

PENGEMBANGAN EDUVANE (E-MODUL CANVA DAN HEYZINE) PADA MATERI FAKTA DAN OPINI DI KELAS V SDN 011 SAMARINDA KOTA TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024

Consista Imanni Nugroho¹, Hety Diana Septika², Muhlis³

Universitas Mulawarman¹, Universitas Mulawarman², Universitas Mulawarman³

Pos-el: consistaimanni@gmail.com¹, hety.diana@fkip.unmul.ac.id², muhlisfkip@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi dan keterbatasan jumlah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar dan mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar. Jenis Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (RnD). Adapun model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Adapun subjek dalam penelitian ini guru kelas V-C dan 21 siswa kelas V-C SD Negeri 011 Samarinda Kota. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket penilaian ahli media, materi, Bahasa dan angket respon peserta didik. Pengembangan EDUVANE (*E-modul Canva dan Heyzine*) menggunakan model ADDIE melalui 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Kelayakan EDUVANE (*E-modul Canva dan Heyzine*) diperoleh berdasarkan validator ahli media, materi, Bahasa, 21 peserta didik, dan guru kelas V-C SD Negeri 011 Samarinda kota. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli media didapatkan persentase skor 91,76%, ahli materi didapatkan persentase skor 98%, ahli bahasa didapatkan persentase skor 94,54%, hasil respon dari 21 peserta didik didapatkan persentase skor 89,3%, hasil respon guru kelas V-C didapatkan persentase skor 100% sehingga EDUVANE (*E-modul Canva dan Heyzine*) pada materi fakta dan opini dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Bahan Ajar, E-Modul, Fakta dan Opini.

ABSTRACT

This study was motivated by the lack of variety and limited number of teaching materials used in learning, causing students to feel bored and less motivated. The purpose of this study was to determine the process of developing teaching materials and determine the feasibility of developing teaching materials. This type of research is Research and Development (RnD) research. The research model used is ADDIE. The subjects in this study were V-C class teachers and 21 V-C class students of SD Negeri 011 Samarinda Kota. The data collection techniques used were observation, interview and questionnaire. The research instrument used is a media expert assessment questionnaire, material, language and student response questionnaire. The development of EDUVANE (E-modules Canva and Heyzine) uses the ADDIE model through 5 stages namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The feasibility of EDUVANE (E-modules Canva and Heyzine) was obtained based on media experts, material experts, language experts, 21 students, and teachers of class V-C SD Negeri 011 Samarinda city. Based on the results of the assessment of media expert validators, a percentage score of 91.76% was obtained, material experts obtained a percentage score of 98%, linguists obtained a percentage score of 94.54%, the results of the response of 21 students obtained a percentage score of 89.3%, the results of the response of the V-C class teacher obtained a percentage score

of 100% so that EDUVANE (E-modules Canva and Heyzine) on fact and opinion material was declared "Very Feasible" to be used in the learning process.

Keywords: Development Research, Teaching Materials, E-Modules, Facts and Opinions.

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan (Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003), dalam pelaksanaan pembelajaran guru berperan sebagai tutor dan fasilitator. Hal ini termasuk dalam pemilihan strategi belajar yang dapat mempermudah proses belajar siswa. Era saat ini, teknologi digital terus berkembang dengan pesat, sehingga memudahkan manusia dalam menjalani berbagai aktivitas sehari-hari.

Dalam dunia pendidikan teknologi digital berperan krusial dalam mempermudah akses guru terhadap berbagai sumber informasi, sehingga mendukung guru dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang efektif untuk mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, kreativitas guru diperlukan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif (Anasro dkk., 2023).

Kreativitas guru dalam mengelaborasi bahan ajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami konsep materi, mengembangkan keterampilan, dan mencapai tujuan pembelajaran. Kreativitas guru terlihat dalam upayanya mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik minat dan perhatian siswa (Anasro dkk., 2023).

Guru yang kreatif mampu merancang bahan ajar yang mampu merangsang minat belajar siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang mendalam, serta mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Susilo & Sofiarini, 2020). Bahan ajar adalah alat

bantu pembelajaran yang dirancang untuk mengoptimalkan kegiatan belajar siswa secara efektif dan efisien, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Magdalena dkk., 2020). Beragamnya kebutuhan pembelajaran menuntut fleksibilitas dalam pemilihan bahan ajar. Secara umum, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu bahan ajar cetak yang lebih tradisional dan bahan ajar non-cetak yang memanfaatkan teknologi modern (Pribadi, 2019). Salah satu bahan ajar non-cetak yang memanfaatkan teknologi digital adalah *E-Modul*.

E-Modul adalah bahan ajar mandiri berbasis elektronik yang berfungsi menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran. *E-Modul* ini merupakan versi digital dari modul cetak. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, *e-modul* dikembangkan melalui beragam perangkat lunak untuk menghadirkan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Pratiwi dkk., 2023).

