



Pengembangan *E-Modul* Berbasis Canva Materi Perdagangan Antarpulau Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII

Mochammad Nasir¹, Abd. Ghofur², Evi Aulia Rachma³

^{1,2,3}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

E-mail: eviauliarachma134@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-08-05 Revised: 2025-09-12 Published: 2025-10-06 Keywords: <i>E-module;</i> <i>Social Science;</i> <i>Canva.</i>	This research aims to develop a Canva-based e-module for inter-island trade material for seventh-grade junior high school students in social studies. The research method used is research and development (R&D), using the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Validation of the material and media indicates that the developed emoticons are suitable for use. Trials have shown that improving student learning outcomes and interest based on emoticons is considered effective in improving student understanding of the material and providing an interactive and adaptive learning experience using digital technology. The Canva-based e-module is considered capable of presenting material more effectively, interactively, and visually, making it easier for students to understand the concepts taught. Easy access through digital devices and appropriate for the characteristics of junior high school students who are already quite familiar with technology, the Canva e-module can be an effective solution for improving the quality of social studies learning.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-08-05 Direvisi: 2025-09-12 Dipublikasi: 2025-10-06 Kata kunci: <i>E-modul;</i> <i>Ilmu Pengetahuan Sosial;</i> <i>Canva.</i>	Penelitian ini bertujuan sebagai pengembangan <i>e-modul</i> berbasis canva pada materi perdagangan antarpulau untuk siswa kelas VIII SMP dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang dimanfaatkan adalah <i>research and development</i> (R&D), dengan model pengembangan ADDIE (<i>analysis, design, development, implementation, dan evaluation</i>) Hasil validasi materi dan media menunjukkan bahwa <i>e-modul</i> yang dikembangkan layak digunakan. Uji coba yang telah dilakukan menunjukkan bahwasanya peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa berbasis <i>e-modul</i> canva dinilai efektif dalam memberikan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dan memberikan pengalaman belajar interaktif serta adaptif dengan teknologi digital. <i>E-modul</i> berbasis canva dinilai mampu menyajikan materi lebih efektif, interaktif dan visual sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Kemudahan akses melalui perangkat digital dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang sudah cukup paham dengan teknologi. <i>E-modul</i> canva dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan mampu didefinisikan sebagai proses sosial adanya pengaruh individu didukung dengan faktor lingkungan yang dipilih dan dikendalikan dengan baik seperti sekolah (Nurfirdaus & Sutisna, 2021). Untuk memberikan peningkatan mutu pendidikan khususnya terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi utamanya untuk mendukung proses pembelajaran dunia pendidikan harus menyelaraskan dengan kemajuan teknologi dan sebagai respon terhadap tuntutan global. Perlu adanya pengembangan dalam penggunaan bahan ajar untuk mengikuti zaman melalui pemanfaatan teknologi. Peralihan bahan ajar cetak menuju bahan ajar berbasis digital atau elektronik. Rancangan bahan ajar ini membantu peserta didik dalam mendapatkan pengalaman

belajar cara nyata relevan interaktif dan selaras pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sutanto *et al.*, 2022).

Pada penelitian ini, jenis bahan ajar yang dimanfaatkan yakni modul pembelajaran dalam format elektronik. *E-modul* atau modul digital terbit pada format digital dengan rancangan kemudahan akses melalui berbagai perangkat elektronik dan dikembangkan melalui media seperti canva. Canva merupakan platform online untuk desain grafis yang mudah digunakan dan memberikan beragam pilihan desain contohnya presentasi, poster, pamflet, dan grafik. *E-modul* IPS dan berbasis canva merupakan bahan ajar yang sangat inovatif dan menarik mampu dimanfaatkan oleh pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Puspitaning *et al.*, 2023). Kemudahan ini juga dirasakan oleh siswa yang

