

**PERANCANGAN E-MODULE DESAIN KEBAYA SESUAI DENGAN KONSEP  
KOLASE BERBANTUAN CANVA DI SMK SWASTA AWAL KARYA  
PEMBANGUNAN GALANG**

Kristin Susan Natalia Panjaitan<sup>1</sup>, Nining Tristantie<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Medan (<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Tata Busana, FT,  
Universitas Negeri Medan)  
Alamat e-mail : <sup>1</sup>kpanjaitan665@gmail.com,  
Alamat e-mail : <sup>2</sup>niningtristantie@gmail.com,

**ABSTRACT**

The rapid advancement of technology has significantly impacted the development of digital learning media. However, vocational high schools (SMK) still face several challenges, such as the lack of independent learning resources, teacher-centered instruction, and printed teaching materials that limit student engagement. These issues make learning less engaging and lead to student boredom, highlighting the need for interactive and easily accessible learning media. This study aims to explore the design and feasibility of an e-module on kebaya design based on collage concepts using Canva at SMK Awal Karya Pembangunan Galang. The research employed a research and development (R&D) method using the 4D model by Thiagarajan, consisting of four stages: Define, Design, Development, and Disseminate. The study was conducted at SMK Awal Karya Pembangunan Galang, Kecamatan Galang, with 36 Grade XI Fashion Design students as research subjects. The results showed that 71.7% of students and 95% of teachers expressed the need for the development of the e-module. Expert validation indicated a high level of feasibility, with material experts rating it at 95.3% and media experts at 94.6%. Practicality tests also yielded excellent results—99% from students and 93.75% from teachers. These findings confirm that the Canva-assisted collage-based kebaya design e-module is highly feasible and effective for use in fashion design learning.

*Keywords: learning media, e-module, collage*

**ABSTRAK**

Pesatnya perkembangan teknologi berdampak besar pada pengembangan media pembelajaran digital. Namun, di SMK masih ditemui kendala seperti minimnya sumber belajar mandiri, pembelajaran yang berpusat pada guru, serta bahan ajar cetak yang membatasi keterlibatan peserta didik. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan menimbulkan kejenuhan sehingga dibutuhkan media yang interaktif dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perancangan *e-module* desain kebaya sesuai dengan konsep kolase berbantuan canva dan mengetahui kelayakan perancangan *e-module* desain kebaya sesuai dengan konsep kolase berbantuan canva di SMK Awal Karya Pembangunan Galang. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define, Design,*

*Development dan Disseminate.* Pelaksanaan penelitian ini bertempat di SMK Awal Karya Pembangunan Galang, Kecamatan Galang. Subjek penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas XI Tata Busana. Hasil penelitian menunjukkan 71,7% peserta didik membutuhkan perancangan *e-module* dan 95% guru membutuhkan perancangan *e-module*. Ahli materi pada *e-module* desain kebaya sesuai dengan konsep kolase berada pada kualifikasi sangat baik (95,3%), ahli media pada *e-module* desain kebaya sesuai dengan konsep kolase berada pada kualifikasi sangat baik (94,6%), uji praktikalitas *e-module* kepada peserta didik berada pada kualifikasi sangat baik (99%), uji praktikalitas *e-module* kepada guru berada pada kualifikasi sangat baik (93,75%). Ini menunjukkan kelayakan *e-module* desain kebaya sesuai dengan konsep kolase berbantuan *canva* yang dikembangkan sangat baik untuk pembelajaran desain busana.

Kata Kunci: media pembelajaran, e-modul, kolase

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

## **A. Pendahuluan**

Saat ini perkembangan yang terjadi pada dunia pendidikan sudah sangat pesat. Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten, terutama dalam menghadapi tantangan abad ke-21 yang menuntut keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas (4C). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hadir sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan mencetak lulusan siap kerja dengan keterampilan sesuai kebutuhan industri.

Di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang peneliti melakukan observasi pada pembelajaran desain busana. Desain

busana adalah sub ilmu yang hendaknya dipelajari oleh desainer pemula (Afidah & Russanti, 2022). Dalam pembelajarannya terdiri dari proses merencanakan bentuk, proses perencanaan visualisasi suatu objek yang nantinya akan diwujudkan menjadi benda nyata. Selama pelaksanaan pembelajarannya, peneliti menemukan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru.

