

Validasi Kelayakan E-Modul Pajak Penghasilan Berbasis Canva dalam Pembelajaran Perpajakan di Sekolah Menengah Kejuruan

Yovita Dwi Anggraini*, Riswan Jaenudin, Erna Retna Safitri

Universitas Sriwijaya, Indonesia

*06032622428002@student.unsri.ac.id

Abstract

This study aims to determine the feasibility of a Canva-based Income Tax e-module as a learning medium in Vocational High Schools (SMK). It is part of a development research project using a descriptive quantitative approach, with expert validation as the main method. Three validators were involved in the validation process, consisting of a subject matter expert, a language expert, and a media expert. The instrument used was an assessment sheet employing a Likert scale to evaluate the feasibility of the e-module in terms of content accuracy, language use, and media design. The validation results showed that the e-module received an average score of 88% from the content expert, 94% from the language expert, and 89% from the media expert, all of which fall under the "Highly Feasible" category. These results indicate that the e-module meets quality standards in terms of accurate and relevant content, clear and communicative language, and visually engaging media design that supports the learning process. Based on these findings, it can be concluded that the Canva-based Income Tax e-module is highly suitable for use as a learning tool in vocational education. The e-module is considered effective for supporting self-directed, interactive, and engaging learning, aligned with the needs of students in the digital era. Therefore, it is expected that this e-module can enhance the effectiveness, engagement, and overall quality of income tax instruction in vocational high schools, contributing positively to the teaching and learning process in accounting and taxation subjects.

Keywords: E-Module; Income Tax; Canva; Learning Media; Validation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan e-modul Pajak Penghasilan berbasis Canva sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, menggunakan teknik validasi ahli sebagai metode utama. Tiga orang validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dilibatkan dalam proses validasi e-modul dengan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian skala Likert. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul memperoleh skor rata-rata 88% dari ahli materi, 94% dari ahli bahasa, dan 89% dari ahli media, yang seluruhnya masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari sisi isi materi yang akurat dan relevan, penggunaan bahasa yang tepat dan komunikatif, serta desain media yang menarik dan mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul Pajak Penghasilan berbasis Canva sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK. E-modul ini dinilai mampu menjadi sarana pembelajaran mandiri yang interaktif dan menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Dengan demikian, penggunaan e-modul ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, motivasi belajar, serta kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran perpajakan di lingkungan pendidikan vokasi.

Kata Kunci: E-modul; Pajak Penghasilan; Canva, Media Pembelajaran; Validasi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan pada dunia pendidikan, khususnya dalam penyediaan dan pengembangan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Setyaningsih et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), media digital menjadi penting karena karakteristik siswa SMK yang cenderung aktif, visual, dan adaptif terhadap teknologi (Nursalim & Raharjo, 2021). Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Mata pelajaran perpajakan, khususnya Pajak Penghasilan (PPh), merupakan bagian penting dalam kurikulum program keahlian Akuntansi di SMK (Widiyohening & Ayuningtyas, 2025). Penguasaan materi ini tidak hanya mendukung kompetensi profesional siswa di bidang akuntansi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran pajak sejak dini (Mardiasmo, 2019). Namun, kenyataannya pembelajaran perpajakan di banyak SMK masih menghadapi tantangan, seperti kesulitan siswa memahami konsep dasar PPh dan rendahnya minat belajar akibat penggunaan bahan ajar konvensional berbentuk cetak (Kemendikbudristek, 2022). Bahan ajar tersebut kurang mampu memfasilitasi pembelajaran mandiri maupun mendorong partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Xaverius Palembang, sebagian besar bahan ajar yang digunakan masih bersifat konvensional, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi seperti komputer dan akses internet. Siswa menunjukkan minat belajar secara mandiri dan respons positif terhadap teknologi, namun belum tersedia media pembelajaran yang memanfaatkan potensi teknologi tersebut secara optimal. Di sisi lain, guru mengalami kesulitan dalam menyusun bahan ajar digital yang menarik, praktis, dan sesuai kebutuhan siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran. E-modul memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi secara fleksibel, mempelajari ulang topik yang sulit, dan terlibat dalam pembelajaran interaktif (Mutia et al., 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa e-modul yang memadukan unsur multimedia seperti teks, gambar, dan video dapat meningkatkan pemahaman konsep karena memanfaatkan jalur visual dan verbal secara bersamaan (Mayer, 2021). Selain itu, e-modul efektif dalam mendukung pembelajaran mandiri, memberikan siswa kendali atas proses belajarnya, serta dapat diintegrasikan dengan berbagai platform digital (Sholeh et al., 2023).

