

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PEMBUATAN DESAIN TEKNIK KOLASE**Augista Putri Leony¹, Nurul Aini², Hapsari Kusumawardani³, Esin Sintawati⁴¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang, ^{2,3,4}Dosen Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang¹augista.putri.1805446@students.um.ac.id, ²nurul.aini.ft@um.ac.id,³hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id, ⁴esin.sintawati.ft@um.ac.id**Histori artikel***Received:*
20 Juni 2024*Accepted:*
2 Agustus 2024*Published:*
11 Agustus 2024**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva untuk materi pembuatan desain teknik kolase. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu (1) *Analaysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Produk e-modul yang dihasilkan memuat materi pembuatan desain teknik kolase yang dimulai dengan proses mencari ide, membuat moodboard dan storyboard, dan membuat desain teknik kolase. Hasil pengembangan dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi materi dengan persentase skor sebesar 91,6% yang dikategorikan sangat valid. Hasil pengembangan berdasarkan validasi media diperoleh persentase skor sebesar 97,9% yang dikategorikan sangat valid. Hasil implementasi kepada 79 responden mendapatkan persentase 88% pada aspek tampilan media, 88% pada aspek materi, dan 88% pada aspek manfaat. Total persentase berdasarkan hasil implementasi sebesar 88% yang dikategorikan sangat layak sehingga media dapat digunakan untuk pembelajaran guna memudahkan proses pembelajaran di SMK.

Kata-kata Kunci: Pengembangan, E-modul, Desain Teknik Kolase**Corresponding author:* Nurul Aini (nurul.aini.ft@um.ac.id)

Abstract. This study aims to develop a canva-based e-module learning media for collage technique design making material. The research method uses the ADDIE development model, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The resulting e-module product contains material for making collage technique designs starting with the process of finding ideas, creating moodboards and storyboards, and making collage technique designs. The development results were declared feasible based on the results of material validation with a percentage score of 91.6% which was categorized as very valid. The development results based on media validation obtained a percentage score of 97.9% which is categorized as very valid. The results of the implementation to 79 respondents received a percentage of 88% on the media display aspect, 88% on the material aspect, and 88% on the benefit aspect. The total percentage based on the implementation results is 88% which is categorized as very feasible so that the media can be used for learning to facilitate the learning process.

Keywords : Development, E-modules, Collage Technique Design

Latar Belakang

Penelitian pengembangan sebagai serangkaian tahapan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan. Penelitian pengembangan dilakukan guna menghasilkan produk belajar dari tahap analisis kebutuhan, pengembangan, evaluasi, perbaikan dan pengedaran produk (Purnama, 2016). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) berfungsi sebagai arahan guna membentuk perangkat dan infrastruktur dalam agenda pelatihan yang menarik, dinamis, serta dapat menunjang kinerja pelatihan yang dimaksud (Jurianto, 2017).

Pendukung proses pembelajaran yang penting dalam kelas belajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi arahan pendidik untuk meraih tujuan belajar sesuai urutan materi yang baik dan menarik (Nurrita, 2018). Jenis media pembelajaran yang mendukung pendidik dalam mengantarkan materi adalah e-modul. Menurut Herawati & Muhtadi (2018), e-modul adalah materi yang dikemas secara digital berisikan teks, gambar, atau keduanya dan disertai peragaan yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

Canva adalah aplikasi yang dapat diakses siapapun guna menghadirkan atau mencurahkan ide & kreativitas (Khulaifiyah, Putri, Suryanti, & Mahammah, 2022). Canva sebagai suatu aplikasi berbasis online yang memiliki banyak template atau fitur yang mendukung penggunaanya guna memudahkan proses pembelajaran yang berbasis keterampilan, kreativitas, dan memiliki fungsi atau manfaat (Garris Pelangi, 2020). Pembuatan e-modul dengan aplikasi canva dinilai mampu menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar secara signifikan kepada siswa jika dibandingkan dengan aplikasi pembuat media lainnya (Rahmayanti & Jaya, 2020).