Hal tersebut sangat disayangkan karena sejak dimulainya kurikulum 2013 sampai dengan diterbitkannya kurikulum merdeka, pembelajaran sudah tidak lagi menggunakan cara-cara kuno yang berfokus pada guru. Sehingga materi ajar hanya disampaikan oleh guru melalui

gambar di papan tulis, tanpa dukungan sumber belajar yang dapat diakses peserta didik secara mandiri. Peserta didik hanya menerima materi dari guru dan mendapatkan foto modul melalui *whatsapp group*. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan keterbatasan dalam eksplorasi ide desain, khususnya dalam merancang kebaya modifikasi.

Hasil pembelajaran tersebut dapat menyebabkan berkurangnya aspek keseimbangan antara kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dalam seluruh kegiatan belajar mengajar (Latifah dkk, 2020). Ranah psikomotorik dalam pembelajaran berkaitan dengan tindakan dan keterampilan yang tidak dapat terpisahkan dari ranah kognitif dan ranah afektif (Miranti dkk, 2022).

Untuk itu, minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan salah satunya dengan menggunakan media agar lebih berkesan dan menarik (Azhar Arsyad dalam Adnyana, 2007:23). Keterbatasan media ini dapat diberikan alternatif dengan penyajian media *e-learning*. Penyajian materi menggunakan media *e-learning* dapat menjadi lebih interaktif, menarik dan informasi dapat diperoleh dengan begitu cepat (Aurora & Effendi, 2019).

Konten pembelajaran e-learning berbasis digital dapat dibuat dalam bentuk *e-module*. *E-Module* ialah media pembelajaran berbasis elektronik yang dapat digunakan dalam bentuk *e-book* melalui ponsel, laptop. Tablet dan komputer disertai dengan fitur yang membantu peserta didik dalam memahami materi (Reztanty, dkk, 2022). Dengan perkembangan IPTEK saat ini, aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain *e-module* yaitu aplikasi *canva*. Penggunaan *canva* dapat mendesain berbagai macam video dan animasi. Fitur tersebut dapat menjadi alternatif bagi para guru guna memvisualisasikan materi pembelajaran yang bersifat imajinatif (Pratama dkk, 2023). Oleh sebab itu hal tersebut sejalan dengan kebutuhan mata pelajaran desain busana.

Adapun kelebihan yang dimiliki *e-module* yaitu lebih menarik dan lebih interaktif. Sehingga media ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik (Zeyna & Suhartiningsih, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu

mendukung proses belajar desain busana secara mandiri, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan industri. Penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatannya yang sesuai dapat membangun minat peserta didik saat belajar dan ketertarikan pada pembelajaran (Prabowo & Wakhudin, 2024). Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran Desain Busana, khususnya dalam materi desain kebaya modifikasi berbasis konsep kolase.

## **B. Metode Penelitian**

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang dapat menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2021). Dalam studi ini penulis menggunakan model pengembangan 4D, dimana proses-proses pengembangan 4-D terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), langkah

pengembangan (*develop*), dan langkah penyebaran (*disseminate*).

Penelitian pengembangan ini berlokasi di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang, yang berlokasi di Jalan Perjuangan Link. VII, Kecamatan. Galang, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20585. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah parah ahli dan pengguna. Para ahli terdiri dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan pengguna terdiri dari satu guru dan peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang pada kompetensi dasar membuat desain kebaya sesuai dengan konsep kolase tahun ajaran 2022/2023.

### **1. Define (Pendefinisian)**

Tujuan dari tahap ini guna memperoleh banyak informasi yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk memperoleh informasi yaitu

#### **a. Analisa Awal Akhir**

Langkah ini dilakukan untuk mengidentifikasi serta menentukan masalah mendasar yang menjadi kendala proses kegiatan belajar mengajar menerapkan desain kebaya sesuai dengan konsep kolase.

b. Analisa Kebutuhan Peserta Didik dan Kebutuhan Guru

Langkah ini dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik dalam menggunakan modul serta kurikulum yang digunakan.

c. Analisa Tugas

Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk selanjutnya dianalisis ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan.

d. Analisa Konseptual

Langkah ini dilakukan untuk menentukan isi materi dalam media *e-module* yang akan dikembangkan.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Langkah ini dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan kurikulum.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk menciptakan rancangan tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini terdiri dari 4 langkah yaitu

a. Penyusunan standar tes

Langkah ini disusun berdasarkan hasil dari tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

b. Pemilihan media

Langkah ini dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran apa yang sesuai dengan karakteristik materi.

