



Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perbengkelan Sepeda Motor Berbasis Canva Pada Siswa Tunagrahita Ringan Di SKH Negeri 02 Kota Serang

Priscilla Vallencia Sherryl Dwi Ariyanti¹; Reza Febri Abadi²; Sistriadini Alamsyah Sidik,³

^{1,2,3} Pendidikan Khusus, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Abstract

Received: 05 Oktober 2024

Revised: 11 Oktober 2024

Accepted: 19 Oktober 2024

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SKh Negeri 02 Kota Serang, ditemukan bahwa sumber pembelajaran yang dimanfaatkan dan digunakan oleh guru sebelumnya adalah bahan ajar dalam bentuk cetak. Petunjuk dari guru sulit dipahami oleh siswa tunagrahita ringan. Oleh karena itu, e-modul dianggap sebagai solusi yang dibuat untuk memungkinkan siswa belajar dengan mandiri ataupun dengan bantuan guru. Multimedia juga diidentifikasi sebagai sumber belajar interaktif yang dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam konteks pendidikan. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan e-modul perbengkelan sepeda motor berbasis canva pada materi keselamatan dan kesehatan kerja untuk anak tunagrahita ringan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi respon guru dan mengukur keefektifan e-modul yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan dilakukan melalui tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Metode pengumpulan data melibatkan angket yang disebar kepada ahli materi dan ahli media, serta validasi untuk menilai kelayakan e-modul. Uji coba keefektifan dilakukan dengan menggunakan uji N-gain. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata sebesar 92%, dengan kategori sangat baik, sementara ahli media memberikan rata-rata sebesar 98%, dengan kategori sangat baik. Respon guru terhadap e-modul mencapai persentase 94%, dengan kriteria sangat baik. Uji efektivitas menunjukkan rata-rata uji N-gain sebesar 0,58, dengan kategori efektifitas sedang. Oleh karena itu, E-modul Perbengkelan Sepeda Motor Berbasis Canva pada Materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja dinilai layak dan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar.

Keywords:

Canva, E-modul, Tunagrahita Ringan.

(*) Corresponding Author:

vallenciadwi@gmail.com, rezafebriabadi@untirta.ac.id,
sistriandini@untirta.ac.id

How to Cite: Ariyanti, P. V., Abadi, R., Abadi, R., & Sidik, S. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perbengkelan Sepeda Motor Berbasis Canva Pada Siswa Tunagrahita Ringan Di SKH Negeri 02 Kota Serang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(19), 752-760.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14446683>

PENDAHULUAN

Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan, termasuk anak dengan berkebutuhan khusus. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang mengatur Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (1) dan (2) mengakui dan mengatur gagasan tersebut, yang menyatakan bahwa "Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu". Oleh karena itu,

masyarakat Indonesia yang mempunyai keterbatasan fisik, mental, emosional, intelektual, dan sosial mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan khusus.

Anak berkebutuhan khusus, atau yang sering disebut sebagai *special needs children*, merupakan anak-anak yang membutuhkan perhatian khusus dikarenakan mengalami gangguan perkembangan dan kelainan. Menurut Rezeika dkk. (2019: 41), salah satu kelompok anak berkebutuhan khusus yaitu anak tunagrahita, yang mempunyai hambatan dalam intelektual. Anak tunagrahita memiliki hambatan dalam perkembangan intelektualnya dan menghadapi berbagai kesulitan dalam mencukupi kebutuhan hidupnya. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Khairiyah (2019: 2), yang menyatakan bahwa anak tunagrahita cenderung memiliki daya ingat yang lemah, baik dalam mengingat jangka panjang maupun pendek.

Bahan ajar yang berbobot atau berkualitas mampu diidentifikasi melalui penyampaian materi yang selaras dan sejalan dengan kurikulum, berkependaian mengikuti perkembangan teknologi, dan mencerminkan kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Penggunaan berbagai bentuk media pembelajaran, seperti video, animasi, gambar, serta media pendukung lainnya, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini dapat dirancang dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung perkembangan anak tunagrahita ringan.