E-modul adalah kumpulan aktivitas belajar yang terstruktur dan disajikan dalam format digital, dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Terdapat banyak platform/program berbasis windows atau android baik yang berbayar atau gratis tersedia untuk mendesain dan mengelaborasi *e-modul*. Diantaranya yang sangat populer adalah platform *canva* dan *heyzine flipbook*.

Canva adalah program desain grafis yang menawarkan berbagai alat pengeditan untuk menciptakan berbagai jenis desain, termasuk poster, flyer, infografik, dan lainnya (Supradaka, 2022). *Canva* menawarkan berbagai fitur dan alat yang memudahkan guru dalam mendesain *e-modul*. Selain itu, aplikasi

Canva juga dapat dikolaborasikan dengan berbagai aplikasi dan situs web lainnya. Salah satu situs web yang dapat diintegrasikan dengan *Canva* adalah *Heyzine Flipbook*.

Heyzine flipbook merupakan platform daring yang memungkinkan pengguna untuk mengonversi dokumen PDF menjadi publikasi digital interaktif layaknya buku sungguhan. Dengan fitur-fitur unggulannya, *Heyzine* menghadirkan pengalaman membaca yang lebih menarik (Manzil dkk., 2022). *Heyzine Flipbook* adalah situs web yang dirancang untuk mengonversi file PDF menjadi publikasi digital atau buku elektronik. Dengan demikian, *Heyzine Flipbook* dapat memperindah tampilan file PDF. Fitur-fitur yang tersedia di *Heyzine Flipbook* meliputi penambahan tautan, gambar, video, audio, dan elemen web, yang dapat diintegrasikan ke dalam *e-modul* sehingga *e-modul* lebih interaktif dan menarik.

Pengembangan *e-modul* yang memanfaatkan aplikasi desain dan *heyzine flipbook* beberapa kali pernah dilakukan oleh peneliti lain. Adapun pada penelitian kali ini EDUVANE (*E-Modul Canva* dan *Heyzine*) akan dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine flipbook* yang dikemas secara kreatif dan interaktif. Melalui fitur-fitur pada aplikasi *canva* diharapkan membuat halaman *e-modul* menjadi lebih menarik, yang kemudian halaman-halaman tersebut disusun berbentuk *flipbook* menggunakan platform *heyzine flipbook*.

Dengan memanfaatkan fitur-fitur pada *heyzine flipbook*, *e-modul* yang dihasilkan akan menjadi bahan ajar yang interaktif, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai materi bacaan yang monoton, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan siswa. Dengan menggunakan *e-modul* interaktif yang memuat multimedia, kuis, dan permainan dalam pembelajaran dapat menarik perhatian dan membuat pengalaman belajar siswa lebih menyenangkan selain itu, mereka

dapat belajar secara aktif dan partisipatif dibandingkan hanya menggunakan buku cetak dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktif yang tersedia di *e-modul* diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam mengikuti dan memahami pembelajaran.

EDUVANE (*E-Modul Canva* dan *Heyzine*) dilengkapi dengan berbagai aktivitas interaktif, seperti permainan, kuis, video, dan audio, untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. EDUVANE (*E-Modul Canva* dan *Heyzine*) memanfaatkan berbagai situs web dan aplikasi, seperti *Wordwall*, *Quizizz*, *Youtube*, dan *ElevenLabs.io* untuk menyajikan konten pembelajaran yang interaktif dan menawarkan pengalaman belajar yang inovatif.

Salah satu materi pembelajaran yang membutuhkan *e-modul* sebagai sarana pembelajarannya adalah materi fakta dan opini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi fakta dan opini membutuhkan kemampuan analisis siswa dalam mengidentifikasi fakta dan opini. Itulah sebabnya mengapa *e-modul* dirasa tepat untuk digunakan dalam materi tersebut karena selain lebih menarik, *e-modul* juga dapat dilengkapi dengan fasilitas multimedia seperti, gambar, animasi, audio dan video, serta permainan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Sehingga *e-modul* tersebut dapat membantu siswa untuk menganalisis dan mengidentifikasi fakta dan opini sesuai materi yang disajikan.

Wawancara dengan guru kelas V di SDN 011 Samarinda Kota mengindikasikan bahwa ketergantungan siswa pada buku teks dan LKS sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi kendala dalam memahami konsep fakta dan opini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kurangnya variasi dalam bahan ajar, terutama yang berkaitan dengan visualisasi dan aktivitas interaktif, dianggap sebagai salah satu faktor penyebabnya. Guru kelas V SDN 011 Samarinda Kota juga mengungkapkan

bahwa selama ini, baik guru maupun siswa belum pernah menggunakan bahan ajar elektronik dan hanya bergantung pada buku cetak dan LKS.

Penelitian sebelumnya oleh Manzil dkk. (2022), yang berjudul “*Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”, menghasilkan produk *e-modul* yang menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbook* untuk menambahkan video pembelajaran dan menyematkan link permainan, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik. Uji validasi terhadap *e-modul* ini dilakukan oleh para ahli, yang memberikan hasil bahwa produk tersebut sangat valid dan layak digunakan.