c. Pemilihan format

Langkah ini dilakukan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode dan sumber pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.

d. Rancangan awal

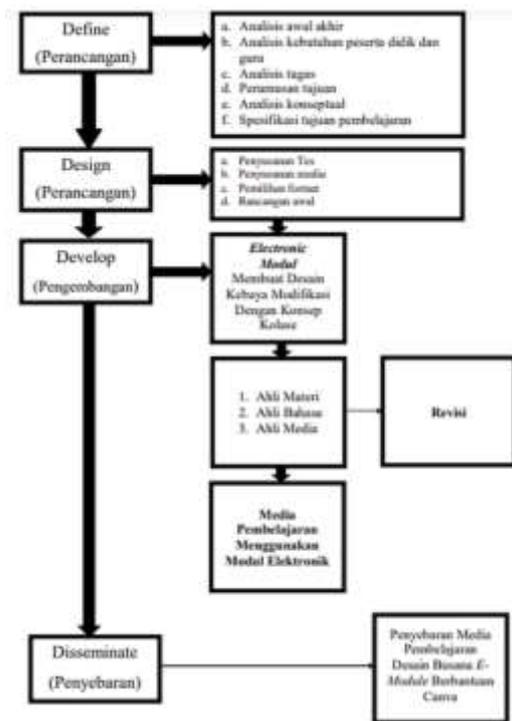
Langkah ini dilakukan persiapan desain produk yang akan dikembangkan menjadi *e-module* dengan bantuan canva.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan dengan memvalidasi *e-module* kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dirancang. Hasil dari penilaian produk akan dijadikan sebagai perbaikan guna memperoleh kesempurnaan media yang dikembangkan. Setelah uji validitas dilakukan, maka dilakukan uji kepraktisan terhadap media *e-module*.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Langkah ini dilakukan dengan melakukan tes terhadap media pembelajaran yang telah diujicobakan dan direvisi yang kemudian disebarakan ke lapangan persekolahan.



Gambar 1 Prosedur Pengembangan Model 4-D Media Pembelajaran Desain Busana E-Module Berbantuan Canva

berbentuk digital yang memuat asesmen pembelajaran, materi pembelajaran dan juga dilengkapi dengan video pembelajaran. Media ini dirancang menggunakan bantuan platform canva yang dapat diakses dengan mudah. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran desain kebaya sesuai dengan konsep kolase bidang busana di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang.



Gambar 2. Cover E-Module

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**1. Hasil Produk Media Pembelajaran yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian perancangan ini berupa media pembelajaran *e-module*



Gambar 3. Tampilan Isi Video

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran yang dirancang menunjukkan bahwa media memiliki kelayakan isi sebesar 96,5%, penyajian materi sebesar 94,6% dan kelayakan materi desain kebaya sesuai dengan konsep kolase sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dimuat dalam media pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran serta disusun secara sistematis dan menarik.

Adapun saran tambahan dari validator yaitu penambahan contoh kolase dan instruksi yang lebih jelas mengenai cara pengerjaan kolase. Proses penilaian media ini menggunakan angket skala likert 4 poin terdiri atas 22 Pertanyaan.

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan isi	87,5	Sangat layak
Kelayakan penyajian	82,1	Layak
Kelayakan materi pembuatan pola kerah	100	Sangat layak
Rata-rata validasi	89,8	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil total presentasi dari validasi ahli materi memperoleh skor

sebesar 95,3%. Dengan hasil berikut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-module* berbantuan canva pada materi desain kebaya sesuai dengan konsep kolase bidang busana dinyatakan “sangat layak”.

## 3. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media terhadap perancangan media pembelajaran *e-module* desain kebaya sesuai dengan konsep kolase dilakukan terhadap 1 orang ahli media yang merupakan dosen pendidikan tata busana yang berpengalaman membuat *e-module*. Tujuan dilakukan validasi media adalah untuk merevisi dan menilai pembelajaran yang telah dirancang.

Adapun aspek yang dinilai dalam angket adalah aspek kelayakan tampilan kemanfaatan, aspek kelayakan kemudahan pengguna, aspek kelayakan kemanfaatan, aspek kelayakan kemanfaatan, aspek kelayakan kegrafikan dan aspek kualitas video tutorial.