Pada kurikulum merdeka siswa kelas X SMK tata busana di SMKN 5 Malang, materi mengenai pengetahuan dasar busana terdiri dari 9 elemen kompetensi, salah satu cakupan elemennya adalah dasar fashion desain yang membahas materi pembuatan desain dengan

teknik kolase. Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran Dasar Program Keahlian di SMKN 5 Malang yaitu Ibu Herawati Sulistari, S.Pd pada tanggal 08 September 2022, ditemukan bahwa referensi terkait materi pembuatan desain dengan teknik kolase secara lengkap dan terstruktur tidak banyak ditemukan, terlebih lagi kendala mengenai kurangnya jam pelajaran juga turut menghambat proses penyampaian materi yang dilakukan oleh guru.

Dalam jurnal Biodik, hasil penelitian oleh Zaharah dan Susilowati (2020), mengungkapkan bahwa adanya pengembangan e-modul dapat meningkatkan kemauan belajar siswa dan menjadikan siswa bersemangat dalam mempelajari materi secara mandiri. Hasil penelitian oleh Khulaifiyah et al., (2022) menyatakan bahwa produk pengembangan berupa e-modul yang dibuat dengan sistematis dan terstruktur dianggap menarik digunakan sebagai alat bantu atau sumber referensi dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi akan meningkatkan minat belajar siswa (Lalisu, Novian, Takdir, & Dangkoa, 2024). Sejalan dengan itu, media pembelajaran interaktif dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Cahyani & Wibawa, 2019).

Berdasarkan pada uraian diatas maka fokus permasalahan pada penelitian ini terletak pada kurangnya referensi atau sumber belajar siswa, sehingga dibutuhkan adanya pengembangan e-modul untuk membantu memudahkan proses pembelajaran. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan e-modul materi pembuatan desain teknik kolase pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian di SMKN 5 Malang.

Metode

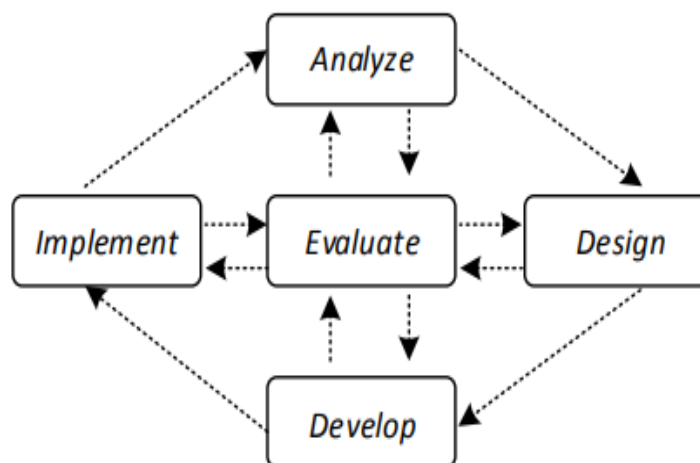
Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE digunakan sebagai pembantu dalam membangun perangkat dan kerangka kerja dalam mempersiapkan program yang sukses, dinamis, dan dapat menunjang kinerja yang dimaksud (Jurianto, 2017). Model ADDIE mudah dijalankan pada kurikulum yang berfokus pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Cheung, 2016 dalam (Noviyanti & Gamaputra, 2020)). Pemanfaatan model ADDIE dalam menyusun e-modul dipilih karena tahapan pada model ADDIE dinilai sistematis dan terstruktur (Sugihartini & Yudiana, 2018).

Tahap *Analysis*, bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya kemungkinan yang menyebabkan kesenjangan dalam pembelajaran. Kegiatan analisis yang dilakukan disini adalah wawancara kepada guru mata pelajaran Dasar Program Keahlian Tata Busana di SMKN 5 Malang. Dari hasil analisis ditemukan bahwa media pembelajaran untuk materi pembuatan desain dengan teknik kolase tidak banyak tersedia, sehingga hal tersebut seringkali menghambat proses pemahaman materi oleh peserta didik. Tahap *Design*, dilakukan perancangan dan penyusunan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi

canva untuk menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh siswa.

