

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM
MENUNJANG PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATA
PELAJARAN DASAR-DASAR MANAJEMEN PERKANTORAN DAN LAYANAN
BISNIS**

Najwa Salsabila Putri¹, Roni Faslah², Mayang Riyantie³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

najwasalsabila1706@gmail.com

ABSTRACT

The E-Module constitutes an innovation in digital instructional materials designed to enhance learning interactivity while facilitating differentiated instruction in accordance with students' readiness, interests, and learning styles. This study analyzes the developmental process, evaluates the feasibility, and examines the effectiveness of a Canva-based Interactive E-Module developed for the Fundamentals of Office Management and Business Services course among Grade X MPLB students at SMK Negeri 62 Jakarta. A Research and Development (R&D) approach was adopted, employing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) as its developmental framework. Validation involved three experts specializing in content, instructional design, and media, complemented by empirical trials conducted through small-group and large-group testing. The content expert validation yielded a score of 96.25% (Very Feasible), the instructional design expert validation produced 78.33% (Feasible), and the media expert validation attained 92.86% (Very Feasible). The small-group trial recorded a feasibility percentage of 86.20% (Very Feasible), with mean scores increasing from 69.29 in the pre-test to 87.14 in the post-test. Similarly, the large-group trial produced a feasibility percentage of 88.00% (Very Feasible), with mean scores rising from 67.95 to 86.64. These findings demonstrate that the Canva-based Interactive E-Module is both feasible and effective as an independent instructional resource, capable of enhancing students' comprehension and learning outcomes. Moreover, students' favorable responses indicate the module's potential to foster learning motivation, reinforcing its contribution to the effective implementation of differentiated learning.

Keywords: interactive e-module, canva, differentiated learning, ADDIE model

ABSTRAK

E-Modul merupakan salah satu inovasi bahan ajar digital yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran sekaligus mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan, mengevaluasi kelayakan, serta mengkaji efektivitas E-Modul Interaktif berbasis Canva yang dikembangkan untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis pada peserta didik kelas X MPLB SMK Negeri 62 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai kerangka kerja pengembangannya. Proses validasi melibatkan tiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain instruksional, dan ahli

media yang dilengkapi dengan uji coba empiris kepada peserta didik melalui small group test dan large group test. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 96,25% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan hasil validasi ahli desain instruksional memperoleh skor 78,33% dengan kategori Layak. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 92,86% dengan kategori Sangat Layak. Uji coba small group test menghasilkan persentase kelayakan sebesar 86,20% (Sangat Layak), dengan rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 69,29 pada pre-test menjadi 87,14 pada post-test. Demikian pula, uji coba large group test menghasilkan persentase kelayakan sebesar 88,00% (Sangat Layak), dengan rata-rata nilai meningkat dari 67,95 menjadi 86,64. Temuan-temuan ini secara kolektif menunjukkan bahwa E-Modul Interaktif berbasis Canva layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar mandiri yang mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, respons positif peserta didik mengindikasikan potensi E-Modul dalam menumbuhkan motivasi belajar, sehingga memperkuat kontribusinya terhadap efektivitas penerapan pembelajaran berdiferensiasi

Kata Kunci: e-modul interaktif, canva, pembelajaran berdiferensiasi, model ADDIE

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi, terutama dalam penyediaan sumber belajar dan strategi pembelajaran. Proses pembelajaran yang sebelumnya banyak dilakukan secara tatap muka dengan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, kini mulai bergeser menuju pembelajaran berbasis digital (Assayuti, Ibrahim, & Puspita, 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya

mempermudah penyampaian materi oleh pendidik, tetapi juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih fleksibel, mandiri, dan interaktif, sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif.

Hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 62 Jakarta menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan media presentasi sederhana seperti PowerPoint. Pemanfaatan aplikasi Canva oleh guru masih terbatas pada pembuatan slide presentasi dan belum dikembangkan menjadi e-modul interaktif yang dapat

digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Keterbatasan sumber belajar turut menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran deep learning, terutama sejak diberlakukannya kebijakan baru pada tahun ajaran 2025/2026, sehingga peserta didik kelas X MPLB mengalami kesulitan memahami materi secara mendalam karena bahan ajar yang tersedia belum mendukung kebutuhan pembelajaran berdiferensiasi.