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dapat dikembangkan atau ditingkatkan oleh pendidik. Menurut Zuhaini, seperti yang dikutip oleh Herzegovina dkk. (2023: 192), modul yaitu bahan ajar yang disusun oleh pendidik untuk membantu siswa dalam memahami dan konsentrasi mandiri terhadap suatu materi. Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi informasi, pendekatan pembelajaran dapat ditingkatkan melalui transformasi presentasi bahan ajar dari modul cetak lalu menjadi modul elektronik (*e-modul*) yang disajikan dalam format digital.

Pada dasarnya, setiap mata pelajaran memerlukan pengembangan bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama bagi anak tunagrahita yang mengalami hambatan dalam perkembangan intelektual. Perbengkelan sepeda motor adalah salah satu mata pelajaran yang dapat dikembangkan. Dengan pengembangan pembelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pengetahuan dan keterampilan vokasional. Peningkatan ini diharapkan dapat berdampak positif ketika mereka memasuki dunia kerja di masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SKh Negeri 02 Kota Serang, sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka, terutama dalam pembelajaran perbengkelan sepeda motor. Guru keterampilan perbengkelan sepeda motor di sekolah tersebut telah mempersiapkan modul sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Sayangnya, modul yang disusun oleh guru keterampilan hanya berisi teks tanpa disertai animasi, gambar, atau video. Hal ini menyebabkan modul kurang menarik dan sulit dipahami oleh anak tunagrahita ringan ketika membacanya. Diperlukan pengembangan lebih lanjut agar materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa tunagrahita ringan.

Pembelajaran keterampilan ini diikuti oleh empat (4) peserta didik laki-laki dengan hambatan tunagrahita ringan. Mereka terdiri dari satu (1) peserta didik laki-laki pada tingkat SMPLB dan tiga (3) peserta didik laki-laki pada tingkat SMALB. Berdasarkan pengamatan peneliti, diketahui bahwa pengetahuan siswa dalam pembelajaran perbengkelan sepeda motor, terutama dalam materi keselamatan dan kesehatan kerja (K3), masih kurang. Hal ini disebabkan beberapa siswa belum memahami tanda bahaya dan perlengkapan K3 dengan baik. Melalui penerapan program K3, diharapkan risiko kecelakaan dapat diminimalkan, dan siswa akan memiliki bekal yang berguna ketika mereka bekerja di bengkel atau menjalankan usaha sendiri.

Rendahnya pengetahuan siswa tunagrahita ringan dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah bahan pembelajaran yang masih cenderung berorientasi pada guru. Selain itu, kesulitan siswa tunagrahita ringan dalam memahami bahan ajar, terutama modul, juga menjadi penyebab lainnya. Hal ini menjadi faktor utama yang menyebabkan hasil belajar siswa tunagrahita ringan kurang optimal dalam pembelajaran ini. Perlu adanya penyesuaian model pembelajaran dan penyusunan bahan ajar agar lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa tunagrahita ringan.

Oleh karena itu, penulis merasa termotivasi untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran perbengkelan sepeda motor berbasis Canva, khususnya untuk materi keselamatan dan kesehatan kerja (K3). Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menciptakan *e-modul* yang dapat memfasilitasi siswa tunagrahita ringan agar lebih mudah memahami materi dan memberikan motivasi dalam belajar secara mandiri. Penelitian pengembangan ini diberi judul "Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Perbengkelan Sepeda Motor Berbasis Canva Pada Siswa Tunagrahita Ringan Di SKh Negeri 02 Kota Serang".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan, metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada metode *Research and Development* (R&D) terdapat beberapa jenis model. Peneliti menggunakan model penelitian pengembangan perangkat 4-D (*Four D Models*) dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel. Model ini memiliki 4 tahapan yakni, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Subjek uji coba pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni uji coba ahli dan uji coba produk. Subjek uji coba ahli adalah ahli materi dan ahli media. Adapun subjek uji coba produk ialah 4 (empat) siswa tunagrahita ringan SKh Negeri 02 Kota Serang yang mengikuti kegiatan pembelajaran perbengkelan sepeda motor dan 2 (dua) guru pembelajaran tersebut. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis *front end* (*Front End Analysis*)

Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah (1) Pengetahuan siswa dalam pembelajaran keselamatan dan kesehatan kerja (K3) di bengkel masih kurang (2) Bahan ajar yang digunakan masih menggunakan modul cetak tanpa ada gambar, video, dan animasi.

b. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep yang telah dilakukan oleh peneliti adalah mengidentifikasi bagian-bagian penting dan utama yang akan dipelajari dan menyusun secara sistematis submateri yang relevan yang akan masuk pada modul pembelajaran yang akan dikembangkan.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Hasil analisis ini menjadi beberapa materi pokok, sehingga materi yang ditampilkan pada *e-modul* disusun menjadi beberapa bagian. Pada tiap materi pokok diberikan beberapa tugas agar dapat menguasai *e-modul* secara mendalam. Tugas yang diberikan berupa latihan soal yang harus diselesaikan pada setiap kegiatan pembelajaran.

d. Tujuan Pembelajaran (*Specyfing instructional objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian hasil belajar dibuat berdasarkan capaian pembelajaran (CP). Capaian pembelajaran dapat diuraikan menjadi beberapa materi. Materi yang disajikan pada *e-modul* harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran *e-modul*.

2. Tahap Perencanaan (*Desigm*)

a. Penyusunan Tes Kelayakan dan Kemenarikan

Penyusunan tes yang dimaksud pada tahap ini merupakan penyusunan tes berupa angket yang sebelumnya disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen angket, akan diberikan pada saat validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari *e-modul* perbengkelan sepeda motor berbasis canva yang telah dikembangkan, serta angket respon guru.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan *e-modul* pembelajaran perbengkelan sepeda motor berbasis canva disesuaikan dengan analisis tugas, konsep dan fasilitas yang disediakan oleh sekolah diperoleh pada saat peneliti observasi.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pada tahap ini diperoleh bagaimana tentang alur media yang akan dipilih dan dikembangkan, pembuatan *e-modul* diawali dengan menyusun komponen-komponen yang dibutuhkan seperti penyajian materi yang disesuaikan berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran selain itu penulis juga menyusun kegiatan pembelajaran, mengumpulkan video pembelajaran serta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi keselamatan dan kesehatan kerja.

d. Rancangan Awal (*Initial Design*)

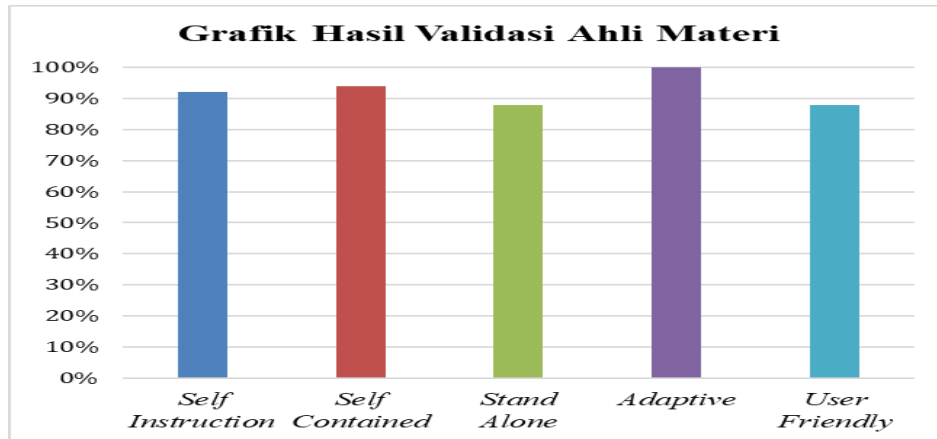
E-modul ini terdiri dari, cover, kata pengantar, pendahuluan (identifikasi *e-modul*, tujuan pembelajaran, deskripsi singkat materi, petunjuk penggunaan), kegiatan pembelajaran (uraian materi dan latihan soal), evaluasi akhir, dan daftar pustaka. Pada kegiatan pembelajaran terdapat latihan soal yang dikerjakan melalui link google forms. Selain itu juga, dalam *e-modul* perbengkelan sepeda motor berbasis canva ini terdapat video pembelajaran disetiap kegiatan pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Uji Kelayakan / Validasi