Tahap *Development*, dilakukan kegiatan pengembangan produk dalam hal ini pengembangan media pembelajaran e-modul yang meliputi kegiatan penulisan dan penyajian materi, pembuatan layout e-modul, penyajian gambar dan video pembelajaran, serta penyusunan soal dan kunci jawaban. Kegiatan validasi produk pembelajaran dilakukan kepada validator ahli materi Ibu Herawati Sulistari, M.Pd, selaku guru tata busana SMKN 5 Malang, dan validator ahli media Bapak Eka Pramono Adi, S.IP., M.Si., selaku dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Sebelum melakukan validasi, peneliti menyusun kisi-kisi instrument, membuat indikator pertanyaan, menentukan skor berdasarkan skala likert, menentukan kriteria validitas, kemudian menyebarkan angket validasi untuk dapat dievaluasi oleh validator.

Adapun tahapan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Hidayat & Nizar, 2021).



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Sumber: (Sugihartini & Yudiana, 2018)

Tahap *Implementation*, dilakukan dengan melakukan tahapan penyusunan angket mulai dari menyusun kisi-kisi dan indikator pertanyaan, menentukan skor penilaian, memvalidasikan angket, kemudian melakukan implementasi produk kepada siswa kelas XI Tata Busana SMKN 5 Malang dengan jumlah 79 siswa guna memperoleh data hasil penilaian tersebut. Tahap terakhir yaitu *Evaluation*, dilakukan untuk memperbaiki serta melakukan perbaikan atas dasar saran yang diterima oleh peneliti. Dalam hal ini, peningkatan dan perbaikan dilakukan berdasarkan hasil penilaian yang kurang baik, mengingat pada dasarnya penilaian dilakukan pada setiap tahap agar media yang dibuat memiliki hasil yang maksimal.

Siswa kelas XI Tata Busana SMKN 5 Malang yang berjumlah 79 orang siswa dipilih sebagai subjek penelitian. Jenis data yang dihasilkan adalah data kuantitatif yang didapat berdasarkan hasil pengisian angket oleh validator dan subjek implementasi.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh dari hasil pengisian angket yang memuat indikator penilaian yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penilaian. Pada penelitian ini terdapat skala *likert* yang berfungsi untuk mengukur persepsi, sikap, pendapat seseorang maupun sekelompok orang mengenai sebuah peristiwa sosial (Riduwan, 2006). Penggunaan skala *likert* dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi 4 tingkat untuk menghilangkan kelemahan pada skala lima tingkat guna menghindari jawaban netral atau ragu-ragu dalam penilaian yang dilakukan (Hadi, 1991).

Kesimpulan hasil penelitian diperoleh berdasarkan persentase hasil analisis kelayakan media pembelajaran yang dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Validitas

No	Presentase	Tingkat Validitas
1	81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61% - 80%	Valid, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	41% - 60%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan
4	21% - 40%	Tidak valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
5	0,0% - 20%	Sangat tidak valid atau tidak boleh digunakan

Sumber: (Akbar, 2013)

Hasil dan Pembahasan

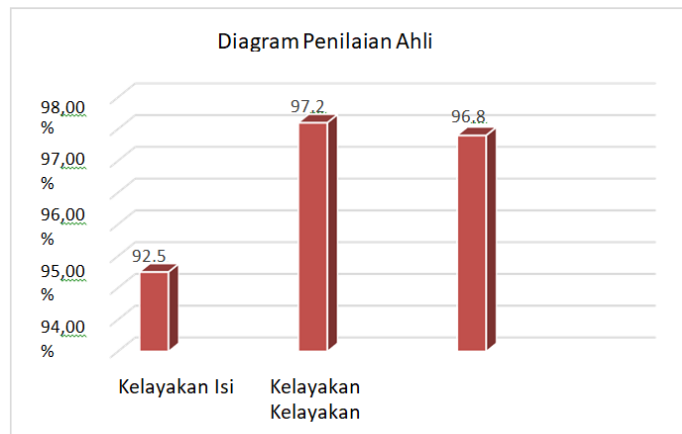
Validasi materi dilakukan kepada ahli materi yaitu Ibu Herawati Sulistari, S.Pd., selaku guru Tata Busana SMKN 5 Malang. Penilaian kelayakan materi dilakukan secara *offline* di SMKN 5 Malang pada tanggal 24 Agustus 2023. Hasil validasi yang diperoleh akan disajikan sebagai berikut:

Hasil data validasi materi dinilai berdasarkan aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	V-ah	Keterangan
1.	Kelayakan Isi	37	40	92,5%	Sangat Valid
2	Kelayakan Penyajian	35	36	97,2%	Sangat Valid
3.	Kelayakan Bahasa	31	32	96,8%	Sangat Valid
Jumlah		99	108	91,6%	Sangat Valid

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

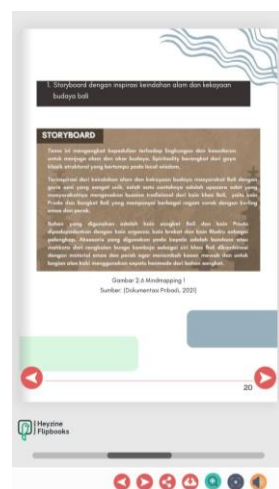


Gambar 2 Gambar Diagram Penilaian Ahli Materi

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil validasi materi yang diperoleh total skor empirik (Tse) 99 dari total skor maksimal (Tsh) 108 dengan persentase skor sebesar 91,6%. Berdasarkan hasil tersebut maka e-modul dikategorikan sangat layak dan dapat diimplementasi setelah melalui beberapa revisi, diantaranya:

1. Mengganti contoh gambar mindmapping 2.6 dengan background warna solid pada e-modul agar terlihat lebih jelas.
2. Mengganti contoh gambar pada pembahasan macam-macam kolase, khususnya pada contoh gambar kolase fungsi terapan 3 dan 4 untuk menghindari kesalahan penafsiran gambar.



Gambar 3 Storyboard Sebelum Revisi

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 4 Storyboard Setelah Revisi

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 5 Kolase Terapan Sebelum Revisi

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 6 Kolase Terapan Setelah Revisi

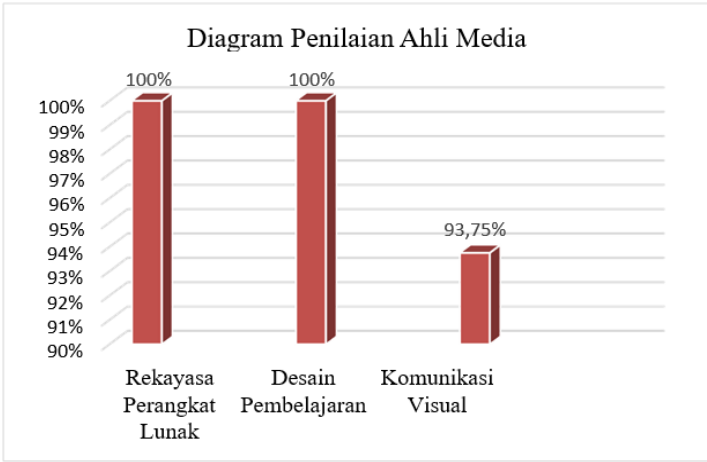
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Validasi media dilakukan kepada ahli media yaitu Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang dengan mengisi angket. Penilaian kelayakan materi dilakukan secara *offline* di Universitas Negeri Malang pada tanggal 21 Agustus 2023. Hasil validasi yang diperoleh akan disajikan sebagai berikut. Hasil data validasi media berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	V-ah	Keterangan
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	24	24	100%	Sangat valid
2.	Desain Pembelajaran	40	40	100%	Sangat valid
3.	Komunikasi Visual	30	32	93,7%	Sangat valid
Jumlah		94	96	97,9%	Sangat valid

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)



Gambar 7 Diagram Penilaian Ahli Media

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil validasi media diperoleh total skor empirik (Tse) 94 dari total skor maksimal (Tsh) 96 dengan persentase skor sebesar 97,9%. Berdasarkan hasil tersebut maka e-modul dikategorikan sangat layak digunakan tanpa revisi dan dapat dilanjutkan pada tahap implementasi media.