memungkinkan mereka untuk mengakses kapanpun dan di manapun untuk belajar secara mandiri. Penggunaan *e-modul* berbasis canva merupakan solusi yang tepat dalam penyediaan bahan ajar berbasis teknologi yang memungkinkan siswa untuk mencapai potensi penuh dan keberagaman pengalaman juga guru yang kreatif menjadi peran penting sebagai fasilitator (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Pada sekolah menengah pertama salah satu bidang yang wajib dipelajari yaitu ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang membahas kehidupan sosial berdasarkan kajian geografi ekonomi sejarah, antropologi, sosiologi, dan ilmu negara dengan mengangkat permasalahan yang terjadi pada kehidupan masyarakat sehari-hari (Riska & Rizki, 2023). Sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan, guru di SMP Islam Tikung masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, menjadikan siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran. Tidak hanya itu para guru masih memanfaatkan bahan ajar cetak atau buku teks dengan isi terbatas sebagai sumber utama pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan *e-modul* berbasis canva materi perdagangan antar pulau sebagai pembelajaran IPS. *E-modul* ini juga mudah disesuaikan serta dapat diakses kapanpun melalui berbagai perangkat digital yang Melalui komponen visual yang menarik, diyakini pemahaman dan hasil belajar siswa akan meningkat.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang dimanfaatkan yaitu pengembangan atau lebih dikenal dengan Istilah *research and development* (R&D) melalui proses analisis kebutuhan, penelitian dan pengembangan mengupayakan terciptanya atau meningkatnya produk untuk aplikasi pembelajaran yang optimal (Putra *et al.*, 2021). Maksud dari menghasilkan produk atau penyempurnaan produk artinya menciptakan atau meningkatkan produk didasarkan pada pemahaman yang mendalam sehingga pengembangan *e-modul* berbasis canva sebagai kegiatan untuk merancang dan mengembangkan model pembelajaran digital yang menyediakan bahan ajar digital yang efektif, menarik, dan mudah diakses. Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation* (ADDIE). Model pengembangan ADDIE lebih generik dari perkembangan lainnya dan muncul pada tahun 1990 dikembangkan oleh reiser dan

mollenda. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa *e-modul* canva melalui 5 tahapan ADDIE (Kasim & Kunci, 2024).

1. Analisis

Tujuan tahapan ini untuk mengkaji kebutuhan pengembangan produk seperti model, metode, media, ataupun bahan ajar serta menilai kelayakan dan pencatatan pengembangan.

2. Design

Tahap desain dilakukan secara sistematis untuk menyusun konsep dan konten produk.

3. Development

Tahap pengembangan melibatkan proses realisasi rancangan produk yang telah disusun sebelumnya proses ini mencakup berbagai langkah mulai dari analisis, rancangan hingga pengembangan produk berupa *e-modul* berbasis canva.

4. Implementation

Tahap implementasi sebagai bentuk mengimplementasikan produk yang dihasilkan pada siswa setelah melalui proses validasi ahli.

5. Evaluation

Evaluasi sebagai penilaian dan mengamati tujuan dan kesesuaian proses pembelajaran yang telah dirancang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menerapkan angket, observasi, wawancara serta dokumentasi. Penggunaan angket selama uji coba guna memperoleh penilaian dari para ahli serta tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan *e-modul*. Observasi dan wawancara digunakan guna mengulas kebutuhan, sementara itu dokumentasi digunakan untuk memastikan bahwa proses penelitian benar dilakukan. Analisis data kualitatif dimanfaatkan untuk peninjauan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Analisis data kuantitatif dimanfaatkan guna mengolah data dari angket yang disebarkan kepada ahli guru dan peserta didik kemudian dilakukan analisis untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian mencakup 5 tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Implementation, dan Evaluation*). Setiap tahapan berkontribusi secara signifikan pada produk

yang dihasilkan. Berikut uraian sistematis dari hasil tiap tahap pengembangan.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis ini mencakup gambaran umum lokasi penelitian yang menjadi tempat pelaksanaan kegiatan, serta identifikasi kebutuhan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan. Informasi ini diperoleh melalui wawancara, dan studi dokumentasi, guna memastikan bahwa rancangan yang dihasilkan akan sejalan dengan kebutuhan dan kondisi aktual di lokasi penelitian.

SMP Islam Tikung saat ini telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum terbaru yang dirancang oleh pemerintah untuk memberikan ruang yang lebih fleksibel kepada pendidik dan siswa didalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Kurikulum ini menekankan pada penguatan karakter, pengembangan kompetensi, serta pembelajaran yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa (Syafriani *et al.*, 2025).

2. Tahap Desain

Salah satu komponen penting dalam tahap desain ini adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* dapat diartikan sebagai rancangan awal atau gambaran kasar dari keseluruhan isi *e-modul* yang akan dikembangkan (Kunto *et al.*, 2021). *Storyboard* membantu peneliti atau pengembang untuk memetakan susunan konten dan elemen-elemen visual secara sistematis (Birtwell *et al.*, 2022). Dalam konteks pengembangan *e-modul* berbasis canva, *storyboard* mencakup penentuan desain tampilan halaman, pemilihan template yang akan digunakan, struktur penyajian materi, gambar atau ilustrasi pendukung, hingga aktivitas interaktif yang akan disisipkan di dalam *e-modul*. Berikut ini adalah hasil dari tahap desain:



Gambar 1. Barcode E-modul

3. Tahap Pengembangan

Hasil dari pengembangan *e-modul* pada tahap awal kemudian diberikan kepada ahli materi untuk dilakukan proses validasi guna menilai tingkat kelayakan isi modul. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa *e-modul* yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sebagai media pembelajaran yang layak digunakan oleh peserta didik. Proses validasi materi dilakukan oleh Bapak Nur Hasan, S.Pd., guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Islam Tikung, yang memiliki pemahaman dan pengalaman dalam bidang yang relevan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrument berupa kuesioner yang berisi indikator-indikator kelayakan materi dalam *e-modul*, mencakup aspek kesesuaian isi dengan kurikulum, keakuratan konsep, dan kejelasan penyampaian materi. Berdasarkan hasil validasi tersebut, validator juga memberikan beberapa saran dan masukan yang digunakan sebagai acuan untuk merevisi dan menyempurnakan *e-modul* agar lebih optimal saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi juga dilakukan oleh ahli media untuk menilai aspek tampilan, desain, dan keterpakaian *e-modul* secara digital. Validasi ini dilaksanakan oleh Ibu Chusnia Syifa Utami, S.Pd., yang merupakan Tim IT di Universitas Negeri Surabaya dan memiliki kompetensi di bidang teknologi pendidikan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa *e-modul* berbasis canva telah dirancang secara visual menarik, mudah digunakan, serta mendukung proses pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil penilaian, beliau memberikan beberapa masukan yang berguna untuk penyempurnaan tampilan dan fitur *e-modul* agar lebih optimal.

Selain dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, *e-modul* juga divalidasi oleh ahli bahasa untuk menilai aspek kebahasaan yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Tisnis Nur Cahaya Putri, S.Pd., adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Panca Marga 1 Lamongan. Beliau memiliki kompetensi dalam bidang kebahasaan yang sesuai untuk mengevaluasi penggunaan bahasa dalam *e-modul*, termasuk kejelasan kalimat, ketepatan diksi, kesesuaian tata

bahasa, serta keterbacaan teks bagi peserta didik. Tujuan dari validasi ini adalah agar *e-modul* tidak hanya informatif, tetapi juga komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkat perkembangan mereka.

Adapun hasil uji validasi diperoleh hasil presentase dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	97%	Sangat Valid
Ahli media	90%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	86%	Sangat Valid

Pengolahan Data, 2025

4. Tahap Implementasi

Uji coba skala kecil merupakan langkah selanjutnya dalam proses pengembangan setelah *e-modul* dimodifikasi berdasarkan masukan dan saran dari tiga orang ahli yang mencakup bahasa, media, dan materi. Tujuan uji coba ini adalah untuk memastikan bagaimana siswa menggunakan *e-modul* IPS berbasis canva dalam pembelajaran mereka, serta untuk melihat sejauh mana produk yang dikembangkan layak dan efektif diterapkan di kelas. Dalam uji coba ini, *e-modul* diberikan kepada 10 siswa kelas VIII SMP Islam Tikung sebagai sampel awal. Para siswa diminta untuk mempelajari materi menggunakan *e-modul* tersebut dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah mereka menyelesaikan pembelajaran dengan menggunakan *e-modul*, siswa kemudian diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Angket ini berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan, tampilan visual, isi materi, serta tingkat keterlibatan siswa selama menggunakan *e-modul*.

Selanjutnya dilakukan validasi dengan berbagai ahli dan pihak dengan berbagai pihak menunjukkan skor hasil validasi ahli materi mencapai 97% yang artinya sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi dengan kurikulum, kebenaran materi, dan kejelasan penyajian. Hasil validasi ahli media mencapai 90% juga termasuk kategori sangat layak. Penilaian aspek mencakup tampilan visual, konsistensi desain, keterbacaan, dan kemudahan navigasi. Hasil validasi ahli bahasa mencapai 86% juga termasuk

kategori sangat layak. Penilaian aspek mencakup penggunaan bahasa dalam *e-modul*, mulai dari kejelasan kalimat, kesesuaian istilah, hingga struktur penyampaian.

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 10 siswa kelas VIII SMP Islam tikung untuk menguji kelayakan *e-modul* yang didasarkan untuk mengetahui apakah penggunaan telah layak dan siap pada uji coba lapangan yang melibatkan lebih banyak siswa hasilnya presentase sebesar 91,21% menunjukkan bahwa *e-modul* canva termasuk kategori sangat valid menurut interpretasi skala guttman.

