



PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA UNTUK SISWA KELAS XI DI SMKN 44 JAKARTA

Salsabila Rechan Diny

Universitas Negeri Jakarta

Nadya Fadillah Fidyallah

Universitas Negeri Jakarta

Daru Putri Kusumaningtyas

Universitas Negeri Jakarta

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Aur Birugo Tigo Baleh Bukittinggi

Korespondensi penulis: isminofera50@gmail.com

***Abstract.** This study aims to develop an interactive e-module based on Canva for the Creative Projects and Entrepreneurship (PKK) subject at SMKN 44 Jakarta, specifically for the Production Plan material. This study uses the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, with implementation carried out on a small group of 10 students. Data collection techniques were conducted through expert validation and student and teacher response questionnaires. The validation results indicated that the developed e-module falls into the 'acceptable' category, while the practicality test results showed positive responses with an average score above 80%. This e-module is expected to serve as an alternative digital learning medium that is engaging, practical, and aligned with the learning needs of vocational high school students.*

***Keywords:** ADDIE, Canva, E-module*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMKN 44 Jakarta, khususnya pada materi Rencana Produksi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, dengan implementasi dilakukan pada kelompok kecil sebanyak 10 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli dan angket respon siswa serta guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan berada dalam kategori "layak", sedangkan hasil uji kepraktisan menunjukkan respon positif dengan rata-rata skor di atas 80%. E-modul ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang menarik, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa SMK.

Kata kunci: ADDIE, Canva, E-modul

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi (Nurbaya et al., 2024). Hal ini mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

Di SMKN 44 Jakarta, khususnya pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK), guru masih menghadapi kendala dalam menyampaikan materi Rencana Produksi secara efektif. Materi ini memuat konsep-konsep kompleks seperti penyusunan rencana kerja, perhitungan bahan baku, dan proses produksi yang menuntut pemahaman aplikatif dari peserta

didik. Sementara itu, media pembelajaran yang digunakan masih dominan berupa teks dan PowerPoint, yang dinilai kurang menarik dan cukup sulit dipahami siswa secara mandiri.

E-modul adalah bentuk digital dari modul cetak yang dilengkapi dengan unsur interaktif dan visual yang mendukung proses belajar mandiri. Menurut Sadiman Maimunah (2016), media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik. Canva sebagai platform desain grafis berbasis *online* dapat dimanfaatkan untuk menyusun e-modul yang menarik secara visual, responsif, dan mudah diakses. Penelitian oleh Rahmah et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan e-modul dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa SMK dalam mempelajari materi Rencana Produksi. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Secara ideal, proses pembelajaran mata pelajaran PKK harus mampu menumbuhkan keterampilan perencanaan usaha secara aplikatif melalui media yang mendukung pembelajaran mandiri, visual, dan interaktif. Namun dalam kenyataan, guru masih menggunakan media konvensional, dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep produksi. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran baru yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa masa kini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan e-modul interaktif menggunakan berbagai platform. Misalnya, Humairah et al. (2024), mengembangkan e-modul IPA berbasis flipbook, dan Rizki et al. (2023), mengembangkan e-modul ekonomi dengan pendekatan *problem-based learning*. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan e-modul berbasis Canva untuk materi Rencana Produksi dalam mata pelajaran PKK di SMK. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dari segi media, konteks mata pelajaran, dan pendekatan visual interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa SMK.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan materi Rencana Produksi yang layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran di SMKN 44 Jakarta.

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Maimunah (2016), media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian informasi agar tidak terlalu verbalistik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi peserta didik. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran mengalami transformasi ke arah digital, salah satunya melalui pengembangan e-modul.

E-modul merupakan versi digital dari modul cetak yang dilengkapi dengan unsur interaktif seperti teks, gambar, video, maupun tautan yang mendukung proses pembelajaran mandiri (Latri, 2023). Menurut Aliyyah et al. (2025), e-modul dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel sesuai kebutuhan masing-masing. E-modul memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Fujiarti et al., 2024).