Selain itu, *e-modul* ini juga mendapat respons positif dari siswa sebagai bahan ajar IPA untuk materi siklus air. Berdasarkan pemaparan di atas, dilakukan penelitian berjudul “*Pengembangan EDUVANE (E-Modul Canva dan Heyzine) pada Materi Fakta dan Opini di Kelas V SDN 011 Samarinda Kota Tahun Pembelajaran 2023/2024*”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis teknologi yang diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan alternatif baru dalam bentuk bahan ajar digital. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik, pembelajaran menjadi lebih efektif, dan capaian pembelajaran dapat tercapai.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pembelajaran yang inovatif untuk diterapkan secara efektif dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini produk yang

dimaksud ialah EDUVANE (*E-Modul Canva dan Heyzine*) pada materi fakta dan opini. Cakupan penelitian pengembangan tidak terbatas pada pengembangan produk semata, melainkan juga mencakup proses penemuan pengetahuan baru yang dapat diaplikasikan untuk memecahkan masalah praktis (Rahmi Pertiwi dkk., 2023).

Dalam upaya mengembangkan *e-modul* yang berkualitas, EDUVANE (*E-Modul Canva dan Heyzine*) dikembangkan dengan mengacu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena menyediakan langkah-langkah pengembangan yang komprehensif, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir, sehingga memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan terstruktur.

Dengan langkah-langkah yang jelas dari analisis awal hingga evaluasi akhir, peneliti dapat memastikan bahwa pengembangan EDUVANE (*E-Modul Canva dan Heyzine*) pada materi fakta dan opini dikembangkan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V-C dan siswa kelas V-C SD Negeri 011 Samarinda Kota, yang berjumlah 21 orang, dengan 13 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Penelitian ini memilih kelas V-C sebagai subjek karena seluruh siswa di kelas tersebut memiliki gawai dan memiliki pemahaman yang baik dalam penggunaannya, yang mendukung kelancaran penelitian. Objek pada penelitian dan pengembangan ini yaitu EDUVANE (*E-Modul Canva dan Heyzine*) sebagai bahan ajar pada materi fakta dan opini mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.

Dalam penelitian ini, EDUVANE akan divalidasi kelayakannya oleh tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Validator ahli

media dalam pengembangan EDUVANE merupakan dosen Pendidikan Komputer yang memiliki kompetensi di bidang desain grafis, pengembangan multimedia interaktif, dan evaluasi media pembelajaran. Sementara itu, validator ahli materi dan ahli bahasa dalam pengembangan EDUVANE merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang memiliki kompetensi di bidang linguistik, pedagogi bahasa, dan pengembangan materi ajar.

Uji coba produk hasil penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 011 Samarinda Kota yang berlokasi di Jalan D. Maninjau Nomor 04, Kelurahan Sungai Pinang Luar, Kecamatan Samarinda Kota, Kalimantan Timur. Pelaksanaan uji coba akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, mencakup seluruh tahapan penelitian mulai dari analisis awal hingga evaluasi akhir produk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan angket. Teknik observasi dilakukan untuk memantau proses pembelajaran, sementara wawancara bertujuan untuk mengidentifikasi secara mendalam kendala yang dihadapi, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Angket merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif melalui serangkaian pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden. Pada penelitian ini terdapat 4 angket yang nantinya akan dibagikan kepada responden yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa, dan angket respon peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif deskriptif akan digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk EDUVANE (*E-modul Canva* dan

Heyzine) berdasarkan penilaian dari para validator ahli media, materi, dan Bahasa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*). EDUVANE dirancang untuk menunjang proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V khususnya pada materi fakta dan opini. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 011 Samarinda Kota dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk EDUVANE. Prosedur pengembangan yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang melibatkan lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Berikut penjelasan masing-masing tahapan tersebut.

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pra-penelitian pada tanggal 29 Januari 2024 dengan guru kelas V-C SD Negeri 011 Samarinda Kota. Pada tahap analisis ini, terdapat tiga kegiatan: (1) **Analisis Kebutuhan:** Peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk mengidentifikasi secara spesifik kebutuhan guru dalam proses pembelajaran, seperti kekurangan bahan ajar yang ada atau kesulitan yang dihadapi. (2) **Analisis Karakteristik Peserta Didik:** Data yang dikumpulkan dianalisis untuk memahami karakteristik peserta didik, termasuk gaya belajar mereka. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan individu masing-masing peserta didik. (3) **Analisis Kurikulum:** Peneliti menganalisis kurikulum yang berlaku untuk memastikan bahwa EDUVANE dikembangkan sesuai dengan

capaian pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Adapun capaian pembelajaran pada materi fakta dan opini kelas V adalah siswa mampu membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini pada teks sesuai jenjangnya.

b. Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahap merancang produk yang akan dikembangkan. Pada proses perancangan EDUVANE, dilakukan pengumpulan materi, pembuatan *flowchart* (diagram alir), dan *storyboard* (papan cerita) sebagai rancangan awal pembuatan EDUVANE.

