✓	Sangat baik

Berdasarkan hasil hasil oleh ahli terhadap materi *e-modul* Pendidikan Agama Islam berbasis canva digital sebagaimana terlihat pada tabel 2.3 menunjukkan perolehan skor dengan hasil validasi yakni 100% hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* Pendidikan Agama Islam berbasis canva digital dari segi materi memenuhi kriteria sangat valid.

4) Tahap Evaluasi

Tahap akhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memantau dan memperbaiki setiap tahapan produk yang dikembangkan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Evaluasi sumatif

dilakukan pada akhir tahapan untuk mengetahui efektivitas *e-modul* Pendidikan agama islam berbasis canva digital dalam hal ini untuk mengetahui efektivitas dan penggunaan e-modul Pendidikan agama islam dilakukan tes terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tahap analisis diperoleh hasil bahwa produk yang akan dikembangkan benar-benar dibutuhkan di sekolah mengingat ketersediaan sumber belajar yang atau media yang digunakan masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas 4 SD untuk mengidentifikasi masalah dan hambatan yang terkait dengan penggunaan media atau bahan ajar dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara, Peneliti juga memperoleh informasi terkait penggunaan bahan ajar berbasis digital bahwa selama proses pembelajaran berlangsung belum pernah diterapkan penggunaan bahan ajar yang berbasis digital dan masih terpaku pada media cetak. Kemudian peneliti juga mengajukan pertanyaan terkait media seperti apa yang disukai peserta didik pada materi Pendidikan Agama Islam, beliau menyatakan media seperti media elektronik diketahui bahwa selama ini guru belum pernah menggunakan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak, terutama pada materi Kisah Perjalanan Hijrah Nabi Muhammad Saw. Selain dengan itu penggunaan bahan ajar berbasis digital juga belum pernah diterapkan. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik dengan membagikan angket. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 15 peserta didik kelas 4 SD, sebanyak 77% lebih mudah memahami materi jika menggunakan E-modul, 62% lebih mudah memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *E-modul* karena disertai video animasi.

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang produk e-modul berdasarkan hasil analisis kebutuhan. E-modul ini didesai dengan tampilan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 4 SD. Desain warna e-modul ini mencakup sampul, absensi, alur tujuan pembelajaran (ATP), video peristiwa perjalanan hijrah Nabi Muhammad Saw dari mekah ke madinah, materi pemahaman makna tentang kisah peristiwa perjalanan Hijrah Nabi Muhammad Saw dari mekah ke madinah, kisah teladan Rasulullah Saw, video Kisah Teladan Nabi (KABI), lembar evaluasi untuk pesefta didik dan sampul E-*modul.* Aplikasi yang digunakan dalam mendesain produk *E-modul* ialah canva karena menawarkan kemudahan pengguna yang memungkinkan desain profesional tanpa memerlukan keterampilan teknis. Selain itu aplikasi canva mendukung efisiensi waktu dan biaya *output* berkualitas yang siap dipublikasikan.

Pada tahap pengembangan, Modul yang dirancang divalidasi oleh beberapa ahli untuk mengetahui kelayakan produk. Proses validasi ini melibatkan pemberian saran dan masukan dari para validator, yang kemudian digunakan peneliti untuk merevisi dan menyempurnakan produk *E-modul*. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa E-modul yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan dapat digunakan secara sfektif dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik dengan memberikan angket respon praktikalitas dan analisis kebutuhan untuk menilai *E-Modul* pembelajaran pendidikan agama Islam. Uji coba produk ini dilakukan bertujuan untuk mengukur sejauh mana *e-modul* Pendidikan agama Islam dapat diterapkan dalam proses pembelajaran

