

## EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BAHASA INDONESIA MATERI TEKS PROSEDUR BERBASIS CANVA

Tiara Nurul Maulinda<sup>1</sup>, Erna Megawati<sup>2</sup>, Firda Rafidah<sup>3</sup>  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Indraprasta PGRI<sup>1,2,3</sup>  
Email: tiaranurul07@gmail.com

### Abstrak

Kebutuhan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif yang terdigitalkan menjadi hal mendesak dipenuhi di lokasi penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan produk *e-modul* pembelajaran interaktif berbasis Canva sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid (layak), dan 2) mengetahui efektivitas produk *e-modul* pembelajaran berbasis Canva terhadap keterampilan menulis teks prosedur untuk siswa kelas XI SMA Fajrul Islam semester Genap tahun ajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model Borg and Gall dengan desain *Quasi eksperimental post test only control group design*. Data dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif melalui validasi *expert judgement* untuk *e-modul*, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t* untuk efektivitas *e-modul*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* Bahasa Indonesia materi teks prosedur berbasis Canva untuk siswa kelas XI SMA Fajrul Islam sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase kelayakan materi 100%, kelayakan Bahasa 93%, media 81,3%, respon guru 100%, dan respon siswa 96%. *E-modul* ini juga sangat efektif terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa dengan signifikan hasil *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, yakni  $t_{hitung} = 13,1995 > t_{tabel} = 2,0189$ . Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-modul* interaktif berbasis Canva lebih efektif dibandingkan bukan dengan penggunaan *e-modul* interaktif untuk siswa kelas XI SMA Fajrul Islam.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, *E-Modul* Interaktif, Teks Prosedur, Canva

### Abstract

*The need of interactive media in Indonesian language learning has become an urgent need to be fulfilled in the research location. The research aims consist of: 1) developing an interactive learning e-module product based Canva to produce a valid (worthy) learning media and 2) understanding effectiveness an interactive learning e-module product based Canva towards the writing skills of procedure text for SMA Fajrul Islam students. The method used was research and development a Borg and Gall model, with design quasi experimental post test only control group design. Data analyzed using descriptive statistical test through expert judgments validation for e-module, normality test, homogeneity test, and T test for e-module effectiveness. Research shows that interactive learning e-module product based Canva is very worthy of being used as a learning media with 100% material worth, 93% language worth, 81.3% media worth, teacher response is 100%, and students response is 96%. The e-module is also very effective against the writing skills of procedure text for SMA Fajrul Islam students with significant results from post test control class and experiment class with  $t_{count} = 13,1995 > t_{table} = 2,0189$ . Based on the data it can be concluded that the use of interactive learning e-module product based Canva is more effective than not with the use of interactive e-module for students of class XI SMA Fajrul Islam.*

**Key Words** : Learning Media, Interactive E-Module, Procedure Text, Canva

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi ternyata belum menjadikan penggunaan *e-modul* maksimal dalam pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil angket di SMA Fajrul Islam bahwa penggunaan *e-modul* dalam

pembelajaran teks prosedur hanya 30,4%. Hal itu sejalan dengan anggapan 52,2% siswa bahwa *e-modul* yang digunakan belum memuat variasi gambar yang menarik. Selain itu, sebanyak 78,3% siswa masih membutuhkan pendampingan guru

dan teman untuk menggunakan *e-modul*. Data tersebut sejalan dengan pernyataan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Fajrul Islam, yang menyerukan agar adanya pengembangan *e-modul* dari segi konten materi menjadi materi teks prosedur kompleks dan sebanyak 87% siswa pun menginginkan adanya *e-modul* baru yang lebih menarik.

