



Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Pajak Penghasilan Berbasis Canva Pada Pembelajaran Perpajakan di Sekolah Menengah Kejuruan

Yovita Dwi Angraini¹, Riswan Jaenudin², Erna Retna Safitri³

^{1,2,3}Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: 06032622428002@student.unsri.ac.id

| Article Info | Abstract |
|--|---|
| Article History Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-03 Keywords: <i>Needs Analysis;</i> <i>E-Module;</i> <i>Income Tax;</i> <i>Canva.</i> | This study aims to analyze the need for developing an Income Tax e-module based on Canva in taxation learning at Vocational High Schools (SMK). The method used is descriptive qualitative with data collection techniques including observation, interviews, and questionnaires. The results indicate that current learning media are still conventional and less engaging, thus not fully supporting students' understanding of taxation materials, which are both conceptual and practical. Teachers require learning media that are more interactive, visual, and easily accessible. Meanwhile, students show a high interest in using Canva-based digital media due to its appealing visuals and effectiveness in supporting comprehension. Therefore, the development of a Canva-based Income Tax e-module is considered relevant and necessary as an innovative and effective learning solution in line with the demands of the merdeka curriculum. |
| Artikel Info | Abstrak |
| Sejarah Artikel Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-03 Kata kunci: <i>Analisis Kebutuhan;</i> <i>E-Modul;</i> <i>Pajak Penghasilan;</i> <i>Canva.</i> | Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan e-modul Pajak Penghasilan berbasis Canva dalam pembelajaran perpajakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga kurang mendukung pemahaman siswa terhadap materi perpajakan yang bersifat konseptual dan aplikatif. Guru menginginkan media ajar yang lebih interaktif, visual, dan mudah diakses. Sementara itu, siswa menyatakan minat tinggi terhadap penggunaan media digital berbasis Canva karena tampilannya menarik dan membantu pemahaman materi. Dengan demikian, pengembangan e-modul Pajak Penghasilan berbasis Canva dinilai relevan dan dibutuhkan sebagai solusi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka. |

I. PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran semakin meningkat untuk mendukung efektivitas penyampaian materi dan meningkatkan minat belajar siswa (Setyaningsih et al., 2024). Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan *e-modul*, yang memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel, interaktif, dan menarik.

Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya dalam mata pelajaran perpajakan, pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan bahan ajar yang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi dalam memahami konsep perpajakan, terutama Pajak Penghasilan (PPh). Berdasarkan hasil observasi awal, banyak siswa mengalami kesulitan dalam

memahami konsep dasar PPh, terutama dalam perhitungan dan implementasi kebijakan pajak yang selalu diperbarui (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih inovatif diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini.

Pemilihan materi Pajak Penghasilan sebagai objek penelitian didasarkan pada relevansi dan urgensinya dalam dunia industri dan bisnis. Pajak Penghasilan merupakan salah satu aspek penting dalam administrasi keuangan yang harus dipahami oleh siswa SMK, terutama yang mengambil jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Pemahaman yang baik tentang PPh tidak hanya mendukung kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja tetapi juga membentuk kesadaran pajak sejak dini (Direktorat Jenderal Pajak, 2023). Oleh karena itu, pengembangan *e-modul* berbasis Canva diharapkan dapat menjadi

solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pajak Penghasilan di SMK.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui observasi di SMK Xaverius Palembang, diketahui bahwa sebagian besar bahan ajar yang digunakan pada kegiatan pembelajaran saat ini masih berupa bahan ajar konvensional, berbentuk cetak sebagai pegangan pendidik dalam menyampaikan materi di kelas. Selain itu dalam proses belajar peserta didik juga menunjukkan kecenderungan menyukai belajar secara mandiri. Seiring dengan semakin mudahnya akses terhadap informasi melalui berbagai sumber digital, gaya belajar mandiri ini memberikan peluang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama melalui penggunaan modul pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Di sisi lain, sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi, seperti fasilitas WiFi, perangkat komputer, dan akses ke platform pembelajaran digital.

Namun, tantangan tetap ada, seperti perlunya modul yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran mandiri, baik dari segi konten maupun bentuk penyajiannya. Oleh karena itu, penggunaan modul pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi yang relevan untuk menjembatani kebutuhan belajar peserta didik dengan dukungan fasilitas yang telah tersedia. Modul dirancang untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa, memperkuat penguasaan materi, serta memanfaatkan sarana dan prasarana teknologi secara optimal.

