

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN CANVA YANG LAYAK
DIGUNAKAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
PEMROGRAMAN *ABSOLUTE***

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknik Mesin

SKRIPSI



Oleh:

Alviana Afifah Rahmawati

NIM. 2000824

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024**

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN CANVA YANG LAYAK
DIGUNAKAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
PEMROGRAMAN *ABSOLUTE***

Oleh

Alviana Afifah Rahmawati

NIM. 2000824

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat mendapatkan gelar sarjana Pendidikan pada fakultas pendidikan teknologi dan kejuruan

©Alviana Afifah Rahmawati 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan cetak ulang, difotokopi, atau cara lain tanpa seizin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

ALVIANA AFIFAH RAHMAWATI NIM.2000824

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN CANVA YANG LAYAK
DIGUNAKAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
PEMROGRAMAN *ABSOLUTE*

Disetujui dan disahkan oleh:

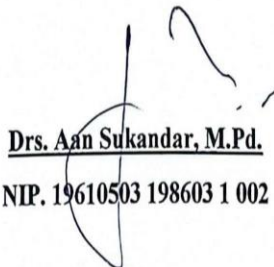
Dosen Pembimbing I



Dr. H. Purnawan, S.Pd., M.T.

NIP. 19731111 200012 1 001

Dosen Pembimbing II

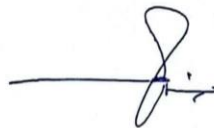


Drs. Aan Sukandar, M.Pd.

NIP. 19610503 198603 1 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin



Dr. Yayat, M.Pd.

NIP. 19680501 199302 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan E-Modul Berbantuan Canva yang Layak Digunakan Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pemrograman *Absolute***” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2024

Penulis



Alviana Afifah Rahmawati

NIM. 2000824

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas nikmat dan karunia-Nya yang selalu dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengembangan E-Modul Berbantuan Canva yang Layak Digunakan Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pemrograman *Absolute***". Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk menyelesaikan Pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis sudah menyusun skripsi ini dengan maksimal, namun tidak menutup kemungkinan di dalamnya terdapat kekurangan. Penulis membuka kritik dan saran yang membangun. Penulis akan menerima sebagai *bahan perbaikan* dan untuk menambah wawasan di kemudian hari. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memenuhi maksud dan tujuannya, serta dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca umumnya.

Bandung, Juli 2024

Penulis



Alviana Afifah Rahmawati

NIM. 2000824

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadirat Allah SWT, karena atas nikmat dan karunia-Nya yang selalu dilimpahkan penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbantuan Canva yang Layak Digunakan Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pemrograman *Absolute*”.

Sebuah kesempurnaan tentunya sulit ditemukan, dalam menyusun skripsi ini penulis tidak luput dari berbagai kesulitan dan hambatan namun atas dorongan dan dukungan dari berbagai pihak akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada keluarga besar, khususnya orang tua penulis yang tercinta, yaitu Bapak Sukirman dan Ibu Suharti yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik dukungan secara moril maupun material, dan selalu mendoakan serta memberikan semangat kepada penulis selama kuliah di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin yang tiada hentinya hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada adik-adik saya tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Purnawan, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga serta pikiran untuk membimbing dan memberikan masukan, serta memotivasi kepada penulis dalam perjalanan menyusun skripsi ini.
4. Bapak Drs. Aan Sukandar, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga serta pikiran untuk membimbing dan memberikan masukan, serta memotivasi kepada penulis dalam perjalanan menyusun skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Ir. H. R. Aam Hamdani, M.T., IPM., Bapak Prof. Dr. Amay Suherman, M. Pd., Bapak Dr. H. Ariyano, M.T. Selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, motivasi kepada penulis terhadap skripsi ini.