Salah satu komponen kegiatan pembelajaran adalah media namun masih banyak sekolah yang belum memperhatikan penggunaan media dalam pembelajaran [1]. Kondisi tersebut justru bertolak belakang dengan fakta bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat menjadi peranti guru mendemonstrasikan materi ajar agar menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa [2]. Oleh karena itu, sudah semestinya pemanfaatan media pembelajaran dapat dimaksimalkan di tiap-tiap sekolah agar proses pembelajaran pun menjadi lebih mudah. Ketiadaan media dalam pembelajaran akan berdampak pada efektivitas pembelajaran [3]. Hal tersebut didukung oleh Tafonao [4] yang menyatakan bahwa ketiadaan media pembelajaran akan membuat pendidik mengalami kesulitan dalam mengajar, seperti materi menjadi monoton dan siswa merasa bosan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat perlu diterapkan dalam setiap mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu pemenuhan kebutuhan media pembelajaran tersebut dapat berupa media pembelajaran yang interaktif berbasis digital atau *e-modul* interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dengan bantuan gambar, audio, video, dan animasi [5], sedangkan *e-modul* akan memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang dapat siswa akses di mana pun dan kapan pun.

Kebutuhan akan media pembelajaran berupa *e-modul* interaktif juga ditemui di SMA Fajrul Islam. Hasil angket menyatakan bahwa adanya kebutuhan pembaruan *e-modul* interaktif, baik dari segi substansi (materi) agar lebih rinci menjadi teks prosedur kompleks maupun dari segi tampilan (*layout*) agar lebih menarik dengan menambahkan berbagai gambar, animasi, video, atau audio. Berdasarkan hal tersebut, penulis menawarkan solusi untuk mengembangkan produk *e-modul* pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia materi teks prosedur kompleks berbasis Canva.

Penggunaan *e-modul* berbasis Canva juga telah berhasil dilakukan sebelumnya yang menyatakan media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran [6]. Penelitian serupa juga menemukan bahwa penggunaan *e-modul* berbasis Canva sebagai media pembelajaran layak digunakan karena tata letak dan desain *e-modul* menggunakan Canva lebih menarik dari segi sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf [7]. Penelitian mengenai kelayakan penggunaan canva sebagai media pembelajaran membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa *e-modul* berbasis Canva pun dinyatakan layak dengan hasil validasi ahli materi sebesar 92,7%, validasi ahli media 1 sebesar 92,5%, dan validasi ahli media 2 sebesar 93,6%, serta validasi *user* (peserta didik) sebesar 97,4% sehingga dinyatakan media pembelajaran *e-modul* berbasis Canva layak dijadikan bahan ajar yang dapat digunakan di mana pun dan kapan pun [8].

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan produk *e-modul* pembelajaran interaktif berbasis Canva sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid (layak) dan mengetahui efektivitas produk *e-modul*

pembelajaran berbasis Canva terhadap keterampilan menulis teks prosedur untuk siswa kelas XI SMA Fajrul Islam. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan di lokasi penelitian karena media pembelajaran menjadi unsur penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang menarik memberikan pengalaman pembelajaran baru bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas XI di SMA Fajrul Islam.

Dengan demikian, hipotesis dari penelitian ini adalah  $H_1: \mu_1 > \mu_2$  penggunaan *e-modul* interaktif Bahasa Indonesia materi teks prosedur berbasis Canva untuk siswa kelas XI SMA Fajrul Islam lebih efektif dibandingkan bukan dengan penggunaan *e-modul* interaktif.  $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$  penggunaan *e-modul* interaktif Bahasa Indonesia materi teks prosedur berbasis Canva untuk siswa kelas XI SMA Fajrul Islam tidak lebih efektif dibandingkan bukan dengan penggunaan *e-modul* interaktif.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Fajrul Islam yang beralamat di Jalan Tanjung Pura V, No. 5B, Kelurahan Pegadungan, Kecamatan Kalideres, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibu Kota, 11830 yang dilaksanakan dari bulan Maret – Juli 2023.