Pada tahap pengumpulan materi, peneliti mulai mengumpulkan materi, gambar, dan konten lainnya yang sesuai untuk digunakan EDUVANE. Materi yang akan dikembangkan dalam EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) mencakup Bab V yang membahas topik “Menjadi Warga Dunia”. Dalam bab ini, salah satu unsur kebahasaan yang dibahas adalah fakta dan opini. Sub-materi yang akan dibahas dalam EDUVANE mencakup definisi fakta dan opini, ciri-ciri fakta dan opini, perbedaan antara fakta dan opini, serta contoh fakta dan opini.

Flowchart atau diagram alir dibuat untuk membantu memvisualisasikan alur kerja pada EDUVANE yang urutannya dihubungkan dengan tanda panah. *Storyboard* atau papan cerita merupakan alat bantu visual atau ilustrasi yang menggambarkan urutan dan alur konten dalam EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*). *Storyboard* merupakan rancangan awal EDUVANE yang berisikan urutan slide, tampilan tata letak, deskripsi yang memuat teks yang akan ditampilkan, penempatan

objek, dan posisi media pendukung pada halaman EDUVANE.

c. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*). EDUVANE dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine*. Setelah EDUVANE selesai dibuat, kemudian akan dilakukan validasi kelayakan produk. Kelayakan EDUVANE divalidasi oleh validator ahli yang meliputi validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa EDUVANE memenuhi standar kelayakan dan siap untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

1) Tahap Pembuatan Produk

Pada tahap pembuatan produk, peneliti mengembangkan EDUVANE sesuai dengan *storyboard* yang telah disusun, menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine*. EDUVANE terdiri dari 27 halaman, berikut link produk EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) fakta dan opini yang telah dikembangkan (<https://heyzine.com/flip-book/e969b75291.html>)

2) Tahap validasi produk

Tahap validasi produk merupakan tahapan dimana EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) yang telah selesai diproduksi akan dievaluasi oleh para validator ahli. Proses validasi produk ini dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Dalam penelitian ini, ahli media adalah Bapak Ramaulvi Muhammad Akhyar, S.Kom., selaku dosen Pendidikan Komputer di Universitas Mulawarman. Ahli materi adalah Ibu Marwah Ulwatunnisa, S.Pd., M.Pd.,

dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Mulawarman. Sedangkan ahli bahasa adalah Ibu Nur Aini Saura Putri, S.S., M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Insan Mandiri.

Tahap validasi produk oleh validator dilakukan untuk memastikan bahwa EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) telah memenuhi standar kelayakan dan layak di implementasikan sebagai bahan ajar *e-modul* untuk siswa kelas 5 SD. EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) akan divalidasi menggunakan angket yang telah disediakan peneliti. Penilaian pada lembar validasi menggunakan skala *likert* yang terdiri dari lima pilihan sebagai berikut:

Tabel 1

Kriteria Penilaian Skala *Likeart*

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Kurang	1

Sumber: (Ernawati & Sukardiyono, 2017)

Hasil angket validasi dari para ahli akan dianalisis secara kuantitatif dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimum yang telah ditetapkan. Adapun rumus uji angket validasi sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto dalam (Ernawati & Sukardiyono, 2017)

Adapun hasil perhitungan dari angket validasi tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria

validasi atau tingkat kategori kelayakan dalam pengembangan EDUVANE.

Tabel 2

Kriteria Validasi Bahan Ajar dari Ahli

No	Persentase (%)	Kriteria Penilaian
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Kurang Layak
5	<20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Arikunto dalam (Ernawati & Sukardiyono, 2017)

Adapun hasil dari validasi bahan ajar oleh validator ahli ialah sebagai berikut:

Tabel 3

Hasil validasi oleh validator ahli

Validator Ahli	Skor Maksimum	Skor Diperoleh
Media	85	78
Materi	75	74
Bahasa Sebelum Revisi	55	51
Bahasa Setelah Revisi	55	52

Hasil skor yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus uji angket validasi untuk menentukan persentase skor. Berikut adalah hasil perhitungan persentase skor yang diperoleh:

- 1) Ahli media dengan persentase skor 91%.
- 2) Ahli materi dengan persentase skor 98%
- 3) Ahli bahasa dengan persentase skor 94,54%

Berdasarkan penilaian dari para validator ahli, persentase skor yang diperoleh berada dalam rentang 81-100% pada skala persentase kelayakan bahan ajar,

yang menunjukkan bahwa EDUVANE termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba dalam tiga fase: uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan uji coba kepada guru. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Juni 2024, melibatkan 25% dari jumlah subjek, yaitu 6 peserta didik kelas V-C SD Negeri 011 Samarinda Kota. Pada uji coba kelompok kecil peserta didik diberikan tautan untuk mengakses EDUVANE dan diminta untuk mengikuti semua aktivitas yang terstruktur di dalamnya. Setelah selesai, peserta didik mengisi angket untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman belajar menggunakan EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) pada materi fakta dan opini. Berdasarkan rekapitulasi angket dari peserta didik saat uji coba kelompok kecil, disimpulkan bahwa penilaian keseluruhan aspek mencapai persentase skor sebesar 92,6%. Dengan demikian, EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) untuk materi fakta dan opini dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Karena hasil uji coba kelompok kecil tidak memerlukan revisi, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu uji coba kelompok besar.