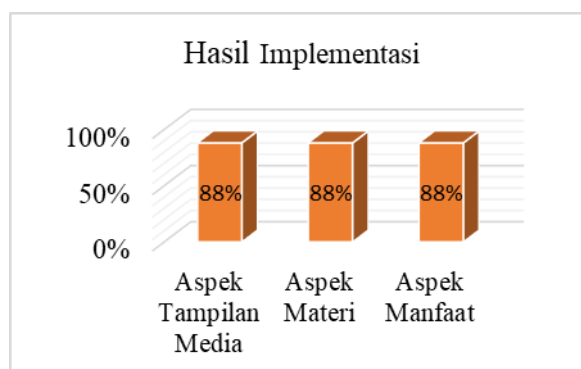
Hasil data yang diperoleh dari kegiatan implementasi kepada responden dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2023 di SMKN 5 Malang dengan uraian sebagai berikut. Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka persentase hasil analisis data diinterpretasi berdasarkan tabel sebagai berikut:

Tabel 4 Klasifikasi Presentase Hasil Pengolahan Data

No	Presentase	Tingkat Validitas
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Kurang layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat layak

Sumber: (Riduwan, 2006)

Analisis data dari hasil implementasi adalah sebagai berikut:



Gambar 7 Diagram Hasil Data Implementasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil yang diperoleh dari kegiatan implementasi mendapatkan skor total sebesar 7254 dari jumlah skor total 8216 dengan persentase penilaian sebesar 88%. Menurut penilaian siswa, produk e-modul yang dikembangkan sangat baik dan memikat siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan memudahkan proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang ditunjukkan dalam gambar diatas, maka produk media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh skor penilaian yang tinggi pada aspek media karena produk e-modul dinilai dapat menjawab kebutuhan belajar berdasarkan tujuan yang telah diuraikan. Sesuai dengan data hasil implementasi yang telah dipaparkan, jika merujuk pada tabel klasifikasi persentase hasil pengolahan data menurut Riduwan (2006), maka produk e-modul dinyatakan sangat baik dan dapat digunakan tanpa ada perbaikan pada aspek tampilan media, materi, dan manfaat untuk menunjang proses belajar siswa.

Pembahasan

Meskipun merupakan transisi dari modul cetak, namun e-modul memiliki beberapa perbedaan. Menurut Saputro dalam (Najuah, Lukitoyo, & Wirianti, 2020) perbedaan modul cetak dan modul elektronik adalah sebagai berikut :

Tabel 5 Perbedaan Modul Cetak dan Modul Elektronik

Modul Cetak	Modul Elektronik
Disajikan dalam bentuk kertas, dijilid, dan terdapat halaman sampul	Disajikan dalam bentuk elektronik menggunakan <i>software</i> atau aplikasi khusus
Membutuhkan ruang untuk menyimpan atau meletakkan	Lebih praktis untuk dibawa kemana saja
Biaya produksi atau biaya cetak yang lebih mahal, serta biaya untuk <i>publikasi</i>	Biaya lebih murah karena tidak memerlukan percetakan
Tidak membutuhkan sumber daya khusus dalam penggunaanya	Memerlukan sumber daya khusus seperti listrik atau <i>mobile phone</i> untuk dapat menggunakannya
Ketahanan yang terbatas oleh waktu akibat sifat kertas yang mudah rusak	Tahan lama dan sulit rusak atau lapuk dimakan waktu
Tidak ada sajian audio dan video, hanya dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi	Dilengkapi dengan sajian audio dan video sehingga lebih menarik dalam penyajian

Sumber: (Najuah et al., 2020)

E-modul memiliki kelebihan sebagai bahan ajar dibandingkan dengan bahan ajar berupa modul cetak. Keuntungan e-modul terletak pada komunikasi dua arah dalam pendidikan atau pelatihan jarak jauh, interaktif dan strukturnya yang lebih jelas (Lastri, 2023).