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan desain *quasi experimental post test only control group design* dengan model pengembangan *Borg and Gall*, yaitu 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi produk; 5) revisi produk, 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; dan 10) produk massal [9]. Namun, dalam penelitian ini hanya pada tahap ke-7 karena keterbatasan waktu penelitian. Teknik

sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan sampel penelitian adalah kelas XI IPS 1 yang terdiri dari 24 orang siswa selaku kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 yang terdiri dari 20 orang siswa selaku kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan di antaranya, lembar validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan *e-modul* dari segi materi, bahasa, dan media yang akan dilakukan oleh ahli, serta dari respon pengguna, yakni guru dan siswa. Instrumen penelitian diadopsi dari peneliti lain. Kriteria kelayakan menggunakan *skala likert* dengan 4 tingkat penilaian [10]. Rumus yang dapat digunakan adalah:

$$P = \frac{\text{jumlah skor pengumpulan data}}{n \times \text{tertinggi} \times \text{responden}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

Skor	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak

Sumber: [11]

## 2. Keefektivitasan

Tingkat efektivitas *e-modul* interaktif Bahasa Indonesia materi teks prosedur berbasis Canva diukur dengan membandingkan hasil *post test* menulis teks prosedur kompleks. Pengukuran tersebut dilakukan dengan uji *t* dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan  $t_{tabel}$  dengan taraf kesalahan 0,05 dan kriteria pengujiannya sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Uji Hipotesis**

Kriteria	Keterangan
$t_{hitung} > t_{tabel}$	Hipotesis diterima
$t_{hitung} < t_{tabel}$	Hipotesis ditolak

Sumber: [12]

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk *e-modul* pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia materi teks prosedur berbasis Canva untuk siswa kelas XI SMA Fajrul Islam yang dapat diakses pada

tautan berikut: <https://heyzine.com/flip-book/1be0fbb052.html>.

Berdasarkan hasil uji kelayakan dan efektivitasnya, *e-modul* tersebut dinyatakan layak dengan rincian sebagai berikut:

### 1. Hasil Validasi

Validasi yang pertama dilakukan oleh ahli materi dengan hasil:

**Tabel 3. Hasil Validasi Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor
<b>Kelayakan Isi</b>		
1.	<i>E-modul</i> memuat materi sesuai SK/KD.	4
2.	Materi dalam <i>e-modul</i> memiliki kebenaran konsep dan tujuan.	4
3.	<i>E-modul</i> memuat materi secara jelas dan informatif.	4
4.	<i>E-modul</i> memuat fitur yang sesuai dengan isi materi.	4
<b>Ketecernaan atau Keterbacaan</b>		
5.	Tulisan dalam <i>e-modul</i> menggunakan kosa kata yang mudah dibaca dan dipahami.	4
6.	Bahasa yang digunakan dalam <i>e-modul</i> jelas dan sesuai tata bahasa.	4
7.	<i>E-modul</i> menyajikan materi dan contoh yang terkonsep dengan baik.	4
Jumlah		28
Persentase validasi materi		100%
<b>Sangat Layak</b>		

Validasi yang kedua dilakukan oleh ahli bahasa dengan hasil:

**Tabel 4. Hasil Validasi Bahasa**

No	Aspek yang Dinilai	Skor
<b>Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa</b>		
1.	<i>E-modul</i> menggunakan kalimat yang sesuai dengan tata bahasa.	3
2.	<i>E-modul</i> menggunakan fitur kebahasaan secara leksikal dan gramatikal yang sesuai dengan materi.	4
<b>Lugas</b>		
3.	<i>E-modul</i> menggunakan kalimat efektif.	4
4.	<i>E-modul</i> menggunakan kalimat yang jelas, padat, dan mudah dipahami.	4
<b>Komunikatif</b>		
5.	Tulisan yang disajikan dalam <i>e-modul</i> bermakna dan mudah dimengerti.	4
6.	Pemilihan kata dalam penulisan <i>e-modul</i> menambah wawasan kebahasaan.	3
<b>Penggunaan Istilah, Simbol, dan Ikon</b>		
7.	<i>E-modul</i> menggunakan istilah, simbol, dan ikon yang menambah pemahaman.	4
Jumlah		26
Persentase validasi materi		93%
<b>Sangat Layak</b>		

Validasi yang ketiga dilakukan oleh ahli media dengan hasil:

**Tabel 5. Hasil Validasi Media**

No	Aspek yang Dinilai	Skor
<b>Kelayakan Penataan Letak</b>		
1.	Ketepatan <i>layout</i> dalam <i>e-modul</i> .	3