Guru pengampu mata pelajaran ini pada umumnya belum memiliki bahan ajar digital yang dirancang khusus untuk mengakomodasi perbedaan kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik, sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara klasikal dengan materi dan aktivitas yang seragam bagi seluruh siswa. Kondisi ini menegaskan adanya kesenjangan antara kondisi ideal, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi, dengan kondisi nyata di lapangan yang masih terbatas dalam pemanfaatan teknologi digital tersebut. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan e-modul interaktif mampu meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar peserta didik (Herwati & Muhtadi, 2022), dan

aplikasi Canva berpotensi mendukung penyusunan bahan ajar digital yang menarik dan komunikatif (Fitria, 2024). Namun, penelitian yang mengintegrasikan e-modul berbasis Canva dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran vokasional, khususnya Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK, masih relatif terbatas.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis proses pengembangan E-Modul Interaktif berbasis Canva dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis kelas X MPLB SMK Negeri 62 Jakarta, (2) mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli materi, ahli desain instruksional, dan ahli media, serta (3) menganalisis efektivitas penggunaan E-Modul Interaktif tersebut berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui data pre-test dan post-test. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi berupa bahan ajar digital alternatif yang mendukung transformasi pembelajaran vokasional yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang bertujuan menghasilkan sekaligus menguji kelayakan E-Modul Interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 62 Jakarta yang beralamat di Jalan Camat Gabun II No.10, Lenteng Agung, Jagakarsa, Jakarta Selatan, pada rentang waktu Oktober 2025 hingga Juli 2026, mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba terbatas, hingga evaluasi.

Tahap analysis dilakukan melalui observasi pembelajaran untuk mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar digital yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Tahap design difokuskan pada penyusunan kerangka materi Elemen 6 (Peralatan dan Aplikasi Teknologi Kantor) beserta tampilan visual e-modul. Tahap development merealisasikan rancangan menjadi produk utuh menggunakan aplikasi Canva,

dilengkapi teks, gambar, video pembelajaran, tautan interaktif, dan latihan soal, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli desain instruksional, dan ahli media. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba kelompok kecil (small group test) terhadap 7 peserta didik dan uji coba kelompok besar (large group test) terhadap 22 peserta didik kelas X MPLB. Tahap evaluation mencakup evaluasi formatif berdasarkan masukan validator dan evaluasi sumatif berdasarkan respons serta hasil belajar peserta didik (Husna Desra, Fitri, & Irma, 2022).

Subjek penelitian terdiri atas satu dosen sebagai ahli media, satu dosen sebagai ahli desain instruksional, dan satu guru mata pelajaran sebagai ahli materi, serta peserta didik kelas X MPLB sebagai subjek uji coba. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik yang disusun menggunakan skala Likert lima poin (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif melalui rumus persentase sebagai berikut:

$$P = (f / N) \times 100\% \dots(1)$$

Keterangan: P = angka persentase data angket; f = jumlah skor

yang diperoleh; N = jumlah skor maksimum.

Hasil persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan yang disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

Persentase Skor	Kategori Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Produk dinyatakan layak digunakan apabila hasil validasi ahli maupun respons peserta didik memperoleh persentase lebih dari 61%. Selain analisis kelayakan, penelitian ini juga menganalisis efektivitas E-Modul dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui data pre-test dan post-test pada uji coba small group dan large group, yang dianalisis menggunakan uji Normalized Gain (N -Gain) mengacu pada kategori: tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$) (Abaniel, 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menguraikan hasil penelitian pengembangan E-Modul Interaktif berbasis Canva yang disajikan ke dalam tiga bagian, yaitu hasil pengembangan media pembelajaran, hasil kelayakan media pembelajaran,

dan hasil efektivitas media pembelajaran.

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Produk yang dikembangkan berupa E-Modul Interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, materi Peralatan dan Aplikasi Teknologi Kantor. Produk ini memuat teks materi, gambar, video pembelajaran berbasis Artificial Intelligence, video pembelajaran (YouTube dan Google Drive), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), latihan soal berbasis Google Form dan Quizizz, serta evaluasi dari peserta didik dan expert review. E-Modul ini menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dengan menyajikan materi dalam berbagai bentuk (teks, gambar, dan video) agar peserta didik dapat belajar sesuai kemampuan dan kecepatannya masing-masing, serta dapat diakses secara mandiri dan fleksibel dalam bentuk file PDF melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, maupun gawai.