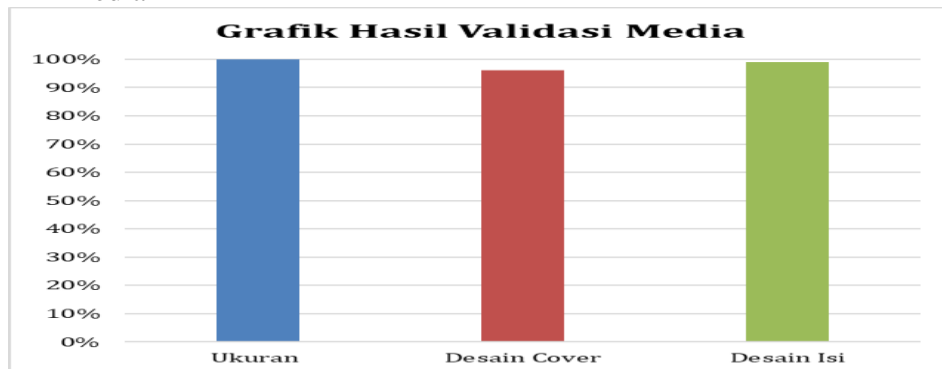
Validasi dilakukan untuk mendapatkan saran dari kritikan dari validator atau orang yang ahli di bidangnya dalam memberikan masukan terhadap *e-modul* yang dihasilkan. Instrumen penilaian dalam penelitian dan pengembangan ini disusun dengan menggunakan skala *likert* 4 jawaban. Hasil validasi ahli materi dan ahli media sebagai berikut.

1) Ahli Materi



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

2) Ahli Media



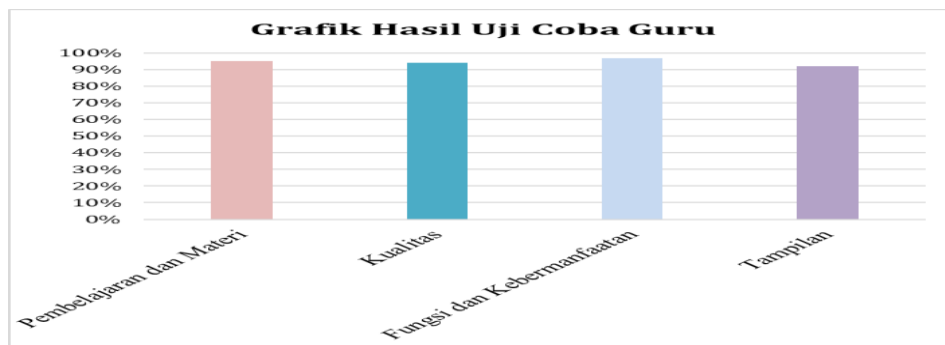
Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Ahli Media

b. Uji Coba Produk

Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya produk diuji cobakan kepada guru yang bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dan meyakinkan data produk secara lebih luas. Responden pada tahap ini berjumlah 2 (dua) guru pembelajaran perbengkelan sepeda motor di SKh Negeri 02 Kota Serang, yakni dengan memberikan angket untuk mengetahui kemenarikan produk yang telah dikembangkan.

Setelah itu di ujicobakan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa di sekolah. Adanya uji coba ini dapat memberikan informasi bahwasanya *e-modul* pembelajaran perbengkelan sepeda motor berbasis canva ini efektif atau tidaknya. Uji ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pre-tes* dan *post-tes* siswa tunagrahita ringan.

1) Uji Coba Guru



Gambar 3. Grafik Hasil Uji Coba Guru

2) Uji Efektivitas *E-Modul*

Berdasarkan perhitungan uji efektivitas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa sebelum menggunakan *e-modul* perbengkelan sepeda motor berbasis canva adalah 52,5, selanjutnya meningkat pada *posttest* dengan rata-rata nilai 80. Lebih lanjut *gain* yang diperoleh bernilai 27,5, sedangkan nilai *N-gain* menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep dengan nilai 0,58 berkategori “sedang”, menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran perbengkelan sepeda motor pada materi keselamatan dan kesehatan kerja (K3) karena *e-modul* yang dikembangkan memuat gambar, ilustrasi gambar, dan video.