6. Bapak Dr. Yayat, M.Pd. Selaku Kepala Program Studi Pendidikan Teknik Mesin yang telah membantu memberikan kemudahan mahasiswa untuk menyelesaikan studinya tepat waktu.
7. Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan Program Studi Pendidikan Teknik Mesin di Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia.
8. Kepala Sekolah, Guru dan TU di SMK Negeri 12 Bandung yang telah memberikan semangat dan masukan serta berkontribusi dalam pengumpulan data penelitian.
9. Siswa kelas XI *Aircraft Machining* 1 SMK Negeri 12 Bandung Tahun Ajar 2023/2024 yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Kepada Moch Nazriel Farhan sebagai pasangan yang telah menemani selama masa perkuliahan dari semester satu hingga sekarang, memberikan semangat, motivasi, doa dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian serta penulisan skripsi ini.
11. Kepada Zagad Fauziyah Evita Sari sebagai teman dekat yang telah memberikan semangat, dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada rekan-rekan MTMA KIONGAN, SPL Jaya, dan Siti Laily Masnah, yang telah kebersamai peneliti dalam melewati perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi.
13. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for continuing to learn from mistakes.*

Akhir kata, semoga segala bantuan, dukungan semangat, motivasi, dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat dan memberikan nilai tambah wawasan bagi semua pihak yang membacanya.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN CANVA YANG LAYAK DIGUNAKAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI PEMROGRAMAN *ABSOLUTE*

Alviana Afifah Rahmawati¹, Purnawan¹, Aan Sukandar¹

Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No.229 Bandung 40154

Penelitian ini dilatar belakangi oleh nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase sebanyak 64,7% peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan e-modul berbantuan Canva yang layak digunakan pada pembelajaran *Computer Numerical Control* (CNC) materi pemrograman absolute. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode pengembangan atau *mixed method* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Melalui penelitian ini telah dihasilkan produk berupa e-modul berbantuan Canva. Produk e-modul ini digunakan untuk peserta didik kelas XI *aircraft machining 1* pada materi pemrograman *absolute*. Dikembangkan dengan menggunakan Canva Pro 2017 dengan spesifikasi laptop yang digunakan *Processor Intel Celeron Dual N4020-1.10 GHZ TURBO 2.80 GHZ* dengan RAM 8GB/SSD 256 GB dengan 64 bit *Operating System*. Hasil pengujian ahli media mendapatkan kategori “Sangat Layak”, dengan ahli materi mendapatkan kategori “Sangat Layak”, dan berdasarkan respon peserta didik mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Kata Kunci: Canva, E-Modul, Pemrograman *absolute*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF CANVA ASSISTED E-MODULES THAT ARE FEASIBLE TO USE AS A LEARNING MEDIUM IN ABSOLUTE PROGRAMMING MATERIALS

Alviana Afifah Rahmawati¹, Purnawan¹, Aan Sukandar¹

Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No.229 Bandung 40154

This research is based on the score of the Final Semester Assessment (PAS) of students who have not met the minimum completeness criteria (KKM) with a percentage of 64.7% of students. The purpose of this research is to produce Canva-assisted e-modules that are suitable for use in learning Computer Numerical Control (CNC) absolute programming materials. The method used in this study is using a development method or mixed method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. Through this research, a product in the form of an e-module assisted by Canva has been produced. This e-module product is used for students of grade XI aircraft machining 1 on absolute programming material. Developed using Canva Pro 2017 with laptop specifications using Intel Celeron Dual N4020-1.10 GHZ TURBO 2.80 GHZ Processor with 8GB RAM/256 GB SSD with 64 bit Operating System. The results of the test by media experts received the category of "Very Feasible", with material experts receiving the category of "Very Feasible", and based on the responses of students received the category of "Very Feasible".

Keywords: Canva, E-Module, *Absolute Programming*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Definisi Pembelajaran	7
2.2 Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran	7
2.3 Teori Pengalaman Belajar	9
2.4 Mata pelajaran CNC	10
2.5 Media Pembelajaran	11
2.5.1 Definisi Media Pembelajaran.....	11
2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.5.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	12
2.5.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
2.6 E-Modul.....	12
2.6.1 Definisi E-Modul	12
2.6.2 Karakteristik E-Modul	12
2.6.3 Kelebihan dan Kekurangan E-Modul	12
2.6.4 Struktur E-Modul	13
2.7 Aplikasi Canva	14