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Juni 2024, melibatkan 21 peserta didik dari kelas V-C SD Negeri 011 Samarinda Kota. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon peserta didik pada saat uji coba kelompok besar, maka diperoleh kesimpulan bahwa respon peserta didik yang diberi kan untuk penilaian

keseluruhan aspek didapatkan persentase skor sebesar 89,3% maka EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) pada materi fakta dan opini dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba kepada guru dilaksanakan pada hari Kamis, 8 Agustus 2024 dengan guru kelas V-C SDN 011 Samarinda Kota. Uji coba dilakukan dengan memberikan tautan untuk mengakses EDUVANE. Selanjutnya guru diberikan angket respon guru untuk menilai kepraktisan EDUVANE. Berdasarkan hasil angket respon guru dapat disimpulkan bahwa hasil dari respon guru dengan menilai keseluruhan aspek didapatkan persentase skor sebesar 100% maka EDUVANE dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan guna menilai apakah EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) telah memenuhi kebutuhan dan tujuan awal pengembangan. Kelayakan EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) ditentukan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, satu guru kelas, dan 21 peserta didik kelas V-C SD Negeri 011 Samarinda kota.

Pada tahap evaluasi, dilakukan perbaikan di setiap tahapan model pengembangan. Dalam proses revisi produk EDUVANE perlu ditinjau lebih lanjut oleh para ahli sebagai validator yang memberikan saran dan catatan sebagai bahan evaluasi bagi peneliti untuk menyempurnakan EDUVANE. Pada saat melakukan uji coba kelompok besar produk EDUVANE, seluruh peserta didik menggunakan EDUVANE dalam pembelajaran. Dalam penggunaan EDUVANE ini terdapat beberapa

siswa yang merasa kesulitan saat mengakses *link* EDUVANE. Kekurangan pada EDUVANE ini yaitu dalam mengaksesnya membutuhkan jaringan internet yang stabil.

Selain jaringan internet, pengguna juga perlu memastikan gawai yang digunakan memadai untuk mengakses EDUVANE tidak dalam keadaan penyimpanan penuh ataupun *overheating*. Jaringan internet yang tidak stabil serta gawai yang dalam keadaan penyimpanan penuh ataupun *overheating* akan membuat penggunanya memerlukan waktu yang lebih lama dalam mengakses EDUVANE, hal ini dapat dijadikan catatan untuk bahan evaluasi kedepannya.

Pembahasan

Penelitian “Pengembangan EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) Pada Materi Fakta dan Opini di Kelas V SDN 011 Samarinda Kota Tahun Pembelajaran 2023/2024” bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) serta mengetahui kelayakan EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi dan keterbatasan jumlah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Alfinarni, 2021) bahwa kejenuhan belajar dapat disebabkan oleh faktor internal seperti malas dan kurang motivasi, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang monoton. Dengan adanya pengembangan bahan ajar berbasis teknologi ini, diharapkan dapat memberikan variasi dalam pembelajaran yang lebih menarik, sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan dan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Salah satu bahan ajar non-cetak yang memanfaatkan teknologi digital adalah *E-Modul*. *E-modul* ini merupakan versi digital dari modul cetak. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, *e-modul* dikembangkan melalui beragam perangkat lunak untuk menghadirkan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Pratiwi dkk., 2023). Dengan *e-modul*, pengalaman belajar siswa menjadi lebih kaya karena adanya dukungan fitur multimedia seperti audio, video, dan navigasi yang memungkinkan siswa menjelajahi materi secara mandiri (Sugianto dkk. dalam Saprudin dkk., 2021).

Penggunaan *e-modul* sebagai bahan ajar memiliki keunggulan dibandingkan bahan ajar berbentuk buku cetak, karena *e-modul* dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui laptop, tablet, atau gawai. Sejalan dengan penelitian (Latri, 2023) pengembangan *e-modul* bertujuan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif, sehingga siswa dapat meningkatkan literasi serta fleksibilitas dalam belajar. Sehingga penggunaan *e-modul* dalam proses pembelajaran dapat menjadi alternatif bahan ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat sekolah dasar.

1. Proses Pengembangan EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*)

Dalam mengembangkan EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) ini peneliti memilih untuk menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan prosedur pengembangan sebagai berikut.