4. Tahap Penyebaran (*Dissiminate*)

Penyebaran dilakukan pada tahapan yang terakhir setelah produk yang akan dikembangkan melalui tahap pendefinisian, tahap perencanaan, dan tahap pengembangan yang dimana pada tahap pengembangan terdapat uji kelayakan, uji coba guru dan uji produk. Pada tahap ini peneliti menyebarkan produk akhir bahan ajar berupa *e-modul* perbengkelan sepeda motor berbasis canva ini di SKh Negeri 02 Kota Serang.

B. Pembahasan

1. Uji Validitas

Kelayakan dari produk divalidasi dan dinilai oleh 2 validator (materi dan media), yaitu ahli materi satu dosen pendidikan khusus Universitas Negeri Jakarta dan satu kepala sekolah di SKh Negeri 02 Kota Serang dan ahli media yang terdiri dari satu dosen pendidikan khusus Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan satu kepala sekolah di SKh Negeri 02 Kota Serang. Berikut ini pembahasan dari validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba guru, dan uji keefektifan produk yang telah dikembangkan.

a) Ahli Materi

Penilaian modul untuk ahli materi terbagi menjadi 5 aspek. Hasil penilaian masing-masing aspek mendapatkan presentase kelayakan yang berbeda-beda. Pada aspek *self instruction* didapatkan presentase kelayakan sebesar 92% yang berarti masuk dalam kategori “sangat baik”. Pada aspek *self contained* didapatkan presentase kelayakan sebesar 94% yang berarti masuk dalam kategori “sangat baik”. Aspek *stand alone* mendapatkan presentase kelayakan sebesar 88% yang berarti masuk dalam kategori yang “sangat baik”. Aspek *adaptive* mendapatkan presentase kelayakan sebesar 100% yang berarti masih dalam kategori “sangat

baik. Sementara pada aspek *user friendly* mendapatkan presentase kelayakan sebesar 88% yang berarti masuk dalam kategori “sangat baik”.

Berdasarkan hasil uji kelayakan *e-modul* pembelajaran perbengkelan sepeda motor berbasis canva oleh 2 orang ahli materi dari keseluruhan aspek penilaian menyatakan bahwa *e-modul* nilai rata-rata persentase kelayakan 92% sehingga masuk dalam kategori “sangat baik” untuk digunakan sebagai *e-modul* pembelajaran perbengkelan sepeda motor berbasis canva di SKh Negeri 02 Kota Serang.

b) Ahli Media

Penilaian modul untuk ahli media terbagi menjadi 3 aspek. Hasil penilaian masing-masing aspek mendapatkan presentase kelayakan yang berbeda-beda. Pada aspek ukuran didapatkan presentase kelayakan sebesar 100% yang berarti masuk dalam kategori “sangat baik”. Pada desain cover presentase kelayakan sebesar 96% yang berarti masuk dalam kategori “sangat baik”. Aspek desain isi mendapatkan presentase kelayakan sebesar 99% yang berarti masuk dalam kategori yang “sangat baik”.

Berdasarkan hasil uji kelayakan *e-modul* pembelajaran perbengkelan sepeda motor berbasis canva oleh 2 orang ahli media dari keseluruhan aspek penilaian menyatakan bahwa *e-modul* nilai rata-rata persentase kelayakan 98% sehingga masuk dalam kategori “sangat baik” untuk digunakan sebagai *e-modul* pembelajaran perbengkelan sepeda motor berbasis canva di SKh Negeri 02 Kota Serang.

2. Uji Coba Guru

Hasil penilaian 2 (dua) guru perbengkelan sepeda motor di SKh Negeri 02 Kota Serang terhadap *e-modul* pembelajaran perbengkelan sepeda motor berbasis canva dari keseluruhan aspek penilaian menyatakan bahwa *e-modul* nilai rata-rata persentase kelayakan 94% sehingga masuk dalam kategori “sangat baik” untuk digunakan sebagai *e-modul* pembelajaran perbengkelan sepeda motor berbasis canva di SKh Negeri 02 Kota Serang. Berdasarkan hasil penilain dari uji coba guru dapat disimpulkan bahwa *e-modul* perbengkelan sepeda motor berbasis canva yang dikembangkan layak dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar perbengkelan sepeda motor pada materi keselamatan dan kesehatan kerja (K3) untuk anak tunagrahita ringan.