Kurikulum merdeka belajar adalah jawaban tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0, di mana implementasinya harus mendorong siswa untuk berpikir kritis, inovatif, kreatif, serta mahir dalam berkomunikasi dan berkolaborasi (Manalu, Sitohang, Heriwati, & Turnip, 2022). Kurikulum Merdeka sendiri dirancang untuk menghadapi tantangan era *Society 5.0* dengan memanfaatkan inovasi Revolusi Industri 4.0 seperti *IT*, *AI*, Big Data, dan robotika (Indarta et al., 2022). Integrasi teknologi dalam pendidikan telah memperluas akses terhadap sumber daya pendidikan yang dijalankan dalam lembaga pendidikan. Penggunaan buku teks elektronik seperti e-modul memungkinkan pendidik dan peserta didik mengakses materi dengan lebih mudah (Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

Penyusunan alur belajar dan pengembangan modul dalam kurikulum merdeka sangatlah penting (Siregar, Sumanik, & Christianto, 2022). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamidah et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pengembangan modul dapat meningkatkan kesiapan peserta didik untuk menghadapi model pembelajaran yang tepat. Penerapan e-modul interaktif menjanjikan transformasi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Journal 2024).

E-modul yang telah dikembangkan memuat materi pembuatan desain teknik kolase yang disusun secara lengkap dengan memperhatikan capaian pembelajaran sesuai dengan

kurikulum merdeka yang digunakan. Akbar dalam (Fahrurrozi & Mohzana, 2020), menyatakan bahwa adanya keterikatan kompetensi wajib dan cakupan isi di dalam sebuah media merupakan tanda sebuah bahan ajar yang baik. Sejalan dengan hal tersebut, Ani (2019), juga mengemukakan bahwa sebuah media harus ditentukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan yang didalamnya mengandung ranah kognitif, afektif, atau psikomotor.

Penyusunan e-modul memuat langkah-langkah pembuatan desain teknik kolase yang disampaikan secara runtut dan sistematis. Hal itu sejalan dengan pendapat Joni dalam Sitepu (2020), materi yang disajikan hendaknya bersifat sistematis, sehingga memudahkan siswa dalam mempelajarinya. E-modul materi pembuatan desain teknik kolase telah dirangkai menggunakan bahasa dan kalimat yang sederhana, lugas dan terbuka sehingga dapat mempengaruhi keinginan siswa dalam belajar (Fahrurrozi & Mohzana, 2020).

Pembahasan Berdasarkan Hasil Validasi Media

Penyusunan e-modul menggunakan bantuan aplikasi canva yang dapat diakses secara *online* dengan mudah sesuai pendapat Ani (2019) yang menyatakan bahwa salah satu standar dalam memilih media yaitu pertimbangan akan kemudahan akses media tersebut. Pemilihan aplikasi canva sesuai dengan pendapat Garris Pelangi (2020) yang menyatakan bahwa salah satu keunggulan dalam menggunakan aplikasi canva karena aplikasi tersebut sangat mendukung pengguna dengan menghadirkan berbagai fitur dan berbagai macam desain melalui *template* yang sudah disediakan.

Dalam hal ini, e-modul menjadi bagian dari multimedia yang menawarkan banyak keuntungan yang menarik perhatian publik, selain itu juga meningkatkan kualitas penyampaian informasi dan dilengkapi dengan teks, gambar, audio dan video, serta animasi (Nafiah, Kusumawardani, Sintawati, Annisha Rachman, & Nur, 2022). Secara umum, e-modul yang dihasilkan dapat dipelajari selama 25-40 menit, sejalan dengan pendapat Lestari (2014), yang menyatakan bahwa seorang pembelajar akan menjangka keberhasilan proses belajar jika mendapatkan waktu belajar dan mengatur waktu tersebut sedemikian rupa sehingga belajar menjadi lebih bermakna.