Melalui buku yang berjudul *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, Richard E. Mayer (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia (teks, gambar, video) meningkatkan daya serap siswa karena mereka dapat memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Dalam teori pendidikan modern, pembelajaran mandiri (self-directed learning) menekankan pentingnya memberikan siswa kontrol terhadap proses belajarnya, yang dapat dicapai dengan e-modul (Zulfi Idayanti and Muh. Asharif Suleman 2024)

Berdasarkan penelitian (Alsafa Anhar et al., 2024) menunjukkan bahwa modul elektronik berbasis canva dinyatakan sangat layak digunakan dalam perkuliahan TIK. Rasyid dkk (2024) juga menyatakan bahwa e-modul fisika berbasis PBL praktis dan efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar peserta didik SMA Kelas XI pada materi Fluida Statis. Menurut Maulida dkk

(2024) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis canva lebih efektif terhadap keterampilan menulis teks prosedur untuk siswa kelas XI SMA Fajrul Islam. Menurut Amanda dkk (2024) menyatakan bahwa e-modul berbasis canva tentang kayanya negeriku untuk siswa sekolah dasar valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. e-modul berbasis canva telah menghasilkan bahan ajar yang praktis.

Peneliti memilih melakukan penelitian pengembangan e-modul karena pendekatan ini menawarkan solusi yang relevan terhadap tantangan pembelajaran di era digital. E-modul memberikan fleksibilitas dalam proses belajar, memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Hal ini sangat penting, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau hybrid, di mana keterbatasan akses terhadap bahan ajar konvensional menjadi kendala utama. Selain itu, e-modul memungkinkan integrasi berbagai media interaktif, seperti video, animasi, dan kuis interaktif, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu memahami konsep-konsep yang sulit.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa bahan ajar diperlukan dalam pembelajaran baik teori maupun praktek. Pengembangan e-modul diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik mengenai materi pajak penghasilan. Maka dari itu peneliti mengambil penelitian dengan judul Pengembangan *e-modul* Pajak Penghasilan Berbasis Canva Pada Pembelajaran Perpajakan di Sekolah Menengah Kejuruan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian analisis kebutuhan (needs analysis). Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru terhadap pengembangan e-modul interaktif berbasis Canva untuk materi Pajak Penghasilan pada mata pelajaran perpajakan di Sekolah Menengah Kejuruan. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Xaverius Palembang. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Instrumen yang digunakan yaitu angket kebutuhan media berupa kuesioner dalam bentuk google form yang diberikan kepada guru dan siswa. Teknik pengolahan data dilakukan menggunakan teknik

analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan langkah penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan sebagai dasar perencanaan dan pengembangan e-modul berbasis Canva yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan sebagai langkah awal dalam mengetahui media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan melalui tahapan perencanaan yang terdiri dari lima tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Analisis Karakteristik Peserta didik dan Pembelajaran

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik dan pembelajaran dengan tujuan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik sebagai dasar pengembangan bahan ajar dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa. Hasil analisis karakteristik peserta didik kelas XI Akuntansi memiliki gaya belajar yang beragam, yaitu audio, visual, audio-visual, dan kinestetik. Kemampuan akademik mereka bervariasi, dengan mayoritas berada pada kategori sedang. Siswa terbiasa menggunakan perangkat digital, tetapi kedisiplinan dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut maka bahan ajar dan metode pembelajaran sebaiknya menggunakan pendekatan visual dan berbasis praktik, menyediakan latihan interaktif atau simulasi untuk memudahkan pemahaman materi pajak penghasilan, mengintegrasikan media digital seperti Canva untuk menarik minat siswa, serta memberikan bimbingan bertahap guna membangun kemandirian dan disiplin belajar.