Tahap pertama *analisis*, peneliti melakukan tiga kegiatan analisis yaitu, analisis kebutuhan, analisis karakter peserta didik, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui

kebutuhan guru dalam pembelajaran. Hasil dari analisis kebutuhan guru ditemukan bahwa guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar cetak selain itu, bahan ajar buku cetak yang digunakan jumlahnya terbatas tidak semua peserta didik memiliki buku cetak. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui gaya belajar peserta didik. Hasil dari analisis karakter peserta didik ditemukan bahwa gaya belajar peserta didik kelas V-C SDN 011 Samarinda kota mengarah kepada gaya belajar visual dan auditori. Analisis kurikulum dilakukan agar capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang digunakan pada bahan ajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Tahap kedua **perancangan**, pada proses perancangan EDUVANE dilakukan pengumpulan materi, pembuatan *flowchart* (diagram alir) untuk membantu memvisualisasikan alur yang dibuat dalam EDUVANE, dan *storyboard* (papan cerita) untuk memberikan gambaran EDUVANE yang mencakup urutan salindia, tampilan, serta deskripsi yang memuat teks yang akan ditampilkan, penempatan objek, dan posisi media pendukung. Proses perancangan ini dilakukan untuk menyusun konsep yang mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya (Maydiantoro, 2020).

Tahap ketiga **pengembangan**, tahap pengembangan merupakan tahap produksi EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*). EDUVANE dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine*. Setelah EDUVANE selesai dibuat, kemudian akan dilakukan validasi kelayakan produk. Kelayakan EDUVANE divalidasi oleh validator ahli yang meliputi validator ahli media, ahli materi dan

ahli bahasa. Tahap validasi produk oleh validator dilakukan untuk memastikan bahwa EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) telah memenuhi standar kelayakan dan layak diimplementasikan sebagai bahan ajar *e-modul* untuk siswa kelas 5 SD (Ernawati & Sukardiyono, 2017).

Tahap keempat **implementasi**, setelah dilakukan pengembangan dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran oleh validator maka selanjutnya dilakukan uji coba kepada peserta didik dan guru kelas V-C SD Negeri 011 Samarinda Kota. Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba dalam tiga fase: uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan uji coba kepada guru.

Tahap terakhir **evaluasi**, tahap evaluasi dilakukan guna menilai apakah bahan ajar *e-modul* telah memenuhi kebutuhan dan tujuan awal pengembangan. Pada tahap evaluasi, dilakukan perbaikan di setiap tahapan model pengembangan. Dalam proses revisi produk EDUVANE perlu ditinjau lebih lanjut oleh para ahli sebagai validator yang memberikan saran dan catatan sebagai bahan evaluasi bagi peneliti untuk menyempurnakan EDUVANE. Sesuai dengan penelitian (Maydiantoro, 2020) evaluasi produk dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi dari pengguna, sehingga dapat dilakukan revisi dan perbaikan untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

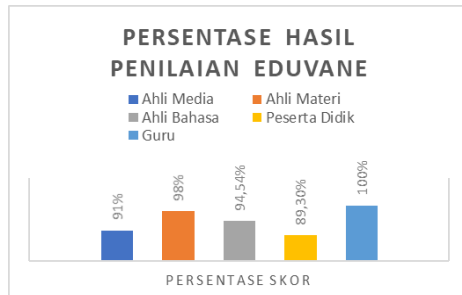
2. Kelayakan EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*)

Kelayakan EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) ditentukan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, satu guru kelas, dan 21 peserta didik kelas V-C SD Negeri 011 Samarinda kota.

Sejalan dengan penelitian (Ismail, 2019) kelayakan bahan ajar *e-modul* diperoleh berdasarkan ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, peserta didik dan guru.

Gambar 1

Grafik Persentase Hasil Penilaian EDUVANE



Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media dengan menilai 2 aspek yang terdiri dari 17 butir indikator dengan skor maksimum 85 diperoleh skor 78 dengan persentase skor sebesar 91,76%. Pada penilaian ahli media terdapat aspek kelayakan kegrafikan dan aspek kelayakan penyajian. Pada aspek kelayakan kegrafikan diperoleh persentase skor 86% dari 10 indikator, sementara pada aspek kelayakan penyajian diperoleh persentase skor 100% dari 7 indikator. Maka dapat diketahui dari segi media bahwa EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) dapat dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

Pada aspek kelayakan kegrafikan, validator ahli media memberikan skala 4 untuk indikator 2, 3, 6, 7, 8, 9, dan 10. Validator ahli media memaparkan bahwa banyaknya teks pada *e-modul* berpengaruh terhadap tata letak *e-modul* termasuk ukuran *font* pada *e-modul* sehingga hal tersebut mempengaruhi penilaian pada ketujuh indikator tersebut. Mengacu pada hasil penilaian yang disampaikan oleh ahli media, diperlukan perbaikan dengan

mengubah materi dalam bentuk teks menjadi visual ataupun audio, sehingga tata letak *e-modul* tidak terlihat penuh.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi dengan menilai 3 aspek yang terdiri dari 15 butir indikator dengan skor maksimum 75 diperoleh skor 74 dengan persentase skor sebesar 98%. Pada penilaian ahli materi terdapat aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek penilaian kontekstual. Pada aspek kelayakan isi diperoleh persentase skor 100% dari 5 indikator, pada aspek kelayakan penyajian diperoleh persentase skor 100% dari 7 indikator, sementara pada aspek penilaian kontekstual diperoleh persentase skor 90% dari 2 indikator. Maka dapat diketahui dari segi materi bahwa EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) dapat dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