**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan tampilan desain layar	92.8	Sangat layak
Kelayakan kemudahan penggunaan	93,75	Sangat layak
Kelayakan kemanfaatan	100	Sangat layak

Kelayakan kegrafikan	93,75	Sangat layak
Kualitas video tutorial	90	Sangat layak
Rata-rata validasi	94,06	Sangat layak

#### 4. Hasil Uji Praktikalitas Terhadap Peserta Didik

Setelah melakukan uji validitas, langkah selanjutnya adalah langkah uji praktikalitas. Tujuan dilakukan uji praktikalitas adalah untuk menguji seberapa praktis media pembelajaran *e-module* yang telah dirancang. Uji praktikalitas media pembelajaran *e-module* ini dilakukan terhadap peserta didik kelas XI di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang. Jumlah peserta didik sebanyak 36 orang dan guru bidang studi 2 orang.

Analisis praktikalitas media pembelajaran *e-module* dilihat melalui hasil analisis angket yang terdiri dari aspek kelayakan cover dan isi, aspek kelayakan bahasa dan aspek kelayakan kemanfaatan.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Praktikalitas E-Module Interaktif oleh Peserta Didik**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %
Sangat praktis	90%-100%	20	100%
Praktis	70%-89%	0	0
Cukup Praktis	50%-69%	0	0
Kurang praktis	30%-49%	0	0

Tidak praktis	0%-29%	0	0
---------------	--------	---	---

#### 5. Hasil Uji Praktikalitas untuk Guru

Uji praktikalitas media untuk guru sebagai praktis dilakukan terhadap 2 guru bidang studi desain busana. Uji praktikalitas media untuk guru dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-module* pada kompetensi menerapkan desain kebaya sesuai dengan konsep kolase. Uji praktikalitas dilakukan guna menjadi bahan masukan sebelum produk media pembelajaran disebarakan.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Praktikalitas E-Module Interaktif oleh Peserta Didik**

Kategori	Interval	Frekuensi	Perse ntase %
Sangat praktis	90%-100%	11	55%
Praktis	70%-89%	9	45%
Cukup Praktis	50%-69%	0	0
Kurang praktis	30%-49%	0	0
Tidak praktis	0%-29%	0	0

Adapun kelebihan media pembelajaran *e-module* pada kompetensi dasar menerapkan desain kebaya sesuai dengan konsep kolase adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *e-module* disertai dengan gambar-gambar yang mendukung isi materi sehingga dapat memudahkan peserta didik guna memahami isi materi.
2. *E-module* tersebut dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dan guru melalui ponsel dengan menscan *barcode* menggunakan *google lens* dan dapat juga diakses dengan *google chrome*.
3. Pada *e-module* terdapat video pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya yaitu dengan melalui sosial media *youtube*. Video pembelajaran yang ditampilkan disesuaikan dengan isi materi terhadap *e-module* dan disajikan dengan menarik sehingga peserta didik dapat mengikuti dan memahami pembelajaran dengan baik.
4. *E-module* ini memberi peluang dan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Adapun kekurangan dari *e-module* ini bahwa *e-module* ini hanya dapat

diakses menggunakan internet karena sistem mengakses *e-module* menggunakan *google camera* dan *google*.

## **6. Pembahasan**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-module* pada kompetensi dasar menerapkan desain kebaya sesuai dengan konsep kolase dilakukan dengan mengacu pada penelitian dan pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Langkah pertama yaitu *define*, dengan melakukan analisis kebutuhan melalui penyebaran angket kepada 36 orang peserta didik dan 2 orang guru bidang studi desain busana.

Hasil yang diperoleh yaitu 95% kebutuhan peserta didik dan 68% kebutuhan guru akan perancangan media pembelajaran. Setelah melakukan analisis kebutuhan, maka selanjutnya adalah merancang media pembelajaran dengan bantuan *canva*. Lalu setelah merancang media pembelajaran, tahap selanjutnya yaitu dengan melakukan uji pengembangan produk.