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang melibatkan analisis data dari setiap tahapan pengembangan. Peneliti mengumpulkan data dari wawancara dengan guru, angket kebutuhan peserta didik, uji validasi produk, dan uji kepraktisan produk. Hasil analisis menunjukkan bahwa *E-modul* berbasis canva digital pada materi Kisah Perjalanan Hijrah Nabi Muhammad Saw dari mekah ke madinah ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan buku cetak. *E-modul* lebih efisien, efektif, dan fokus pada kemandirian belajar peserta didik. Biaya produksinya lebih terjangkau, dan materi disajikan dengan cara yang lebih menarik karena dilengkapi dengan gambar dan video. Selain itu, *E-modul* mudah diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik. Namun, keterbatasan utama dari media pembelajaran *E-*

modul ini adalah ketergantungannya pada akses internet.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *E-modul* berbasis Canva digital pada bidang studi Pendidikan Agama Islam dinyatakan valid berdasarkan penilaian oleh validator dengan persentase 83% dari ahli media, 96% dari ahli materi, 100% dan 76% dari ahli Bahasa.

Desain e-modul secara efektif mendukung tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, menjadikannya alat yang efektif untuk mengajarkan materi dengan cara yang menarik dan memotivasi siswa

DAFTAR PUSTAKA

Adi, M. S. Membuat Desain Canva dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva.Jakarta: Marsudi Suwarna Adi, 2020.

Al-Khhwatizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu PengetahuanAlam, 2022.

Ani Cahyadi, esensi Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia, Yogyakarta: CV MAHATA, 2021.

Amrizal yang berjudul "Pengembangan E-Modul Berbantuan Flip Pdf ProfesionalPada Materi Ekosistem Kelas Vii Di Mts Miftahussalam Medan", 2020.

Depdiknas. Penulis Modul. Penulisan Modul, 2008.

Istiqomah, I., Masriani, M., Rasmawan, R., Muharini, R., & Lestari, I. Pengembangan E-Modul Flipbook IPA Berbasis Problem Based Learning pada Materi Pencemaran Lingkungan. Jurnal Basicedu, 2022.

Kana puspita. Pengembangan e-modul pratikum kimia dasar menggunakan aplikasi canva Desaign, 2023.

Kementrian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, 2020.

Kosasih, E. Pengembangan Bahan Ajar.Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Laili, I., Ganefri., & Usmeldi. Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Materi Pelajaran Instalasi Motor Listrik. JurnalIlmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 2020.

Lestari, E., Nulhakim, L., & Suryani, D. I. Pengembangan e-modul berbasis flip pdf professional tema global warming sebagai sumber belajar mandiri siswa kelas VII. PENDIPA Journal of Science Education, 2022.

Meliana, F. Pengembangan Bahan Ajar E-Modull Matematika Berbantuan Flip PDF Profesional pada Matri Peluang Kelas VIII SMP. (Skiripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Riau, Riau, 2021.

Muyaroah, S. & Fajartia, M. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. Innovative Journal of Curriculum and Educational Tecnology, 2020.

Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2018.

Nisa, H.A. Pengembangan E-Modul Dengan Flip PDF Profesional BerbasisGamifikasi Pada Materi Himpunan. (Skiripsi). Fakultas Tarbiyah Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2020.

Pelangi, Garis. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jakarta: UIN SyarifHidayatullah. Jurnal Sasindo Unpam, 2021.

Riduwan, Belajar Mudah Penelitian, Jakarta: Alfabeta, 2005.

Sri Wikyuni yang berjudul "analisis video pembelajaran symbol pancasila melalui

aplikasi Canva kelas 1 SDN Plamongansari, 2020.

Sumardin Raupu, “Analisis Kualitas Pengembangan Guru Matematika dengan Menggunakan Model EKOP di SMK Teknologi Tri Tunggal45 Makassar”, 2022.

Violadini, R., & Mustika, D. Pengembangan e-modul berbasis metodeinkuiri pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Jurnal basicedu, 2021.

Wahyu Wilujeng, Sudi Aji, Dwi Yasa, Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi ManusiaSiswa Kelas 3 Sekolah Dasar Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, 5 November 2021.