Pada aspek penilaian kontekstual, validator ahli materi memberikan skala 4 pada indikator 2. Validator ahli materi memaparkan bahwa kurangnya gambaran mengenai urgensi penerapan fakta dan opini dalam kehidupan sehari-hari mempengaruhi penilaian pada indikator dua. Mengacu pada hasil penilaian yang disampaikan oleh ahli materi, diperlukan penekanan mengenai urgensi penerapan fakta dan opini dalam kehidupan sehari-hari peserta didik pada *e-modul*.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli bahasa dengan menilai 4 aspek yang terdiri dari 11 butir indikator dengan skor maksimum 55 diperoleh skor 51 dengan persentase skor sebesar 92,72%. Maka dari itu, EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*)

dapat dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan revisi. Saran perbaikan dari ahli Bahasa yaitu meliputi tata bahasa, penggunaan huruf kapital pada kalimat, serta penggunaan tanda baca. Selanjutnya dari hasil revisi *e-modul* dilakukan validasi kedua oleh ahli Bahasa.

Adapun hasil penilaian setelah revisi dari validator ahli bahasa dengan menilai keseluruhan aspek diperoleh skor 52 dengan persentase skor sebesar 94,54%. Pada penilaian ahli Bahasa terdapat 4 aspek yakni aspek lugas, komunikatif, kesesuaian dengan kaidah Bahasa, dan penggunaan istilah, simbol, atau ikon. Pada aspek lugas diperoleh persentase skor 86% dari 3 indikator, pada aspek komunikatif diperoleh persentase skor 100% dari 4 indikator, pada aspek kesesuaian dengan kaidah Bahasa diperoleh persentase skor 90% dari 2 indikator, sementara pada aspek penggunaan istilah, simbol, atau ikon diperoleh persentase skor 100% dari 2 indikator. Maka dapat diketahui dari segi bahasa bahwa EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) dapat dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

Pada aspek lugas, validator ahli Bahasa memberikan skala 4 pada indikator 1 dan 2. Validator ahli Bahasa memaparkan bahwa penggunaan kalimat yang terlalu panjang mempengaruhi penilaian pada indikator satu dan dua. Maka diperlukan penggunaan kalimat yang sederhana dan jelas dalam *e-modul* sehingga dalam penyampaian informasi dapat lebih efektif. Sementara pada aspek kesesuaian dengan kaidah Bahasa, validator ahli Bahasa memberikan

skala 4 pada indikator 1. Validator ahli Bahasa memaparkan bahwa penggunaan huruf kapital yang kurang tepat mempengaruhi penilaian pada indikator satu. Maka diperlukan ketelitian dalam penggunaan huruf kapital yang tepat pada *e-modul* sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 responden. Pada angket respon peserta didik hasil yang diperoleh untuk penilaian 4 aspek yang terdiri dari 14 butir pernyataan dengan skor maksimum 420 diperoleh skor 389 dengan persentase skor sebesar 92,6% kategori “Sangat Layak”. Adapun dari keempat aspek ditemukan bahwa aspek media memperoleh persentase skor terendah yakni 88,6%. Pada aspek media terdapat 5 responden yang memberikan skala 4 pada indikator 5. Kurang maksimalnya respon siswa pada indikator 5 dikarenakan beberapa mengalami kesulitan mengakses *e-modul* karena keterbatasan *browser* bawaan gawai yang tidak kompatibel. Maka dalam mengakses *link e-modul* dapat menggunakan *browser* yang kompatibel. Adapapun alternatif *browser* yang dapat digunakan yakin chrome, firefox atau Safari.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon peserta didik pada saat uji coba kelompok besar dengan jumlah 21 responden. Pada angket respon peserta didik hasil yang diperoleh untuk penilaian 4 aspek yang terdiri dari 14 butir pernyataan dengan skor maksimum 1.470 diperoleh skor 1.312 dengan persentase skor sebesar 89,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun dari keempat aspek ditemukan bahwa aspek materi

memperoleh persentase skor terendah yakni 87,9%. Pada aspek materi terdapat 3 responden yang memberikan skala 3 pada indikator 3. Kurang maksimalnya respon siswa pada indikator 3 ini dikarenakan beberapa siswa merasa video dan beberapa gambar beresolusi rendah akibat jaringan internet yang kurang stabil saat mengakses EDUVANE. Maka diperlukan jaringan internet yang stabil dalam mengakses EDUVANE sehingga pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih optimal.