Uji pengembangan produk dilakukan dengan validasi terhadap ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa

(95,3%) materi sangat baik untuk digunakan karena telah memenuhi standar kelayakan isi materi (96,5%) dengan kriteria sangat baik, kelayakan penyajian materi (94,6%) dengan kriteria sangat baik dan kelayakan materi desain kebaya sesuai dengan konsep kolase (95%) dengan kriteria sangat baik.

Selanjutnya, validasi oleh ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan media (94,06%) sangat baik karena telah memenuhi aspek kelayakan desain layar (92,8%) dengan kriteria sangat baik, aspek kelayakan kemudahan penggunaan (93,75%) dengan kriteria sangat baik, aspek kelayakan kemanfaatan (100%) dengan kriteria sangat baik, aspek kelayakan kegrafikan (93,75%) sangat baik dan aspek kelayakan video tutorial (90%) dengan kriteria sangat baik.

Setelah langkah uji pengembangan dilalui, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji praktikalitas kepada peserta didik dan guru. Tujuan melakukan uji praktikalitas guna diketahui seberapa layak atau praktis media pembelajaran yang sudah dirancang bagi para pengguna dan praktisi (Rudi, 2019). Setelah melakukan uji

praktikalitas terhadap 36 orang peserta didik diperoleh skor rata-rata (99%) dengan kriteria sangat baik. Sedangkan pada uji praktikalitas pada guru sebesar 93,75% dengan kriteria sangat baik.

Dari hasil pengembangan media yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa *e-module* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Serta media tersebut dapat membantu peserta didik untuk memahami langkah-langkah dalam menerapkan desain kebaya sesuai dengan konsep kolase. Dengan menggunakan *e-module* peserta didik dapat mengakses *link* yang diberikan oleh guru kapan saja dan dimana saja jika terhubung dengan koneksi internet (Irkhamni & Izza, 2021).

Setelah media pembelajaran *e-module* berbantuan canva tersebut dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah penyebaran. Penyebaran dilakukan dengan cara memberikan kode *QR Code* yang dapat diakses dengan *google camera* dan dapat diakses pengguna secara *online*.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil penelitian ini berupa perancangan media pembelajaran *e-module* pada kompetensi dasar menerapkan desain kebaya sesuai dengan konsep kolase pada peserta didik kelas XI Tata Busana di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut yaitu 1) Media pembelajaran *e-module* desain busana sebaiknya digunakan peserta didik secara mandiri di rumah baik dengan memanfaatkan android, laptop dan komputer yang dimiliki peserta didik. 2) Perancangan media *e-module* perlu dilakukan lebih lanjut pada materi membuat desain kebaya sesuai dengan konsep kolase agar meningkatkan keterampilan, inovasi serta variasi dalam proses pembelajaran didalam kelas maupun luar kelas. 3) Peneliti selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas untuk mengetahui keefektifan media yang telah dirancang karena dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai uji praktikalitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, I., & Russanti, I. (2022). Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Kreativitas Mendesain Busana. *Jurnal Online Tata Busana*, 11(2), 137-153.
- Arsyad Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran elearning terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11-16.
- Budiyono Saputro. (2021) *Best Practices Penelitian Pengembangan Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publication.
- I. Irkhamni, A. Z. Izza, W. T. Salsabila, and N. Hidayah, "Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik," in *Konferensi Ilmiah Pnendidkna Universitas Pekalongan 2021*, no. ISBN: 978-602-6779-47-2, pp. 127–134.
- Latifah, N., Ashari, A., & Kurniawan, E. S. (2020). Pengembangan e-Modul Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik.

Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS), 1(1), 1-7.

Miranti, K., Rusyadi, A., & Fahmi, F. (2022). Melatih keterampilan psikomotorik siswa melalui penggunaan lembar kerja siswa (LKS). *Journal of Banua Science Education*, 2(2), 93-98.

Prabowo, E., & Wakhudin, W. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 591–604.

Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40- 46.

Reztanty, Nabbillah, and Lutfiyah Hidayati. (2022). “Pengembangan E-Modul Pembuatan Kebaya Di Kelas XII Tata Busana 2 SMK Negeri 2 Jombang”. *Jurnal Online Tata Busana* 11 (2), 64-71.

Zeyna, D. T., & Suhartiningsih, S. (2022). Pengembangan Media E-Modul Sebagai Media Pembelajaran Dasar Desain Dengan Konsep Kolase Di SMK Negeri 2 Ponorogo. *Jurnal Online Tata Busana*, 11(2), 137-144.