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan e-modul adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template visual yang menarik dan mudah digunakan, termasuk untuk keperluan Pendidikan (Oktavia et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran, Canva memungkinkan guru menyusun materi ajar yang lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) merupakan mata pelajaran yang menekankan pada proses kreatif dalam merancang dan mengelola usaha. Pembelajaran PKK mengajak siswa untuk berpikir kritis dan aplikatif melalui kegiatan seperti penyusunan rencana produksi, analisis kebutuhan bahan, serta simulasi proses produksi (Silvana, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep secara visual dan interaktif sangat dibutuhkan dalam menyampaikan materi ini (Dwi, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran PKK materi Rencana Produksi. Subjek dalam penelitian ini melibatkan satu orang guru mata pelajaran PKK dan sepuluh siswa kelas XI SMKN 44 Jakarta. Uji coba dilakukan dalam skala terbatas pada kelompok kecil guna mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Data penelitian dikumpulkan melalui validasi ahli yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa untuk menilai kesesuaian isi dan tampilan e-modul. Selain itu, angket respon diberikan kepada guru dan siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan serta ketertarikan terhadap e-modul setelah digunakan dalam pembelajaran. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi dan angket penilaian yang disusun berdasarkan indikator kelayakan media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif untuk melihat tingkat kelayakan dan kepraktisan e-modul, serta digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan terhadap pengembangan media yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan e-modul ini bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan oleh validator media, validator bahasa, dan validator materi berdasarkan e-modul materi rencana produksi yang telah dikembangkan menggunakan canva serta untuk mengetahui hasil kepraktisan berdasarkan respon guru dan peserta didik terhadap e-modul berbasis canva pada materi rencana produksi mata pelajaran projek kreatif dan kewirausahaan kelas XI di SMK Negeri 44 Jakarta, Hasil produk e-modul diakses melalui tautan <https://bit.ly/E-MODUL-RENCANA-PRODUKSI>. Hasil dari e-modul dilengkapi dengan teks materi, gambar dan video pendukung, *icebreaking*, soal evaluasi, rangkuman, dan refleksi agar memudahkan siswa dalam belajar mandiri.

Hasil Pengembangan E-modul Berbasis Canva pada Materi Rencana Produksi Kelas XI

E-Modul berbasis canva pada materi rencana produksi dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang dikhususkan peneliti hanya menggunakan 4 tahapan,

yaitu *analysis, design, develop, dan implement*. Pada tahap analisis mendapatkan permasalahan bahwasanya dalam pembelajaran, belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif yang dapat diakses dalam satu media sekaligus dalam mempelajari materi Rencana Produksi. Kondisi ini menyebabkan rendahnya pemahaman yang dimiliki oleh siswa terhadap materi tersebut. Perlunya pemantik dan dorongan serta inovasi dalam rencana pembelajaran sehingga pengembangan e-modul menjadi salah satu solusi yang digunakan untuk menjawab tantangan yang dihadapi guna meningkatkan kualitas dalam belajar.

Pada tahap desain peneliti melakukan penyusunan materi rencana produksi dengan modul ajar fisik yang dimiliki guru pengampu sebagai referensi. Dalam proses penyusunan ini, aspek bahasa juga perlu diperhatikan. Aspek ketepatan saat pemakaian bahasa, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa menjadi faktor yang diperhatikan.

Tahap pengembangan dilakukan penyusunan dan pembuatan e-modul dengan menggunakan canva. Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menguji kelayakan e-modul. Saran dan masukan yang didapat digunakan untuk memperbaiki e-modul sehingga layak untuk dilakukan uji coba kepada subjek penelitian.

Langkah *implement* sebagai langkah terakhir yang peneliti lakukan dilakukan dengan uji kepraktisan terhadap guru pengampu dan peserta didik sebanyak 10 orang siswa program keahlian bisnis daring dan pemasaran di SMKN 44 Jakarta. Uji coba dilakukan dengan menyebarkan angket uji coba yang selanjutnya dilakukan evaluasi dari hasil penilaian tanggapan guru pengampu dan peserta didik terhadap e-modul rencana produksi. Tautan e-modul dapat dilihat melalui link <https://bit.ly/E-MODUL-RENCANA-PRODUKSI>.

E-modul berisi materi rencana produksi seperti pengertian perencanaan produksi, tujuan perencanaan produksi, jenis-jenis perencanaan produksi, manfaat perencanaan produksi, jadwal induk produksi biaya produksi. E-modul rencana produksi ini membuat pendahuluan berisikan identitas e-modul, materi rencana produksi disertai kegiatan siswa untuk latihan, uji kompetensi, refleksi, dan rangkuman.

Hasil Kelayakan Media E-modul Berbasis Canva pada Materi Rencana Produksi Kelas XI

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media yang ditampilkan pada Tabel 1., e-modul dinilai dari dua aspek utama, yaitu desain cover dan desain pesan/teks. Total skor yang diperoleh dari seluruh indikator adalah 58 dari 80 skor maksimal, dengan persentase kelayakan sebesar 72,5%, yang termasuk dalam kategori “layak”.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 1 Hasil Validasi Kelayakan oleh Ahli Media

No.	Validator	Skor Hasil Validasi
1.	Desain Cover	75%
2.	Desain Pesan Teks	71,67%
	Skor rata-rata	72,5%

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Pada aspek desain *cover*, e-modul memperoleh skor yang cukup tinggi, khususnya pada indikator gambar yang mencerminkan isi materi pelajaran dan komposisi warna,

yang menunjukkan bahwa tampilan awal modul telah berhasil menarik perhatian dan merepresentasikan isi secara visual. Hal ini penting karena *cover* berperan sebagai daya tarik awal bagi peserta didik untuk mengeksplorasi isi e-modul lebih lanjut.