Dalam pengembangan e-modul, Canva menjadi salah satu aplikasi desain yang potensial. Canva memungkinkan guru atau pengembang media untuk merancang tampilan e-modul yang menarik secara visual tanpa memerlukan keahlian desain profesional (Revina et al., 2021). Aplikasi ini menyediakan berbagai template, ikon, dan elemen grafis yang dapat memperkaya penyajian materi. Selain itu, Canva berbasis online sehingga memudahkan kolaborasi dan memungkinkan akses di berbagai perangkat (Zahrani et al., 2024). Penelitian Maulinda et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva lebih efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dibandingkan e-modul non-interaktif. Temuan serupa disampaikan oleh Fitriani & Putri (2022) yang menyatakan bahwa e-modul berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMA.

Pengembangan e-modul yang bersifat integratif dengan unsur desain visual menjadi penting, terutama materi-materi seperti PPN yang penuh istilah teknis dan perhitungan. Menurut Richard E. Mayer (2021) dalam *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa multimedia seperti teks, gambar, dan video

dapat meningkatkan pemahaman siswa karena informasi diproses melalui jalur visual dan verbal secara bersamaan. Sedangkan menurut Zulfi Idayanti dan Muh. Asharif Suleman (2024), e-modul mendukung pembelajaran mandiri dengan memberi siswa kendali atas proses belajarnya. Seiring dengan meningkatnya minat terhadap media pembelajaran visual dan interaktif, penggunaan aplikasi desain seperti Canva menjadi alternatif menarik untuk pengembangan e-modul. Canva menawarkan kemudahan dalam merancang tampilan visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Aplikasi ini juga dapat digunakan secara online, sehingga pengguna dapat menyusun dan menciptakan desain kapan pun dan dimana pun, sehingga aplikasi ini memiliki daya efektivitas yang tinggi (Revina dkk, 2021). Menurut Maulinda dkk (2024) bahwa penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva lebih efektif dibandingkan bukan dengan penggunaan e-modul interaktif untuk siswa kelas XI SMA Fajrul Islam. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh fitiyani dan putri (2022) e-modul pelajaran ekonomi pada materi perkoperasian ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan potensi e-modul dan keunggulan Canva, pengembangan media pembelajaran Pajak Penghasilan berbasis Canva menjadi relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di SMK. Media ini diharapkan dapat menyajikan materi yang sesuai dengan kurikulum, mudah diakses, menarik secara visual, dan mendorong keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan e-modul Pajak Penghasilan berbasis Canva melalui validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang menggunakan model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan adalah e-modul Pajak Penghasilan berbasis Canva untuk pembelajaran perpajakan pada siswa kelas XI program keahlian Akuntansi di SMK, dengan fokus pada tahap evaluasi. Sumber data terdiri dari tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang dipilih dengan teknik purposive sampling sesuai keahlian masing-masing. Instrumen penelitian berupa angket validasi yang disusun menggunakan skala Likert 1–5. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket validasi secara langsung kepada para ahli untuk memperoleh penilaian terhadap aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, dan interaktivitas. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor dari setiap validator dengan rumus $X = \frac{\text{JUMLAH SKOR}}{\text{JUMLAH SKOR IDEAL}} \times 100\%$ kemudian ditentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan kategori: 81–100% (Sangat Valid), 61–80% (Valid), 41–60% (Cukup Valid), dan 21–40% (Kurang Valid). Produk dinyatakan layak digunakan jika memperoleh nilai minimal 61% serta dilengkapi analisis kualitatif berdasarkan saran perbaikan yang diberikan.

Hasil dan Pembahasan

1. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang dilibatkan dalam proses validasi merupakan seorang dosen dari Universitas Sriwijaya yang memiliki kompetensi dalam bidang perpajakan. Lembar validasi ahli materi disusun berdasarkan 20 kriteria penilaian yang mengacu pada kelayakan isi modul, mencakup aspek kurikulum, karakteristik/collaboretive learning, materi, dan penutup. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Likert 1-5.

Data hasil penilaian dari ahli materi kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan, mulai dari tidak valid, kurang valid,

cukup valid, valid, hingga sangat valid. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam e-modul benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan standar kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hasil penilaian validasi ahli materi disajikan tabel berikut

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kurikulum	85%	Sangat Valid
Karakteristik <i>Collaborative Learning</i>	88%	Sangat Valid
Materi	89%	Sangat Valid
Penutup	90%	Sangat Valid
Total	88%	

Sumber : Data primer diolah tahun 2025

Hasil validasi menunjukkan skor total perolehan sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian ini mengindikasikan bahwa materi dalam e-modul sudah disusun secara sistematis dan memenuhi standar kurikulum SMK serta karakteristik peserta didik. Penambahan aktivitas diskusi dan latihan kelompok memberikan dukungan pembelajaran kolaboratif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Ahli materi memberikan saran terhadap materi berupa penambahan contoh kasus nyata untuk memperkuat relevansi materi dengan praktik dunia kerja.