2. Mengobservasi Lingkungan dan Melakukan Wawancara

Tahapan ini peneliti melakukan observasi lingkungan dan melakukan wawancara bersama guru dan siswa kelas XI Akuntansi. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi riil pembelajaran melalui observasi langsung terhadap proses belajar serta wawancara dengan pihak-pihak terkait, terutama guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, meskipun sarana pembelajaran telah tersedia, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) belum optimal. Pembelajaran masih didominasi ceramah dan diskusi sederhana, dengan penggunaan media seperti buku teks dan PowerPoint. Siswa cenderung pasif, dan banyak yang kesulitan memahami materi pajak karena dianggap abstrak. Keterbatasan waktu untuk membuat media inovatif serta kurangnya pelatihan teknologi menjadi kendala utama. Guru menginginkan media ajar yang lebih menarik dan mudah diakses, sementara siswa menginginkan pembelajaran berbasis praktik dan visual.

Dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, seperti e-modul atau simulasi pajak, untuk mempermudah pemahaman siswa. Strategi pembelajaran perlu menggunakan pendekatan kontekstual dan berbasis masalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Guru juga memerlukan dukungan pelatihan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran, serta penyediaan bahan ajar yang dapat diakses secara mandiri, baik secara online maupun offline, untuk memberikan fleksibilitas dalam belajar.

3. Meninjau Materi dan Silabus

Pada tahapan meninjau materi dan silabus, hasil analisis menunjukkan bahwa Capaian Pembelajaran (CP) sesuai dengan fase/tingkat kelas dan tuntutan kurikulum nasional untuk kelas XI pada fase F. Materi yang disajikan relevan dengan kompetensi dasar dan kebutuhan dunia kerja, khususnya terkait perhitungan pajak penghasilan. Tujuan pembelajaran telah dirancang secara spesifik dan terukur. Alur pembelajaran yang logis dapat membentuk keterampilan siswa secara bertahap, dengan indikator yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara operasional.

Selain itu, bentuk asesmen yang digunakan mencakup evaluasi formatif dan sumatif untuk mengukur pemahaman siswa secara menyeluruh. Nilai-nilai karakter dalam Profil Pelajar Pancasila sudah tercermin dalam kegiatan atau hasil belajar.

4. Analisis Kebutuhan Peserta didik dan Guru

Analisis kebutuhan peserta didik dan guru dilakukan untuk memahami kebutuhan dalam pembelajaran dan tantangan yang dihadapi

selama proses pembelajaran. Analisis kebutuhan Peserta didik dan Guru dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik dan guru melalui g-form dengan menggunakan skala guttman. Hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

| Aspek | Ya | Tidak | Interpretasi |
|---------------|-----|-------|--|
| Pedagogis | 88% | 12% | Aspek pedagogis sangat dibutuhkan oleh mayoritas siswa dalam mendukung pemahaman materi melalui media interaktif, metode audiovisual, dan pendekatan teknologi yang menarik.” |
| Teknis | 81% | 19% | Mayoritas siswa sudah baik dalam mengakses internet dan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran. |
| Kognitif | 55% | 45% | Sebagian Siswa memiliki kemandirian belajar yang cukup baik dan mulai terbiasa dengan pola belajar yang fleksibel serta berbasis digital. |
| Estetika | 89% | 11% | Mayoritas siswa merasa pentingnya menerapkan prinsip desain visual dan penggunaan media berbasis visual dalam bahan ajar |
| Sosial Budaya | 92% | 8% | Mayoritas siswa menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan kontekstual. Bahan ajar yang sesuai dengan budaya lokal dan realitas sosial siswa dinilai mampu meningkatkan pemahaman dan relevansi materi. |
| Evaluasi | 92% | 8% | Mayoritas siswa menginginkan bahan ajar yang tidak hanya membantu mereka memahami materi, tetapi juga memfasilitasi kemandirian belajar secara fleksibel. |

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Guru

| Aspek | Ya | Tidak | Interpretasi |
|---------------|------|-------|--|
| Pedagogis | 90% | 10% | Mayoritas responden membutuhkan pelatihan tambahan untuk mengadaptasi pembelajaran berbasis digital. |
| Teknis | 90% | 10% | Mayoritas responden menyatakan bahwa Sekolah telah memiliki infrastruktur pembelajaran berbasis teknologi yang sangat baik. |
| Kognitif | 90% | 10% | Mayoritas responden menggunakan bahan ajar interaktif sebagai strategi yang sangat tepat untuk mendukung pembelajaran abad ke-21, |
| Estetika | 100% | 0 | Seluruh responden membutuhkan bimbingan dalam mendesain bahan ajar, terutama dalam konteks penggunaan berbagai platform |
| Sosial Budaya | 70% | 30% | Sebagian responden membutuhkan kompetensi mendesain materi pembelajaran digital yang menarik dan efektif |
| Evaluasi | 80% | 20% | Sebagian besar responden mengalami kesulitan dalam menemukan referensi bahan ajar yang sesuai sementara sekolah mendukung penerapan media pembelajaran seperti e-modul |