Produk dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dalam format PDF interaktif yang dilengkapi hyperlink navigasi pada setiap bagian daftar isi, dengan ukuran file sekitar 106

MB terdiri atas 64 halaman berorientasi potret (custom size) yang disesuaikan untuk kenyamanan membaca di berbagai perangkat. Proses pengembangan mengikuti tahapan ADDIE, dimulai dari penyusunan kerangka materi sesuai Tujuan Pembelajaran (TP), perancangan tampilan visual (warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak), penyusunan komponen interaktif (video, tautan, dan latihan soal), hingga penggabungan seluruh komponen menjadi satu kesatuan e-modul digital yang siap divalidasi oleh ahli materi, ahli desain instruksional, dan ahli media.

E-Modul terdiri atas beberapa bagian utama, meliputi sampul (cover), kata pengantar, daftar isi interaktif, pendahuluan, petunjuk penggunaan, bagan pencapaian kompetensi, pendekatan pembelajaran (metode CASE: Creative, Active, Systematic, Effective), petunjuk belajar bagi peserta didik dan pendidik, tujuan pembelajaran, apersepsi materi, video pembelajaran, lembar kerja peserta didik, kuis interaktif, video prosedur/tutorial, tautan pendalaman materi, rangkuman, refleksi diri, assessment kognitif, soal praktik, glosarium, referensi, hingga biografi penulis. Setiap bagian dirancang untuk

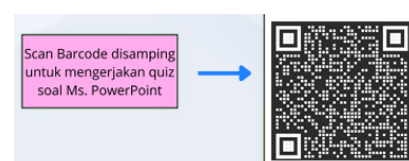
memfasilitasi kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik yang beragam sesuai prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Beberapa tampilan hasil pengembangan produk disajikan pada Gambar 1 sampai Gambar 5 berikut.



Gambar 1 Sampul (Cover) E-Modul Interaktif

DAFTAR ISI	
Sampul	1
Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
Suku Kata	4
A. Pendahuluan	5
B. Petunjuk Penggunaan Modul	6
C. Bagan Pencapaian Kompetensi	7
D. Bagan Elemen Pembelajaran	8
E. Pendekatan Pembelajaran	9
F. Petunjuk Pembelajaran	10
Bab 1 – Perilaku dan Aplikasi Teknologi Kantor	11
A. Tujuan Pembelajaran	12
B. Alur Tujuan Pembelajaran	13
C. Kegiatan Mengajar	14
D. Kegiatan Mengetahui	15
E. Asesmen	16
F. Rangkuman	17
G. Refleksi	18
H. Assessment	19
I. Glosarium	20
J. Referensi	21
K. Biografi Penulis	22

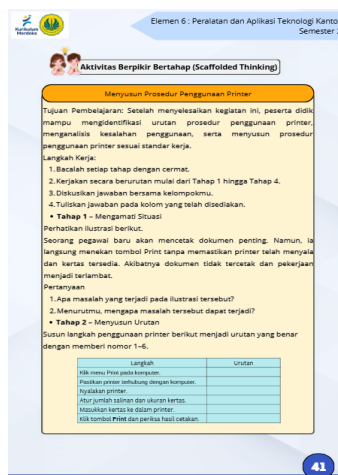
Gambar 2 Daftar Isi Interaktif (Hyperlink Navigasi)



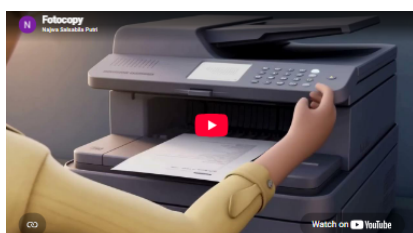
Gambar 3 Quiz/latihan soal dengan link barcode



Gambar 3 Pemetaan Refleksi Pembelajaran



Gambar 4 Aktivitas berpikir bertahap



Gambar 5 Video demonstrasi berbantuan AI sebagai visualisasi proses

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa proses perancangan yang terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan pembelajaran mampu menghasilkan media pembelajaran yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik kelas X MPLB. E-Modul yang dikembangkan tidak hanya berperan sebagai bahan ajar digital, tetapi juga sebagai instrumen pendukung pembelajaran berdiferensiasi yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai kesiapan, minat, dan gaya belajarnya masing-masing.

2. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan E-Modul Interaktif berbasis Canva diuji melalui validasi oleh ahli materi, ahli desain instruksional, dan ahli media, serta melalui respons peserta didik pada uji coba small group dan large group. Ahli materi menilai aspek kelengkapan materi, isi materi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan pembelajaran berdiferensiasi. Ahli desain instruksional menilai aspek tujuan dan materi, metode dan kegiatan pembelajaran, evaluasi, serta media pembelajaran. Ahli media menilai aspek tampilan visual, desain, kualitas teknis, dan interaktivitas. Rekapitulasi hasil uji kelayakan disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan E-Modul Interaktif

Uji Coba	Hasil
----------	-------

Validasi Ahli Materi	96,25% (Sangat Layak)
Validasi Ahli Desain Instruksional	78,33% (Layak)
Validasi Ahli Media	92,86% (Sangat Layak)
Respons Peserta Didik Small Group	86,20% (Sangat Layak)
Respons Peserta Didik Large Group	88,00% (Sangat Layak)

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 2, validasi ahli materi memperoleh persentase 96,25% yang menurut Tabel 1 tergolong kategori Sangat Layak. Skor tinggi ini menunjukkan bahwa isi e-modul telah selaras dengan tujuan pembelajaran dan disusun secara runtut. Validasi ahli desain instruksional memperoleh persentase 78,33% dengan kategori Layak; meskipun berada pada kategori yang lebih rendah dibandingkan dua validator lain, hasil ini tetap menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran pada e-modul telah memenuhi kriteria kelayakan minimum untuk digunakan. Validasi ahli media memperoleh persentase 92,86% dengan kategori Sangat Layak, yang mengonfirmasi bahwa tampilan visual, kualitas teknis, dan interaktivitas e-modul telah dirancang secara baik. Secara keseluruhan, E-Modul memperoleh kategori Sangat Layak

dari ahli materi dan ahli media, serta kategori Layak dari ahli desain instruksional konsisten dengan temuan (Wulandari & Sulistyowati, 2022) dan (Suyanto et al., 2024) bahwa e-modul berbasis model ADDIE dan Canva mampu mencapai kategori sangat layak.

Hasil rata-rata ketiga validasi ahli mencapai 89,15%, yang berada pada rentang Sangat Layak. Hasil ini sejalan dengan temuan bahwa pengembangan e-modul interaktif mampu menghasilkan bahan ajar digital dengan tingkat kelayakan tinggi apabila disusun secara sistematis melalui model ADDIE (Herwati & Muhtadi, 2022; Hidayat & Nizar, 2021). Selanjutnya, respons peserta didik pada uji coba small group memperoleh persentase 86,20% dan pada uji coba large group memperoleh persentase 88,00%, keduanya berada pada kategori Sangat Layak. Peserta didik menilai bahwa e-modul mudah digunakan, materi mudah dipahami, dan tampilan menarik sehingga mendukung proses belajar mandiri sesuai prinsip pembelajaran berdiferensiasi.

3. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas E-Modul Interaktif berbasis Canva dianalisis berdasarkan

peningkatan hasil belajar peserta didik melalui data pre-test dan post-test pada uji coba small group dan large group, kemudian dihitung menggunakan uji Normalized Gain (N-Gain). Rekapitulasi hasil pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Pre-test, Post-test, dan N-Gain

Uji Coba	N	Rata-Rata Pre-test	Rata-Rata Post-test	N-Gain	Kategori
Small Group	7	69,29	87,14	0,58	Sedang
Large Group	22	67,95	86,64	0,58	Sedang

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar peserta didik pada uji coba small group meningkat dari rata-rata 69,29 pada pre-test menjadi 87,14 pada post-test, dengan jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 1 dari 7 orang (14,29%) menjadi 7 dari 7 orang (100%). Pada uji coba large group, rata-rata nilai meningkat dari 67,95 pada pre-test menjadi 86,64 pada post-test, dengan jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat dari 8 dari 22 orang menjadi 22 dari 22 orang (100%). Nilai N-Gain pada kedua uji coba tersebut sebesar 0,58 dan berada pada kategori sedang (Abaniel, 2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul Interaktif berbasis Canva

memberikan peningkatan pemahaman peserta didik pada tingkat sedang namun konsisten pada kedua kelompok uji coba.