2. Validasi Media

Validasi Media dilakukan seorang dosen Universitas Sriwijaya yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran dan teknologi pendidikan. Validasi ini ditujukan untuk menilai kualitas tampilan dan aspek teknis dari e-modul pajak penghasilan berbasis Canva yang dikembangkan untuk digunakan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Instrumen validasi media terdiri dari 20 pernyataan yang terbagi ke dalam tiga aspek utama, yaitu sistem simbol, perspektif teknologi, dan kemampuan pengolahan media. Penilaian diberikan oleh dosen ahli media dengan menggunakan skala likert 1-5. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media disajikan tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Sistem Simbol	90%	Sangat Valid
Perspektif Teknologi	88%	Sangat Valid
Kemampuan <i>Processing</i>	90%	Sangat Valid
Total	89%	

Sumber : Data primer diolah tahun 2025

Secara keseluruhan, media memperoleh skor dengan persentase kevalidan 89% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil ini menunjukkan media sudah memenuhi standar desain pembelajaran digital dari segi visual, navigasi, dan interaktivitas. Penggunaan Canva sebagai platform pengembangan dinilai efektif untuk menghasilkan media yang menarik dan fungsional. Ahli media memberikan saran untuk meningkatkan keterlibatan siswa, disarankan menambahkan fitur interaktif seperti kuis langsung di dalam modul, animasi sederhana, atau simulasi yang dapat diakses tanpa perlu berpindah ke aplikasi lain.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi kebahasaan dilakukan oleh seorang dosen ahli bahasa yang memiliki kompetensi dalam bidang kebahasaan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam e-modul pajak penghasilan berbasis Canva telah sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar serta mudah dipahami oleh peserta didik tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Instrumen validasi yang digunakan terdiri dari 18 item pernyataan yang disusun berdasarkan empat aspek utama, yaitu penulisan kata dan kalimat, penulisan paragraf, keterbacaan, serta penggunaan huruf dan angka. Setiap item dinilai menggunakan skala Likert 1—5, dengan rentang nilai dari sangat tidak sesuai hingga sangat sesuai. Hasil penilaian validasi ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Penulisan Kata/Kalimat	96%	Sangat Valid
Penulisan Paragraf	100%	Sangat Valid
Penulisan Spasi	95%	Sangat Valid
Penulisan Huruf dan Angka	88%	Sangat Valid
Total	94%	

Sumber : Data primer diolah tahun 2025

Berdasarkan tabel tersebut, total keseluruhan persentase kevalidan adalah 94% yang berada dalam rentang kategori “Sangat Valid”. Penggunaan bahasa sudah komunikatif dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia, memudahkan pemahaman peserta didik. Saran ahli bahasa untuk meningkatkan konsistensi istilah teknis dan memperkuat penggunaan bahasa baku menjadi masukan penting demi menghindari ambiguitas.

4. Hasil Perolehan Keseluruhan Penilaian Validator

Proses validasi e-modul pajak penghasilan berbasis Canva melibatkan tiga aspek utama yaitu materi, media, dan bahasa, untuk memastikan kelayakan media pembelajaran secara menyeluruh dan sesuai kebutuhan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hasil validasi menunjukkan persentase validasi masing-masing aspek yaitu materi 88%, media 89%, dan bahasa 94%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 90,3% yang termasuk kategori sangat valid.

Tabel 4. Hasil Keseluruhan Validator

Aspek Validasi	Persentase
Ahli Materi	88%
Ahli Media	89%
Ahli Bahasa	94%
Rata rata	90,3%

Persentase validasi tersebut menunjukkan e-modul telah memenuhi standar kualitas isi yang relevan dan sistematis, desain media yang menarik dan mudah digunakan, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai kaidah. Hal ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa kualitas materi pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap efektivitas belajar siswa (Indrayati, 2019). Selain itu, media pembelajaran yang interaktif dan visual menarik terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Dini et.al, 2025). Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami juga berperan penting dalam proses pembelajaran mandiri, khususnya pada materi teknis seperti perpajakan.