Berdasarkan hasil angket respon guru dengan menilai keseluruhan aspek yang terdiri dari 19 butir pernyataan dengan skor maksimum 95 diperoleh skor 95 dengan persentase skor sebesar 100%. Maka dari itu, EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) dapat dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon siswa, dan respon guru dengan memperoleh kategori “Sangat Layak” maka EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) pada materi fakta dan opini dapat dikatakan menunjang dalam proses pembelajaran di mana bahan ajar sudah dikembangkan dan di validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Bahan ajar yang dikembangkan menyajikan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini kelas V SD Negeri 011 Samarinda Kota.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Ismail, 2019) yang berjudul “*Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva*

Dan Heyzine pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Palopo”. Dalam penelitian tersebut, yang menggunakan model pengembangan ADDIE, diperoleh hasil validasi dari beberapa validator: ahli media dengan skor 84,21%, ahli materi dengan skor 95%, dan ahli bahasa dengan skor 81%, semuanya berada dalam kategori valid. Hasil uji praktikalitas oleh pendidik menunjukkan skor 98%, sementara peserta didik memberikan skor 91%, dengan kategori sangat praktis.

EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari EDUVANE yaitu mudah untuk diakses, bahan ajar *e-modul* dikemas secara menarik dan interaktif dengan menggunakan berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, audio, serta video. Selain itu, siswa juga dapat terlibat dalam kegiatan interaktif seperti kuis dan permainan yang tersedia pada konten berlatih dan bermain. Dengan fitur-fitur menarik dan interaktif yang terdapat pada EDUVANE peserta didik menjadi lebih semangat dalam pembelajaran dibanding dengan pembelajaran menggunakan bahan ajar cetak. Hal ini dapat diketahui oleh peneliti ketika melakukan uji coba di kelas, peserta didik antusias saat menggunakan EDUVANE yang merupakan pengalaman belajar baru bagi peserta didik yang sebelumnya hanya menggunakan bahan ajar cetak dalam pembelajaran.

EDUVANE (*E-modul Canva* dan *Heyzine*) memiliki beberapa kekurangan. Adapun kekurangan dari EDUVANE yaitu, untuk mengaksesnya membutuhkan jaringan internet yang stabil. Selain jaringan internet, pengguna juga perlu memastikan gawai yang digunakan memadai untuk mengakses *e-modul* tidak

dalam keadaan penyimpanan penuh ataupun *overheating*. Jaringan internet yang tidak stabil serta gawai yang dalam keadaan penyimpanan penuh ataupun *overheating* akan membuat penggunaanya memerlukan waktu yang lebih lama dalam mengakses *e-modul*. Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh EDUVANE tetap menjadikan EDUVANE ini dapat digunakan dan dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V khususnya materi fakta dan opini.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan EDUVANE (E-modul Canva dan Heyzine) pada materi fakta dan opini di kelas V SDN 011 Samarinda Kota pada Tahun Pembelajaran 2023/2024, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dalam mengembangkan EDUVANE menggunakan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan telah dilakukan secara sistematis, mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

EDUVANE (E-modul Canva dan Heyzine) pada materi fakta dan opini telah diuji dan mendapatkan penilaian oleh ahli media, ahli materi, 21 peserta didik, dan guru kelas V-C. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli media didapatkan persentase skor 91,76%, hasil validator ahli materi didapatkan persentase skor 98%, hasil validator ahli bahasa didapatkan persentase skor 94,54%, hasil respon dari 21 peserta didik didapatkan persentase skor 89,3%, hasil respon guru kelas V-C didapatkan persentase skor 100% sehingga EDUVANE (E-modul Canva dan Heyzine) pada materi fakta dan opini dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Hafida, S. N., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Kartu Pantun Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(1), 127-132.
- Indriawati, P., Prasetya, K. H., Susilo, G., Sari, I. Y., & Hayuni, S. (2023). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 3 Balikpapan. *Jurnal Koulutus*, 6(1).
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146.
<https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Magdalena, I. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Manzil, E. F. Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112.
<https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>
- Nurhayati, D., Hermanto, H., & Himawan, R. (2022). Pengembangan Modul Digital Materi Teks Fabel Di Kelas VII SMP: Studi Analisis Kebutuhan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 424-429.
- Oppusunggu, H. B. M., & Hasibuan, M. S. (2023). Penerapan Model

- Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X-MPLB 4 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(1), 139-146.
- Pratiwi, W. Suherman, S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Di Gugus Menes. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 156–163. <https://doi.org/10.31932/ve.v14i1.2173>
- Rahmi Pertiwi, G. Jailani, M. S. (2023). Jenis Jenis Penelitian Ilmiah Kependidikan. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.59>
- Santosa, V. N. (2020). Pengembangan Buku Ajar Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Penguatan Konseptual. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 66-72.
- Saprudin, S. Hamid, F. (2021). Analisis Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Fisika: Studi Literatur. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(2), 38.
- Septika, H. D., Ilyas, M., & Prasetya, K. H. (2024). Development Of Teaching Modules Based On Local Wisdom In Learning Literature Writing For Students In Elementary School Teacher Education Program. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 89-94.
- Subakti, H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Dengan Model Mind Mapping Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 11 Samarinda Tahun Pembelajaran 2018 2019. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 1-7.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis Melejit Dengan Membukukan Rekor Salah Satu Pemasukan Terbesarnya Datang Dari Pengguna Premium Yang Berjumlah Sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>