2.8	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	15
2.9	Kerangka Berpikir Penelitian	17
BAB III METODE PENELITIAN.....		19
3.1	Metode (<i>mixed methods</i>)	19
3.2	Model Pengembangan Media.....	19
3.3	Prosedur Penelitian	20
3.4	Lokasi Penelitian	30
3.5	Partisipan Penelitian	30
3.6	Teknik Analisis Data	31
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Temuan Penelitian	33
4.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	33
4.1.2	<i>Design</i> (Desain).....	34
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	39
4.1.4	<i>Implementation</i> (Uji Coba)	46
4.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	48
4.2	Pembahasan Penelitian	50
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		57
5.1	Simpulan.....	57
5.2	Implikasi.....	57
5.3	Rekomendasi	57
DAFTAR PUSTAKA		59
LAMPIRAN.....		63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Cone of experience</i> Edgar Dale.....	9
Gambar 2. 2 Kerangka berpikir.....	18
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	19
Gambar 3. 2 Tahapan langkah-langkah prosedur penelitian.....	20
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> menu media e-modul	23
Gambar 4. 1 Hasil <i>flowchart</i> menu media	35
Gambar 4. 2 Menu <i>publish website</i>	42
Gambar 4. 3 Proses menyiapkan desain <i>website</i>	42
Gambar 4. 4 Hasil <i>link</i> desain <i>website</i>	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Nilai PAS Kelas XI ACM 1 (Tahun Ajaran 2023/2024).....	1
Tabel 1. 2 Hasil penilaian pendapat peserta didik terhadap media <i>powerpoint</i>	2
Tabel 2. 1 Tujuan pembelajaran Pemesinan CNC	10
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu yang Relevan	15
Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i> media e-modul.....	24
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen penilaian ahli media	26
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi	27
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen kuesioner peserta didik.....	29
Tabel 3. 5 Hasil skor setiap skala likert 1-5	31
Tabel 3. 6 Hasil skor setiap skala likert 1-4	31
Tabel 3. 7 Kriteria hasil penilaian skala likert 1-5	32
Tabel 3. 8 Kriteria hasil penilaian skala likert 1-4	32
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> media e-modul.....	37
Tabel 4. 2 Pembuatan media e-modul berbantuan <i>canva</i>	39
Tabel 4. 3 Total penilaian ahli media.....	44
Tabel 4. 4 Komentar dan saran ahli media.....	44
Tabel 4. 5 Total penilaian ahli materi	45
Tabel 4. 6 Komentar dan saran ahli materi I.....	45
Tabel 4. 7 Hasil penilaian respon kuesioner peserta didik.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	64
Lampiran 2. Berita Acara Seminar Proposal.....	69
Lampiran 3. Berita Acara Seminar Prasadang.....	70
Lampiran 4. Surat Tugas Dosen Pembimbing I.....	72
Lampiran 5. Surat Tugas Dosen Pembimbing II.....	73
Lampiran 6. Daftar Bimbingan Dosen Pembimbing I	74
Lampiran 7. Daftar Bimbingan Dosen Pembimbing II.....	75
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	76
Lampiran 9. Surat Bukti Penelitian dari Sekolah.....	77
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media	78
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi I	81
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi II.....	84
Lampiran 13. Tabel Perhitungan Ahli Media	87
Lampiran 14. Tabel Perhitungan Ahli Materi I.....	88
Lampiran 15. Tabel Perhitungan Ahli Materi II	89
Lampiran 16. Tabel Perhitungan Respon Peserta Didik	90
Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan	91