Tampilan media telah dirancang secara menarik dengan dilengkapi dengan sajian materi dalam bentuk produk multimedia untuk memberikan kesempatan siswa dalam menangkap materi dari sudut pandang yang berbeda, (Hasan et al., 2021). Uraian materi yang terdapat dalam e-modul telah dirancang secara jelas dengan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami (Ani, 2019). E-modul materi pembuatan desain teknik kolase dirancang secara atraktif dan interaktif karena keinginan dan minat belajar siswa dapat meningkat melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar (Magdalena et

al., 2021). Produk e-modul yang dihasilkan dinilai mampu menarik minat belajar siswa, mengingat sebuah media pembelajaran dapat menjadi rangsangan bagi siswa dan memberikan hasil yang optimal (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa, 2021).

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut. Pengembangan media pembelajaran e-modul materi pembuatan desain teknik kolase dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi materi dengan persentase skor sebesar 91,6 dan hasil validasi ahli media sebesar 97,9%. Berdasarkan hasil implementasi dinyatakan sangat baik dengan persentase skor sebesar 88%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul materi pembuatan desain teknik kolase sesuai hasil validasi materi, media, dan implementasi dinyatakan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar program keahlian SMKN 5 Malang. Media pembelajaran yang baik mampu memfasilitasi semua gaya belajar siswa, sehingga memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan santai dan mudah. Mengingat, bahwa kepraktisan multimedia sangat cocok digunakan oleh siswa karena kepraktisan penggunaan media akan berpengaruh pada kemauan siswa untuk belajar.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:196128701>
- Ani, C. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Laksita Indonesia.
- Cahyani, D. D., & Wibawa, S. C. (2019). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer kelas X Multimedia di SMKN 1 Driyorejo. *Jurnal IT-Edu*, 4(1), 9–13. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/27688>
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktek* (Vol. 51).
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. Retrieved from <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hadi, S. (1991). Analisis butir untuk instrumen. *Yogyakarta: Andi Offset*, 996.
- Hamidah, M., Kurniasih, & Darmayanti, M. (2022). Pengembangan Modul Ipas Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Bencana Berbasis Model Learning Cycle Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1230–1246. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2976>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Journal, D., Education, O., Munir, S., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). *Android Untuk Mendukung Implementasi*. 10(1), 617–627.
- Jurianto, J. (2017). Model Pengembangan Desain Instruksional Dalam Penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka (Library Instruction). *Media Pustakawan*, 24(3), 32–39.
- Khulaifiyah, Putri, C. S., Suryanti, N., & Mahammah. (2022). E-modul dengan Canva Apps untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat Universitas*, 6(5), 420–428.
- Lalisu, K. S., Novian, D., Takdir, R., & Dangkoa, E. V. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X TJKT Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2), 21–36. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.19255>
- 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>
- Lestari, I. (2014). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115–125.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Nafiah, A., Kusumawardani, H., Sintawati, E., Annisha Rachman, G., & Nur, E. (2022). Developing media of decorative buttons for students in creative fabrics course at fashion design program, state university of malang. *International Journal of Scientific Research and Management*, 10(04), 846–850. <https://doi.org/10.18535/ijsrcm/v10i4.ec07>
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100. <https://doi.org/10.25139/jmnegara.v4i2.2458>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1),

171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107–113.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Riduwan, M. B. A. (2006). Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula. *Bandung: Alfabeta*.
- Siregar, L. F., Sumanik, N. B., & Christianto, H. (2022). Analysis of Teacher's Ability in Setting Learning Objectives, Flow of Learning Objectives, And Modules in The Merdeka Curriculum. *SHS Web of Conferences*, 149, 01005. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202214901005>
- Sitepu, S. (2020). Analisis Kesesuaian Materi Ajar Dengan Tes Hasil Belajar Mahasiswa Di Lingkungan Fkip Uhn Medan. *Sepren*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.276>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>