3. Uji Efektivitas *E-Modul*

Berdasarkan perhitungan uji efektivitas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa sebelum menggunakan *e-modul* pebengkelan sepeda motor berbasis canva adalah 52,5, selanjutnya meningkat pada posttest dengan rata-rata nilai 80. Lebih lanjut gain yang diperoleh bernilai 27,5, sedangkan nilai N-gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep dengan nilai 0,58 berkategori “sedang”, menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran perbengkelan sepeda motor pada materi keselamatan dan kesehatan kerja (K3) karena *e-modul* yang dikembangkan memuat gambar, ilustrasi gambar, dan video. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi (2018: 235), bahwa media video animasi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena dalam media tersebut terdapat animasi dan gambar yang menarik perhatian siswa tunagrahita ringan. Menurut Ahmad Rohani dalam Alawia (2019: 151),

mengemukakan bahwa dengan menggunakan media gambar, pengalaman siswa menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* perbengkelan sepeda motor berbasis canva dikembangkan dengan model pengembangan 4D yaitu, melalui empat tahap yang dilakukan dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Hasil modul yang dikembangkan merupakan kriteria valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dan media.

Kualitas pengembangan bahan ajar *e-modul* perbengkelan sepeda motor berbasis canva sangat layak digunakan dengan validasi beberapa ahli meliputi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 92% dengan katagori “sangat baik” dan validasi media dengan rata-rata 98% dengan katagori” sangat baik”.

Respon guru memperoleh skor dengan rata-rata sebesar 94% dengan kategori “sangat baik”. *E-modul* perbengkelan sepeda motor berbasis canva yang telah dikembangkan layak dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar perbengkelan sepeda motor pada materi keselamatan dan kesehatan kerja untuk anak tunagrahita ringan.

Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* perbengkelan sepeda motor berbasis canva pada materi keselamatan dan kesehatan kerja untuk anak tunagrahita ringan yang dikembangkan diperoleh dengan perhitungan uji *N-gain* yaitu 0,58 dengan kategori “sedang” sehingga efektif sebagai salah satu sumber belajar.

SARAN

Berikut ini saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti:

1. Bagi Sekolah

E-modul perbengkelan sepeda motor berbasis canva dapat dijadikan sebagai bahan dan referensi dalam penggunaan sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan mutu dan proses pendidikan serta memfasilitasi pengguna *e-modul* yang telah dikembangkan agar dapat dipergunakan siswa tunagrahita ringan sebagai salah satu sumber belajar.

2. Bagi Guru

E-modul perbengkelan sepeda motor berbasis canva yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dijadikan inovasi terbaru sebagai salah satu sumber belajar perbengkelan sepeda motor pada materi keselamatan dan kesehatan kerja untuk siswa tunagrahita ringan.

3. Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkan *e-modul* perbengkelan sepeda motor berbasis canva sebagai salah satu sumber belajar yang inovatif.

4. Bagi Peneliti

E-modul yang dikembangkan hanya pada materi tema keselamatan dan kesehatan kerja (K3) sehingga harapan kedepannya dapat mengembangkan *e-*

modul dengan materi yang berbeda dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan keadaan sekolah agar tercipta pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawia, A. (2019). Penerapan Media gambar lingkungan sekitar dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi di sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 147-158.
- Herzegovina, L., Perangin-Angin, L. M., Simbolon, N., Sitohang, R., & Mailani, E. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 9 Subtema 3 SDN 107418 Bangun Sari Baru TA 2022/2023. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3(2), 189-198.
- Khairiyah, K. Y. (2019). Strategi Media Pembelajaran Ritatoon Untuk Meningkatkan Daya Ingat Gerakan Sholat Siswa Tunagrahita Ringan. *AL-WIJDÂN: Journal of Islamic Education Studies*, 3(1).
- Pertiwi, D. R. (2018). Pengembangan Video Animasi Untuk Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Bagi Siswa Tunagrahita Ringan Kelas 1 Di Slb PGRI Minggir Sleman. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 7(3), 227-238.
- Rezeika, D. G, dkk. (2019). Faktor Penyebab Anak Berkebutuhan Khusus dan Klasifikasi ABK. *Program Magister PIAUD*, 5(1), 40-53.