Sementara itu, pada aspek desain pesan dan teks, beberapa indikator memperoleh skor yang lebih rendah dari maksimal, terutama pada bagian keterpaduan antara teks dan gambar, kesesuaian jenis huruf, serta keterbacaan teks. Penilaian ini menunjukkan bahwa meskipun struktur penyajian informasi dalam e-modul sudah cukup baik, namun masih diperlukan beberapa perbaikan dalam hal konsistensi visual, penempatan teks, dan kesesuaian tampilan dengan karakteristik siswa.

Aspek lain seperti efek visual, penggunaan warna background, serta kualitas ilustrasi gambar juga mendapat skor yang menunjukkan bahwa secara umum tampilan media telah memenuhi standar kelayakan, namun masih berpotensi untuk ditingkatkan agar lebih mendukung pengalaman belajar mandiri siswa.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Mariska (2022) yang menyatakan bahwa daya tarik visual seperti komposisi warna, jenis huruf yang terbaca dengan baik, serta penataan objek visual yang tepat merupakan elemen penting dalam desain e-modul yang efektif. Maka dari itu, perbaikan kecil pada elemen desain visual dan keterpaduan antara teks dan gambar dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas media secara keseluruhan.

Hasil Kelayakan Bahasa E-modul Berbasis Canva pada Materi Rencana Produksi Kelas XI

Hasil validasi e-modul dari aspek kebahasaan dilakukan oleh ahli bahasa dengan mengacu pada tiga aspek penilaian utama, yaitu ketepatan pemakaian bahasa, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Berdasarkan hasil rekapitulasi, total skor yang diperoleh adalah 40 dari 50 skor maksimal, atau setara dengan 80%, yang masuk dalam kategori “layak” seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2. berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Kelayakan Ahli Bahasa

No.	Validator	Skor Hasil Validasi
1.	Kualitas Materi Pembelajaran	80%
2.	Kemanfaatan Materi	80%
Skor rata-rata		80%

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Pada aspek ketepatan saat pemakaian bahasa, e-modul memperoleh skor yang cukup baik, terutama pada indikator penggunaan bahasa yang tepat dan sesuai, serta pemakaian kata yang tidak menimbulkan makna ganda atau salah tafsir. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum bahasa yang digunakan dalam e-modul telah mampu menyampaikan pesan pembelajaran dengan jelas dan tidak membingungkan. Indikator lain seperti penggunaan tanda baca, kesesuaian bahasa dengan materi, dan kejelasan tulisan juga dinilai baik, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan kecil.

Aspek kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik memperoleh skor yang relatif stabil, dengan indikator seperti kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa dan kejelasan penggunaan istilah yang mudah dipahami. Hasil ini menunjukkan

bahwa bahasa dalam e-modul telah mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan tidak terlalu kompleks bagi siswa SMK yang menjadi sasaran pengguna.

Pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa, diperoleh skor rata-rata yang baik namun belum maksimal. Beberapa indikator seperti pemilihan kata/istilah, struktur kalimat, dan kesesuaian dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5. Hal ini menandakan bahwa struktur kalimat dalam e-modul secara umum sudah baik, namun terdapat beberapa kalimat atau istilah yang perlu disusun ulang agar lebih sesuai dengan kaidah kebahasaan formal.

Penilaian ini sejalan dengan Sutarsih (2013), yang menyatakan bahwa bahasa dalam media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria, seperti sederhana, mudah dipahami, dan menggunakan istilah yang umum. Selain itu, penting juga agar media pembelajaran memiliki keterbacaan yang baik agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa mengalami kebingungan dalam memahami isi materi.

Dengan demikian, meskipun hasil validasi menunjukkan bahwa aspek kebahasaan e-modul tergolong layak, beberapa perbaikan redaksional dan pemilihan istilah dapat dilakukan untuk lebih meningkatkan kejelasan, keterbacaan, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Hasil Kelayakan Materi E-modul Berbasis Canva pada Materi Rencana Produksi Kelas XI

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, e-modul dinilai dari dua aspek utama, yaitu kualitas materi pembelajaran dan kemanfaatan materi. Total skor yang diperoleh dari seluruh indikator adalah 36 dari 45 skor maksimal, atau setara dengan 80%, yang termasuk dalam kategori “layak”.