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru pada tabel 1 dan 2, didapatkan bahwa terdapat Sebagian besar guru dengan persentase 100% menyatakan memerlukan pelatihan tambahan dalam pemanfaatan teknologi digital. Hal ini selaras dengan temuan bahwa 92% siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi dibanding-

kan metode tradisional, yang menandakan perlunya dukungan terhadap guru agar mampu merancang pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan preferensi siswa. Sebanyak 100% guru juga menyatakan memerlukan bimbingan dalam mendesain bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ini diperkuat oleh data bahwa 92% peserta didik menyatakan bahwa tampilan visual dan estetika bahan ajar sangat mempengaruhi minat belajar mereka. Dengan demikian, kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar digital yang menarik menjadi aspek krusial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Sebanyak 94% siswa juga menyampaikan bahwa mereka lebih mudah memahami materi jika diberikan contoh yang relevan dengan konteks budaya mereka. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa 80% guru merasa bahan ajar yang tersedia masih kurang merepresentasikan keberagaman dan belum sepenuhnya mengakomodasi konteks sosial budaya peserta didik. Artinya, pengembangan bahan ajar yang kontekstual menjadi kebutuhan bersama antara guru dan siswa. Dalam hal kemandirian belajar, 96% siswa menginginkan bahan ajar yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja. Ini berbanding lurus dengan pernyataan 80% guru yang mengalami kesulitan dalam menemukan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan mendukung evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses secara mandiri menjadi solusi yang dibutuhkan untuk menjawab kebutuhan kedua belah pihak.

Analisis kebutuhan siswa menunjukkan adanya kecenderungan yang kuat terhadap pembelajaran yang inovatif dan menarik, selaras dengan temuan pada analisis kebutuhan guru. Secara pedagogis, 88,24% siswa menekankan pentingnya media interaktif, audiovisual, dan pendekatan teknologi yang menarik, yang mengimplikasikan perlunya guru untuk mengembangkan kompetensi dalam mengintegrasikan elemen-elemen ini ke dalam pembelajaran. Dari sisi teknis, 80,88% mayoritas siswa telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengakses internet dan aplikasi pembelajaran, meskipun masih ada kendala yang perlu diatasi, serupa dengan tantangan pemerataan akses internet yang dihadapi guru. Dalam aspek kognitif, meskipun sebagian siswa menunjukkan

kemandirian belajar dalam lingkungan fleksibel dan digital, sebagian lainnya masih memilih pembelajaran tradisional (*blended learning*), yang mengindikasikan perlunya guru untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Aspek estetika juga menjadi perhatian signifikan bagi siswa, 89,22% siswa menekankan pentingnya desain visual yang kuat dan media berbasis visual untuk meningkatkan motivasi belajar, sejalan dengan kebutuhan guru akan bimbingan dalam mendesain materi yang menarik. Terakhir, aspek sosial budaya menunjukkan bahwa sebagian 92,16% siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan kontekstual, yang menuntut guru untuk mampu menciptakan materi yang relevan dengan latar belakang dan kebutuhan sosial budaya siswa.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa baik guru maupun peserta didik menunjukkan kebutuhan yang selaras terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, estetis, kontekstual, serta mendukung pembelajaran mandiri. Integrasi antara pelatihan guru, penyediaan media yang relevan, dan pemanfaatan teknologi yang optimal menjadi langkah strategis dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, adaptif, dan menyenangkan.

5. Menentukan Topik, Merumuskan Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Tahapan selanjutnya dalam penelitian ini adalah menentukan topik dan indikator pembelajaran berdasarkan materi yang akan diajarkan. Peneliti menetapkan topik *Pajak Penghasilan (PPh)*, dengan fokus pada PPh Pasal 21 dan PPh Badan. Penetapan ini didasarkan pada hasil wawancara yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar perpajakan, terutama dalam menghitung dan menyusun laporan PPh secara tepat. Kesulitan tersebut juga mencakup kurangnya kemampuan siswa dalam mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata, serta terbatasnya bahan ajar yang mendukung pembelajaran mandiri.