Keunggulan Canva sebagai platform pengembangan e-modul ini tercermin dari penilaian validasi media yang mencapai 89%, menunjukkan bahwa fitur-fitur desain yang

intuitif, visual menarik, dan interaktivitas yang dihadirkan sangat mendukung proses pembelajaran aktif dan kreatif. Canva memungkinkan penyajian materi secara multimedia yang efektif dengan mengintegrasikan teks, gambar, video, dan animasi, sesuai dengan prinsip multimedia learning yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa (Handoyo, 2025). Selain itu, kemudahan penggunaan dan kemampuan kolaborasi dalam platform ini mendukung penerapan pembelajaran konstruktivistik dan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong kreativitas dan keterlibatan peserta didik (Ali et al., 2024). Dengan fitur responsif dan aksesibilitas di berbagai perangkat, Canva juga memfasilitasi pembelajaran adaptif yang sangat relevan dalam konteks pendidikan digital saat ini (Rahmawati et al., 2024).

Hasil validasi ini juga menunjukkan prinsip-prinsip desain instruksional yang efektif, di mana materi disusun secara sistematis dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik guna mencapai pembelajaran yang bermakna (Magdalena, 2021). Kombinasi dari ketiga aspek—materi, media, dan bahasa—menegaskan penerapan pembelajaran aktif yang optimal, yang sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di era digital (Setiawan et al., 2019). Dapat disimpulkan, e-modul ini tidak hanya layak dari segi teknis dan isi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang adaptif dan efektif sesuai perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses validasi yang telah dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, e-modul pajak penghasilan berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dari aspek materi, e-modul dinilai sudah sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran di SMK, dengan penyajian materi yang terstruktur, relevan, dan mengacu pada capaian pembelajaran yang diharapkan, sehingga dapat mendukung pemahaman siswa secara efektif. Dari sisi tampilan media, e-modul dirancang dengan visual yang menarik dan profesional, navigasi yang mudah dipahami oleh siswa, serta tata letak yang mendukung kemandirian belajar sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan interaktif. Sementara itu, dari aspek kebahasaan, bahasa yang digunakan telah memenuhi kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, mudah dipahami oleh peserta didik, serta mendukung penyampaian materi secara komunikatif sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi modul. Secara keseluruhan, seluruh aspek yang dinilai meliputi isi materi, tampilan media, dan kebahasaan menunjukkan bahwa e-modul ini memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori “Sangat Layak.” Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul pajak penghasilan berbasis Canva sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran perpajakan di SMK, sehingga dapat membantu meningkatkan efektivitas, minat, dan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era pembelajaran digital saat ini.

Daftar Pustaka

- Ali, A., Apriyanto, A., Haryanti, T., & Hidayah, H. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar di Abad 21*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Astuti, R., & Widodo, S. (2021). Strategi Pembelajaran Pajak di SMK: Studi Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(3), 203–211.
- Diny, S. R., Fidyallah, N. F., & Kusumaningtyas, D. P. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Untuk Siswa Kelas XI di SMKN 44 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 2(4), 616-623.

- Fitriani, F., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 13(2), 61-69.
- Handoyo, T., Ashriyah, I. A., & Kamal, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230-250.
- Indrayati, I. (2019). Implementasi PAIKEM Pengaruhnya Terhadap Kompetensi, Kualitas, Efisiensi dan Efektivitas Pembelajaran. *Media Mahardhika*, 17(2), 312-318.
- Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pendidikan Indonesia: Tantangan dan Strategi Pembelajaran Abad 21*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Magdalena, I. (2021). *Belajar Makin Asyik Dengan Desain Pembelajaran Menarik*. Jakarta: CV Jejak.
- Mardiasmo. (2019). *Perpajakan* (Edisi terbaru). Yogyakarta: Andi Offset.
- 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), 486-493.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mutia, T., Suharto, Y., Sahrina, A., Wahyudi, A., Atmaja, M. A. R., & Aprilia, R. (2025). Efektivitas E-Modul Interaktif Berbasis Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 9(1), 42–51.
- Prawiradilaga, D. S. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136.
- Revina, J., Putri, A., Mudinillah, S., AlHikmah, P., & Batusangkar, I. (n.d.). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2).
- Setiawan, A., Hidayat, R., & Sari, N. M. (2019). Pembelajaran Aktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 231-240.
- Setyaningsih, W., Chandra, L., & Kurnianingrum, R. (2023). Pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Berbasis Budaya Literasi Digital. *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 14(1), 85-100.
- Sholeh, B., Hufad, A., & Fathurrohman, M. (2023). Pemanfaatan E-Modul Interaktif Dalam Pembelajaran Mandiri Sesuai Kapasitas Siswa. *Risalah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 9(2), 665-672.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R & D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Widiyohening, C. R., & Ayuningtyas, P. (2025). Strategi Peningkatan Kompetensi Pajak Melalui Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(4).
- Zahrani, H., & Hidayat, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Kuliah Literasi Digital di STAI Terpadu Yogyakarta. *SALIHA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 421-430.
- Zulfi Idayanti, & Suleman, M. A. (2024). E-Modul Sebagai Bahan Ajar Mandiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 127–133.