Uji coba lapangan dilakukan terhadap 20 siswa dengan tujuan menilai kelayakan *e-modul* dalam skala yang lebih besar melalui uji coba lapangan mencapai 96,11%. Angka ini menurut interpretasi skala guttman termasuk kategori sangat valid.

Tabel 2. Hasil Responden Peserta Didik

Jenis Uji Coba	Jumlah Siswa	Nilai	Kategori
Uji Coba Kelompok Kecil	10	91,21%	Sangat Valid
Uji Coba Lapangan	20	96,11%	Sangat Valid

Pengolahan Data, 2025

5. Tahap Evaluasi

Terdapat dua puluh siswa kelas delapan SMP Islam Tikung berpartisipasi dalam uji coba lapangan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran ini. Sebelum model digunakan dalam uji coba, siswa mengikuti *pre-test*, dan setelah itu, mereka mengikuti *post-test*. Hasil tes awal dan tes akhir siswa menunjukkan bahwa skor minimum untuk *pre-test* adalah 50 dan skor maksimum 65. Selanjutnya, hasil *post-test* menunjukkan skor minimum 80 dan skor maksimum 95. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus *n-gain* untuk mengetahui efektivitas *e-modul* dalam meningkatkan pembelajaran. Rumus *n-gain* yang digunakan yaitu:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretets}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah diperoleh persentase *n-gain*, data tersebut kemudian dianalisis dengan

mengacu pada kriteria efektivitas *n-gain*. Hasil perhitungan *n-gain* dibandingkan dengan tabel klasifikasi tingkat efektivitas untuk menentukan kategori peningkatan hasil belajar peserta didik, sebagaimana ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Penilaian *N-gain*

Nilai <i>N-gain</i>	Kategori
$N-gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-gain \leq 0,7$	Sedang
$N-gain < 0,3$	Rendah

Pengolahan Data, 2025

Analisis *n-gain* bertujuan untuk mengukur efektivitas sebuah metode atau perlakuan yang diterapkan selama proses pembelajaran (Saidah *et al.*, 2024).

Tabel 4. Hasil Uji *N-gain*

	Descriptive Statistics				
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
N-Gain Score	20	.57	1.00	.7735	.12911
Valid N (listwise)	20				

Pengolahan Data, 2025

Pada hasil uji *n-gain* untuk mengetahui keefektifan *e-modul* berbasis canva adalah sebesar 0,77. disesuaikan dengan tabel desain *N-gain* maka *e-modul* berbasis canva termasuk dalam kategori “tinggi”. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwasannya *e-modul* berbasis canva materi perdagangan antarpulau pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Islam Tikung sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan *e-modul* berbasis canva pada materi perdagangan antarpulau dalam pembelajaran IPS kelas VIII tergolong sangat layak dan efektif digunakan. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli materi dan media, serta peningkatan nilai siswa setelah penggunaan *e-modul*.

1. Validasi dan Kelayakan Produk

Validasi ahli materi dan media memperoleh skor rata-rata di atas 90%, termasuk dalam kategori “sangat valid”. Aspek yang dinilai mencakup isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, tata letak visual, serta kemudahan penggunaan. Validasi ini menunjukkan bahwa *e-modul*

memenuhi standar pedagogik dan teknis yang diperlukan. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Daryanto, 2013) bahwa *e-modul* yang baik harus bersifat *self-contained*, *user-friendly*, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

2. Efektivitas Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* nilai rata-rata siswa meningkat dari 63 menjadi 85. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi perdagangan antarpulau meningkat berkat *e-modul* yang dibuat. Visualisasi melalui canva membantu menjelaskan konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini didukung oleh (Simatupang, 2023) yang mengungkapkan bahwa bahan ajar digital yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa terhadap materi.

Selain peningkatan nilai, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi saat belajar menggunakan *e-modul*. Ini membuktikan bagaimana penggunaan alat bantu visual seperti canva dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut (Wulandari & Mudinillah, 2022), canva menyediakan kemudahan bagi guru dalam merancang media ajar yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar digital native seperti siswa SMP saat ini.

3. Kaitan dengan Karakteristik Siswa SMP

Karakteristik siswa SMP yang berada dalam masa transisi perkembangan kognitif dan emosional menuntut media ajar yang mampu menarik perhatian dan memfasilitasi gaya belajar mandiri. *E-modul* berbasis canva memenuhi kebutuhan ini melalui tampilan yang menarik, fitur kuis interaktif, serta aksesibilitas melalui perangkat digital. Hal ini konsisten dengan (Sarwono, 2011) yang menyatakan bahwa remaja pada usia SMP membutuhkan metode pembelajaran yang variatif dan mampu merangsang rasa ingin tahu mereka.