2.	Ketepatan pemilihan gaya tulisan dalam <i>e-modul</i> .	3
3.	Ketepatan pemilihan warna dalam mendesain <i>e-modul</i> .	3
<b>Kelayakan Kemudahan Penggunaan</b>		
4.	<i>E-modul</i> menyajikan fitur yang memudahkan pengguna.	3
5.	<i>E-modul</i> tersusun secara sistematis.	4
6.	<i>E-modul</i> memuat informasi yang jelas.	4
<b>Kelayakan Tertib dan Kekonsistenan</b>		
7.	<i>E-modul</i> memuat konten secara sistematis.	3
8.	<i>E-modul</i> memiliki kekonsistenan konten.	3
Jumlah		26
Persentase validasi materi		<b>81,3%</b>
<b>Sangat Layak</b>		

Validasi yang keempat dilakukan oleh pengguna, yaitu guru dengan hasil:

**Tabel 6. Hasil Respon Guru**

No	Pernyataan	Skor
1.	<i>E-modul</i> memiliki ketepatan materi dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan SK/KD.	4
2.	<i>E-modul</i> memenuhi kepentingan untuk menguasai pokok bahasan.	4
3.	<i>E-modul</i> memiliki komponen kelengkapan sebagai media pembelajaran.	4
4.	<i>E-modul</i> memiliki keseimbangan konten.	4
5.	<i>E-modul</i> sesuai dengan kebutuhan siswa.	4
6.	<i>E-modul</i> bermanfaat memberikan kesempatan belajar bagi siswa.	4
7.	<i>E-modul</i> berguna sebagai alat bantu dalam pembelajaran.	4
8.	<i>E-modul</i> membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel.	4
9.	<i>E-modul</i> menyajikan tes dan penilaian yang sesuai.	4
10.	<i>E-modul</i> memuat tulisan yang dapat dibaca dengan mudah.	4
11.	<i>E-modul</i> memuat tulisan yang dapat dibaca dengan jelas.	4
11.	<i>E-modul</i> memuat fitur yang mudah untuk digunakan.	4
12.	<i>E-modul</i> memiliki kualitas tampilan yang jelas dan baik.	4
Jumlah		48
Persentase validasi materi		<b>100%</b>
<b>Sangat Baik</b>		

Validasi yang kelima dilakukan oleh pengguna, yaitu siswa kelas eksperimen dengan hasil:

**Tabel 7. Hasil Respon Siswa**

Responden	Perolehan Skor Butir									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4
9	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
20	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah	920									
Persentase	96%									
<b>Sangat Layak</b>										

## 2. Keefektifitasan

Tingkat efektivitas *e-modul* diperoleh dari hasil perbandingan nilai *post test* antara kelas kontrol dan eksperimen yang kemudian diuji dengan uji *t*. Hasil uji *t* tersebut dapat dilihat pada hasil berikut:

**Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Data**

$t_{hitung}$	>	$t_{tabel}$
13,1995	>	2,0189
$H_0$ ditolak atau $H_1$ diterima		

Dengan demikian, berdasarkan perolehan data dengan  $t_{hitung}$  sebesar 13,1995 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,0189, maka hal tersebut berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $13,1995 > 2,0189$  dan dapat dinyatakan  $H_0$  ditolak atau hipotesis ( $H_1: \mu_1 > \mu_2$ ) diterima sehingga terdapat pengaruh penggunaan *e-modul* interaktif berbasis Canva terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas XI SMA Fajrul Islam.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai *post test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen yang lebih tinggi, yakni sebesar 86,87 jika dibandingkan dengan nilai rata-rata *post test* kelas kontrol, yakni 53. Hasil tersebut tentunya menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima dengan bukti bahwa penggunaan *e-modul* interaktif di SMA Fajrul Islam memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa. Penelitian ini memperkuat

penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa *e-modul* berbasis canva meningkatkan keterampilan berbahasa, dalam hal ini membaca [13].