Untuk mengatasi hal tersebut, indikator pembelajaran dirancang agar siswa secara bertahap mampu memahami konsep hingga mampu menghitung PPh terutang. Tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam proses

ini adalah agar siswa mampu memahami Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 dan PPh Badan, serta mampu menghitung besar pajak terutang dari kedua jenis PPh tersebut. Selain itu, siswa juga diarahkan untuk dapat mempelajari materi secara mandiri melalui bahan ajar digital yang disediakan, serta mampu menyelesaikan studi kasus sederhana tentang perpajakan dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis. Dengan capaian ini, diharapkan siswa tidak hanya menguasai konsep, tetapi juga terampil dalam menerapkannya secara kontekstual.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran berupa e-modul Pajak Penghasilan berbasis Canva pada pembelajaran perpajakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional masih dominan, dengan tingkat keterlibatan siswa yang cenderung rendah. Sementara itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media ajar yang lebih menarik dan mudah diakses, guna meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat pemahaman terhadap materi perpajakan yang bersifat konseptual dan aplikatif.

Selain itu, dari angket kebutuhan yang dibagikan kepada siswa, mayoritas menyatakan minat tinggi terhadap penggunaan media digital berbasis visual seperti Canva melalui analisis aspek pedagogis, teknis, kognitif, estetika, sosial budaya dan evaluasi. Mereka menilai bahwa tampilan visual yang menarik, penggunaan ilustrasi, serta kemudahan akses melalui perangkat digital dapat membantu mereka lebih memahami konsep Pajak Penghasilan yang selama ini dirasa cukup sulit. Dengan demikian, pengembangan e-modul Pajak Penghasilan berbasis Canva sangat relevan sebagai solusi pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang dekat dengan teknologi.

B. Saran

Pengembangan media pembelajaran digital seperti e-modul berbasis Canva perlu dilakukan untuk mendukung gaya belajar

visual siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Guru juga disarankan untuk mengikuti pelatihan agar lebih siap dalam merancang bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik

DAFTAR RUJUKAN

- Amanada : (Berbasis et al., 2024)A Berbasis, P. E., Negeriku, T. K., Siswa, U., & Dasar, S. (2024). JDPP. 12(1).
- Alsafa Anhar, B., Muslim, F., Kurniadi, R., & Kunci, K. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva pada Mata Kuliah Media Pembelajaran dan TIK*. 5.
- Maulinda, T. N., Megawati, E., & Rafidah, F. (2024). Efektivitas Pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Berbasis Canva. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(3), 486. <https://doi.org/10.30998/sap.v8i3.19323>
- Fitri, E.R., & Pahlevi, T. (2021) Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (PAP)*, 281-291
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Laporan Evaluasi Pembelajaran di SMK Tahun 2022*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Contoh Bahan Ajar - Ruang Kolaborasi*. Diakses dari <https://pusatinformasi.kolaborasi.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/5010315079449-Contoh-Bahan-Ajar>
- Mayer, R. E. (2021). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Nuraningsih, Rany, Suhendra, and Yudhie Suchyadi. 2024. "PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN CANVA PADA TEMA 4 SEHAT ITU PENTING SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT Rany." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10(01): 1572-81.
- Prawiradilaga, D. S. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran* Jakarta: Prenada Media Group

- Rasyid, A., & Yusman. (2024). Pengembangan E—Modul Fisika Berbasis Pbl Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Sma. Universitas Negeri Yogyakarta, 11(3), 36–55. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/index%0A>
- Setyaningsih, W., Chandra, L., & Kurnianingrum, R. (2024). Pembelajaran sejarah di Madrasah Aliyah berbasis budaya literasi digital. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 14(1), 85-100
- Setyosari, P. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Edisi 4 Jakarta: Peranada media Group
- Zulfi Idayanti, and Muh. Asharif Suleman. 2024. "E-Modul Sebagai Bahan Ajar Mandiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 8(1): 127–33. doi:10.23887/jppp.v8i1.61283.