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdhianto, E., Putra, Y. D., Thohir, M. A., & Mas'Ula, S. (2021). MBCL (metacognition based contextual learning)-based e-module development for elementary school students. *Proceedings - 2021 7th International Conference on Education and Technology, ICET 2021*, 194–198. <https://doi.org/10.1109/ICET53279.2021.9575119>
- Al-Emran, M., Elsherif, H. M., & Shaalan, K. (2016). *Investigating attitudes towards the use of mobile learning in higher education. Computers in Human behavior*, 56, 93-102
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Asrial, A., Syahrial, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2020). Ethnoconstructivism E-Module To Improve Perception, Interest, and Motivation of Students in Class V Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan bahan ajar mekanika tanah berbasis e-modul pada program studi pendidikan teknik bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1-7.
- 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.
- Fadillah, A. (2016). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113-122.
- Feriyanti, N., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan e-modul matematika untuk siswa SD. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).
- Firdaus, M. (2015). Intrumen Penelitian. *Metodelogi Penelitian*, 15–20.
- Hasna, A. A. (2022). *PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROYEKSI ORTHOGONAL MATA PELAJARAN DASAR TEKNIK MESIN*. 1–6.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Irfai, M. A. L. M. A. (2014). *Penerapan Media CNC Simulator pada Pokok Bahasan Absolute CNC Program TU 2A 37*.
- Ismiyanto, O., Komaro, M., & Permana, T. (2020). Application of Ahaslides Interactive Presentation Media in Automotive Sasis Courses To Know Learning Interests. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 7(2), 216–

224. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/28181>
- Jaya, I. K. M. A., Witraguna, K. Y., & Wahyuni, N. N. T. (2023). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Psikologi Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. 9.
- Jufrizaldy, M., Ilyas, I., & Marzuki, M. (2020). Rancang Bangun Mesin Cnc Milling Menggunakan System Kontrol Grbl Untuk Pembuatan Layout Pcb. *Jurnal Mesin Sains Terapan*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.30811/jmst.v4i1.1743>
- Kustandi Cecep, dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Jakarta: Divisi Prenamedia Group*
- Khoirotunnisa, K., & Windarti, A. (2022). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Siswa dalam Pembelajaran Online Mata Pelajaran IPS di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Siswa Kelas IX SMP Paramarta). *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 9(1).
- Leacock, TL, & Nesbit, JC (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources, *Journal of Educational Technology & Society*, JSTOR, 44-59
- Mehdipour, Y., & Zerehkafi, H. (2020). Presence and the Eucharistic Presence. *International Journal of Computational Engineering Research*, 3(6), 93– 101. http://www.ijceronline.com/papers/Vol3_issue6/part 3/P03630930100.pdf
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181–188.
- Mulyana, E. S., & Prasetio, R. T. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad di TK Pelangi Menggunakan Unity3D. *eProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 3(1), 324-331.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Gaung Persada Press
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 2(2), 109.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September*.
- Nillofa Ende, A. M., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(2), 193. <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>
- Novianto Rachman. (2023). *Alur Tujuan Pembelajaran SMK Negeri 12 Bandung*

(pp 1-7).

- Praduto, S. (2016). *Relevansi Materi Pembelajaran Teknik Pemesinan Cnc Di Smkn 2 Klaten Dengan Kebutuhan Industri Pemesinan the Relevance of Cnc Learning Materials With the Machining Industry Needs.*
- Puspita, T. Y., & Ganefri, G. (2021). Development of Quizizz-based learning media on basic computer and network subjects. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 3(3), 106-112.
- Putri, A. S. (2019). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Penyelesaian Tepi Pakaian Pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit. *Eprints@UNY*, 1–160.
- Republik Indonesia. (2008). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 40 Tahun 2008 tentang Standar Sarana dan Prasarana Untuk Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK)
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Rosita, N., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Keterampilan Membaca Narrative Text Menggunakan Media Flash di SMA. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).
- Salsa Bilah, P., Budiana, S., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva Subtema Manusia Dan Lingkungan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 3253–3259. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.637>
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman edgar dale dan keragaman dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sawenduling, B., Malado, J., Sangi, N. M., & Ridwan, R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 1 Talaud.
- Sidharta, A. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Sudjana, et.al. (2015) Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Syamsidar, Maruf, U. M. M., & Hustim, R. (2018). Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6, 1–12.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata

Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 7(2), 79–85.

- Tanama, J., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 71. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5648>
- Trihandayani, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Pengisian IC Regulator*. 6, 1–23.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Tutisari, R. P., Laminto, N. K., & Nazri, K. (2020). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat, dan Keamanan*, 2(2), 1-15.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Walker, D.F. & Hess, R.D. (1984). *Instructional Software: Principal and Perspectives for Design and Use*. California: Wadsworth, Inc.