Temuan ini memperkuat bukti bahwa E-Modul Interaktif berbasis Canva efektif digunakan sebagai bahan ajar mandiri yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, sekaligus mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi sesuai kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik kelas X MPLB SMK Negeri 62 Jakarta. Konsistensi kategori N-Gain pada kelompok kecil maupun kelompok besar juga mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang stabil ketika diterapkan pada cakupan subjek yang lebih luas, sejalan dengan teori (Tomlinson, 2017) sehingga berpotensi diterapkan secara lebih luas pada kelas paralel dengan karakteristik peserta didik yang serupa.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan E-Modul Interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis kelas X MPLB SMK Negeri 62 Jakarta menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap analysis, design, development, implementation, dan

evaluation. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar digital format PDF interaktif yang terstruktur, menarik secara visual, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat, sehingga mampu memfasilitasi pembelajaran berdiferensiasi sesuai kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik.

Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan rata-rata persentase sebesar 89,15% (ahli materi 96,25%, ahli media 92,86%, dan ahli desain instruksional 78,33%), berada pada kategori Sangat Layak hingga Layak. Penilaian ini didukung oleh respons positif peserta didik melalui angket, dengan tingkat kelayakan 86,20% pada kelompok kecil dan 88,00% pada kelompok besar, keduanya berada pada kategori Sangat Layak. Dari sisi efektivitas, hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kedua kelompok uji coba, dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul Interaktif berbasis Canva yang dikembangkan valid, layak, dan efektif digunakan sebagai bahan ajar mandiri dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena pengembangan

dan implementasi produk hanya dilakukan pada satu mata pelajaran dan satu kelas dengan waktu uji coba yang relatif terbatas, sehingga belum menggambarkan efektivitas penggunaan media dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji produk serupa pada konteks yang lebih luas, dengan jumlah subjek dan durasi implementasi yang lebih komprehensif, guna memperkuat generalisasi temuan mengenai efektivitas e-modul interaktif berbasis Canva dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada pendidikan vokasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abaniel, A. (2021). Enhanced conceptual understanding, 21st century skills and learning attitudes through an open inquiry learning model in physics. *Journal of Technology and Science Education*, 11(1), 30–43. <https://doi.org/10.3926/jotse.1004>
- Assayuti, R., Ibrahim, S., & Puspita, S. (2025). Transformasi Pendidikan di Era Digital. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 24(ISCE), 626–631. <https://doi.org/10.30595/pssh.v24i.1659>
- Fitria, T. N. (2024). Using Canva in Creating and Designing E-Module for English Language Teaching. *SAGA: Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(2), 111–122.

- <https://doi.org/10.21460/saga.2024.52.194>
- Herwati, N., & Muhtadi, A. (2022). 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*, 1, 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husna Desra, N., Fitri, I., & Irma, A. (2022). Uji Validitas dan Uji Praktikalitas Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Problem Based Learning pada Materi Segiempat. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 5(2), 147–157. <https://doi.org/10.24014/juring.v5i2.14851>
- Kusuma, N., Harahap, A., & Fazira, A. (2025). Best Practice Pembelajaran Abad 21 (A. Latip, Ed.). Naba Edukasi Indonesia.
- Suyanto, V. A., Sutidianingsih, A., Handajani, S., & Bahar, A. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengolahan Cookies Untuk SMK Kuliner Fase F. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2265–2270. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2778>
- Tomlinson, C. A. (2017). How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD). https://books.google.co.id/books/about/How_to_Differentiate_Instruction_in_Acad.html?id=DYzgEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Wulandari, C. Y., & Sulistyowati, R. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flip Pdf Professional Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif : Jurnal ilmu pendidikan*, 4(3), 4882–4889. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.3027>