Dengan demikian selain kebaruan berupa peningkatan pada keterampilan menulis, *e-modul* ini memiliki kebaruan berupa isi materi yang dikembangkan. Penelitian terdahulu lebih banyak mengembangkan materi pada mata pelajaran TIK [14], Biologi [15], atau Matematika [16]. Belum ada penelitian yang mengembangkan *e-modul* berbasis canva dengan materi teks prosedur. Adapun *e-modul* berbasis canva yang sudah dikembangkan untuk pelajaran Bahasa Indonesia adalah materi asal-usul yang masuk pada kurikulum merdeka [17].

## SIMPULAN

Kriteria sangat layak pada hasil validasi *e-modul* menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur untuk siswa kelas XI. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-modul* interaktif berbasis Canva lebih efektif terhadap keterampilan menulis teks prosedur untuk siswa kelas XI SMA Fajrul Islam, dibandingkan bukan dengan penggunaan *e-modul* interaktif. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan berupa cakupan materi yang menjadi isi *e-modul*. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan *e-modul* berbasis canva dengan materi yang lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Novita, E. Sukmanasa, dan M. Y. Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *Indones. J. Prim. Educ. Pengguna.*, vol. 3, no. 2, pp. 64–72, 2019.
- [2] R. Wahyuningtyas dan B. S. Sulasmono, "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 23–27, 2020.
- [3] U. Hasanah dan S. Bektiarso, "Minat dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains dan Media Gambar," *JPF (Jurnal Pendidik. Fis. Univ. Islam Negeri Alauddin Makassar)*, vol. 10, no. 1, pp. 49–55, 2022.
- [4] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 103–114, 2018.
- [5] K. H. Y. W. Geni, I. K. Sudarma, dan L. P. P. Mahadewi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD," *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, pp. 1–16, 2020.
- [6] K. Puspita, M. Nazar, L. Hanum, dan M. Reza, "Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design," *JUPI (Jurnal IPA Pembelajaran IPA)*, vol. 5, no. 2, pp. 151–161, 2021.
- [7] I. Irkhamni, A. Z. Izza, W. T. Salsabila, dan N. Hidayah, "Pemanfaatan Canva sebagai E-modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik," *Pros. Konf. Ilm. Pendidik.*, vol. 2, pp. 127–134, 2021.
- [8] F. Fitriani dan P. M. Sari, "Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti," *Perspekt. Pendidik. dan Kegur.*, vol. 13, no. 2, pp. 61–69, 2022.
- [9] A. H. Afendi dan T. Sugesti, "Pengembangan Media Digital Interaktif pada Materi Penyajian Data Tunggal Kelas V SDN 4 Kasugengan Lor," *J. PGSD*, vol. 8, no. 2, pp. 1–8, 2022.
- [10] R. Rosidah, M. Nizaar, S. Muhardini, H. Haifaturrahmah, dan Y. Mariyati, "Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD," in *Seminar Nasional Paedagoria*, 2022, vol. 2, pp. 10–16.
- [11] R. Annisa dan E. Erwin, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3660–3667, 2021.
- [12] Y. B. Utami, "Media Audiovisual Praktikum Mikrobiologi Berbasis Produksi VCO (Virgin Coconut Oil) dengan Pengaruh Jenis dan Konsentrasi Ragi," in *Prosiding Seminar Nasional SIMBIOSIS*, 2019, vol. 4.
- [13] D. Aulia, F. Firman, dan D. Desyandri, "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Alpen J. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 32–41, 2023.
- [14] S. Rejeki, I. P. Leksono, dan U. Rohman, "Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTS di Balai Diklat Keagamaan Surabaya," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol.

- 4, no. 2, pp. 1697–1704, 2023.
- [15] W. Ciptaningtyas, B. A. Mukmin, dan K. E. Putri, “E-Book Interaktif Berbasis Canva sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD,” *J. Pemikir. dan Pengemb. Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 160–174, 2022.
- [16] L. Tambunan dan J. Tambunan, “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 2, pp. 1029–1038, 2023.
- [17] M. N. Khairita, R. Ratnawati, dan I. Febriani, “Pengembangan E-modul Berbantu Canva pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal-usul pada Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar,” *J. IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, vol. 13, no. 1, pp. 149–160, 2023.