4. Keunggulan dan Tantangan

E-modul berbasis canva memiliki sejumlah keunggulan, seperti:

- a) Materi dapat disampaikan secara visual dan interaktif.

- b) Akses fleksibel melalui perangkat elektronik.
- c) Dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun kolaboratif, Menyesuaikan dengan kurikulum IPS yang dinamis.

Namun demikian, tantangan yang muncul di lapangan meliputi keterbatasan perangkat siswa dan belum meratanya kemampuan guru dalam mendesain media digital. Masih ada guru yang belum terbiasa menggunakan canva atau teknologi lainnya. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan teknis bagi guru sangat diperlukan agar media digital ini dapat dimanfaatkan secara optimal (Putra *et al.*, 2021).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* berbasis canva pada materi perdagangan antar pulau dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Penggunaan *e-modul* berbasis canva sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menjawab berbagai persoalan dan kebutuhan terkait bahan ajar digital yang menarik, interaktif serta kemudahan akses yang dirasakan oleh siswa. Penelitian ini mengikuti langkah-langkah sistematis dari model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, diantaranya: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *analysis* diawali dengan observasi dan wawancara yang menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran karena metode ceramah dan penggunaan buku teks tidak lagi efektif menarik minat belajar siswa. Pada tahap *design*, peneliti menyusun struktur isi *e-modul* dengan mengacu pada modul ajar kelas VIII, khususnya materi perdagangan antarpulau, serta mendesain tampilannya agar sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Selanjutnya, pada tahap *development*, *e-modul* dikembangkan menggunakan platform canva dan dilengkapi kuis interaktif dari *quizziz*. Tahap *implementation* mencakup uji coba terbatas dan uji lapangan di SMP Islam Tikung untuk mengamati penggunaan *e-modul* secara langsung di kelas. Terakhir, tahap *evaluation* dilakukan untuk mengukur efektivitas *e-modul* melalui tes dan analisis hasil belajar siswa.

B. Saran

Saran untuk penelitian pengembangan selanjutnya, untuk mengembangkan *e-modul* mencakup lebih banyak materi atau tema dalam kurikulum IPS, agar manfaat *e-modul* ini dapat lebih luas dan komprehensif. Pengujian selanjutnya dapat melibatkan beberapa sekolah dengan karakteristik siswa dan kondisi infrastruktur yang berbeda serta melakukan uji coba dalam jangka waktu lebih panjang sehingga dampak yang dirasakan dalam jangka panjang penggunaan *e-modul* mampu memperluas fokus tidak hanya pada peningkatan materi namun juga pada keterampilan. Perlu adanya masukan dari guru dan orang tua sebagai pengguna utama media dan pendukung pembelajaran di rumah untuk dapat menyempurnakan desain dari implementasi *e-modul* di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

- Birtwell, K., Morris, R., & Armitage, C. J. (2022). Combining timelining and storyboarding to create a novel method for INtervention DesIGn with stakeOlders: INDIGO. *International Journal of Qualitative Methods*, 21, 1. <https://doi.org/10.1177/16094069221127147>
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Gaya Media.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2021). Lingkungan Sekolah Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2b), 895-902.
- Puspitaning, A., Illahi, N., & Rachmadyanti, P. (2023). *Pengembangan E-Modul IPS berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jombang Pengembangan E-Modul Ips Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jombang Bagi Siswa Kelas V SD*. 11, 1425-1435.
- Putra, A. P., Fauzan, R., & Widiansyah, S. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Guru Ilmu Pengetahu Sosial Dalam Mengembangkan

- Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 38–43. Retrieved from <https://journal.actual->
- Riska, A., & Rizki, R. W. (2023). *Karakteristik Mata Pelajaran IPS*. 5.
- Saidah, N., Purnamasari, V., & Paryuni. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Penjumlahan Sdn Gajahmungkur 04. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 265–272.
- Sarwono. (2011). *Psikologi Remaja (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Simatupang, A. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 765–773. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i7.2125>
- Sultan Syarif Kasim, U., & Kunci, K. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369.
- Sutanto, S., Koto, I., & Winarti, E. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Discovery Learning dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kapedas*, 1.
- Syafriani, D., Lubis, A., Silalahi, D. A., Irwansyah, H. Z., & Purba, T. B. (2025). Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Indonesia: Mengembangkan Kompetensi Dan Karakter Siswa Dalam Era. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 8(3), 225–228.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.