Tabel 3 Hasil Validasi Kelayakan Ahli Materi

No.	Validator	Skor Hasil Validasi
1.	Kualitas Materi Pembelajaran	80%
2.	Kemanfaatan Materi	80%
Skor rata-rata		80%

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Pada aspek kualitas materi pembelajaran, skor tertinggi diperoleh pada indikator kesesuaian materi dengan modul ajar, yang menunjukkan bahwa materi dalam e-modul sudah selaras dengan perangkat pembelajaran yang berlaku. Selain itu, materi juga dinilai cukup relevan dengan tujuan pembelajaran, meskipun beberapa bagian masih perlu penyempurnaan agar lebih tepat sasaran dan mendalam. Indikator seperti kelengkapan, kejelasan, dan ketepatan judul juga memperoleh skor yang baik, mengindikasikan bahwa secara umum materi telah tersusun secara runtut dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Namun demikian, masih terdapat ruang perbaikan pada indikator kesesuaian antara gambar/video dengan materi, serta kesesuaian antara narasi dengan isi materi. Skor pada kedua indikator ini menunjukkan bahwa terdapat bagian visual atau penjelasan teks yang mungkin belum sepenuhnya mendukung isi materi secara optimal, baik dari segi ilustrasi maupun narasi pendukung. Oleh karena itu, penyesuaian antara konten visual dan teks menjadi salah satu poin penting untuk ditingkatkan agar dapat memperkuat pemahaman siswa secara menyeluruh.

Pada aspek kemanfaatan materi, penilaian menunjukkan bahwa media interaktif dalam e-modul dianggap memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan. Indikator ini memperoleh skor sempurna, yang menjadi kekuatan utama dari e-modul tersebut. Selain itu, kejelasan contoh latihan soal juga dinilai baik, mencerminkan bahwa latihan yang diberikan mampu memperkuat pemahaman dan penerapan konsep yang telah dipelajari siswa.

Temuan ini sejalan dengan pernyataan Irmawati et al. (2023) yang menekankan pentingnya kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, penyampaian materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan didukung oleh elemen visual yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan.

Dengan demikian, meskipun secara keseluruhan aspek materi dalam e-modul dinilai layak, terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk mencapai kualitas yang lebih optimal, terutama dalam hal penyesuaian antara konten visual dan isi narasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis terhadap kelayakan dan desain awal e-modul interaktif berbasis Canva untuk mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dari para ahli serta respon dari siswa mendukung temuan ini. Dari sisi desain, e-modul yang dikembangkan terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman terhadap materi. Canva sebagai platform desain digital memberikan kemudahan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama mereka yang sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam keseharian.

DAFTAR REFERENSI

- Aliyyah, S. R., Pangesthi, L. T., Huda, I., Dewi, P., & Handajani, S. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja (P3K) untuk Siswa SMK Kuliner. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 232–238. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2903>
- Dwi, A. (2023, August 19). *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., & Umah, R. N. (2024). Literatur Review : Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1), 83–89.
- Humairah, L. P., Wahyuni, S., Nuha, U., & Wahyuni, D. (2024). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(1), 26–34.

- 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>
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*, 5(1), 1–24.
- Nurbaya, N., Fikri, A., Salong, A., Rifai, M., Tati, A. D. R., Syukur, T. A., Zahro, I. M. F., Suhartono, S., & Dewi, A. E. R. (2024). *Pengantar Pendidikan* (A. Novendra & G. Gusmalia, Eds.; 1st ed.). CV Pustaka Inspirasi Minang. <https://pustakainspirasi.com/>
- Oktavia, S., Arono, A., & Yanti, N. (2024). Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 8(2), 312–325. <https://doi.org/10.33369/jik.v8i2.37769>
- Rahmah, S., Usman, U., Buhaerah, B., Herdah, H., & Dalle, H. A. (2024). Pengembangan E-modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 358–365. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Rizki, E. W., Rohmah, M., & Ismail, K. (2023). Pengembangan E-modul Ekonomi Berbasis Problem-based Learning untuk Meningkatkan HOTS(High Order Thinking Skill). *JECO : Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship*, 2(2), 48–58.
- Silvana, N. (2023). Pengaruh Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) terhadap Minat Berwirausaha pada Siswa Kelas XII Baramuli Pinrang. *Jurnal MABP*, 5(3), 24–32.
- Sutarsih, S. (2013). Pemilihan Kata Bahasa Indonesia sebagai Sarana Penguasaan Bahan Ajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 312–323.