

Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia

Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Intan Wahyu Wilujeng*, Dr. Sudi Dul Aji M.Si, Arnelia Dwi Yasa, M.Pd

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
intanwahyuwilujeng@gmail.com*

Abstract: The purpose of this research is to develop and produce a digital Canva-based E Module about the benefits of animals for humans for grade 3 elementary school students. The development research model carried out in this study is the ADDIE model development stage. The ADDIE development has five stages, namely: analysis, design, development, implementation, evaluation. The data obtained using quantitative and qualitative data. The feasibility analysis obtained an average of 93.44%, the practicality analysis obtained an average of 95.31%, the effectiveness analysis obtained an average of 90.5 with a KKM of >75. In conclusion, the feasibility analysis of the validators gets the "Very Eligible" category, the practicality analysis obtained from the teacher and student practicality questionnaires gets the "Very Practical" category, and the effectiveness analysis obtained from the evaluation activities gets the "Very Effective" category. E Module teaching materials can be used by teachers as an alternative means of conveying material on the benefits of animals for humans, so that teachers are able to provide material in a way that attracts students' attention.

Key Word: E Module; Digital Canva; The Benefits Of Animals For Human

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan menghasilkan E Modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Model penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahapan pengembangan model ADDIE. Pada pengembangan ADDIE memiliki lima tahap, yaitu: analysis, design, development, implementation, evaluation. Data yang diperoleh menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Analisis kelayakan mendapatkan rata-rata 93,44%, analisis kepraktisan memperoleh rata-rata 95,31%, analisis keefektifan memperoleh rata-rata 90,5 dengan KKM sebesar >75. Dengan kesimpulan analisis kelayakan dari para validator mendapatkan kategori "Sangat Layak", analisis kepraktisan yang diperoleh dari angket kepraktisan guru dan siswa mendapatkan kategori "Sangat Praktis", dan analisis keefektifan yang didapat dari kegiatan evaluasi mendapatkan kategori "Sangat Efektif". Bahan ajar E Modul dapat digunakan guru sebagai sarana alternative dalam menyampaikan materi manfaat hewan bagi manusia, sehingga guru mampu memberikan materi dengan sarana yang menarik perhatian siswa.

Kata Kunci: E Modul, Canva Digital, Manfaat Hewan Bagi Manusia

Pendahuluan

Pendidikan memiliki sebuah peran penting di zaman teknologi sekarang ini, sebab teknologi berkembang pesat pada setiap bidang yang ada termasuk bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha sadar setiap individu untuk meningkatkan pola pikir. Dalam rangka kegiatan Pendidikan ada beberapa jenis media yang dipergunakan, mulai dari yang sederhana hingga yang canggih. Media yang canggih yakni alat elektronik dan non elektronik dan media yang memanfaatkan teknologi akan lebih efektif dan efisien (Endang Sawitri, 2019). Dengan adanya pendidikan yang telah berkembang cukup pesat pada teknologi, membantu seseorang dengan mudah untuk mengakses informasi yang di inginkan bahkan pengetahuan yang ingin dipelajari. Pendidikan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar, memanfaatkannya sebagai bahan mencari informasi-informasi penting dan mengembangkannya sebagai materi. Menurut (Husaini, 2019) dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan dapat dilaksanakan dengan cara pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan.

Tidak hanya memperbaiki kondisi pendidikan dalam teknologi saja, namun menentukan kurikulum yang tepat juga memberikan pengaruh berlangsungnya proses belajar mengajar. Menurut (Abong, 2015) kurikulum merupakan aspek penting dalam pendidikan, yang seringkali berganti sesuai keinginan pemegang kekuasaan. Meskipun berganti sesuai keinginan pemegang kekuasaan, hal tersebut menunjukkan bahwa kurikulum merupakan suatu hal penting sebagai penentu mutu yang baik bagi dunia pendidikan dan memberikan dampak positif sebagai tanda berhasilnya proses belajar mengajar. Kurikulum saat ini menggunakan kurikulum 2013.

Pada dimana kurikulum ini menggunakan model pembelajaran tematik sebagai wajah baru. Model pembelajaran tematik ini memberikan wajah baru dengan harapan menumbuhkan para siswa berpikir kritis. Menurut (Murfiah, 2017) pembelajaran terpadu memberikan sebuah pemahaman dari beberapa materi menghasilkan sebuah wajah baru yang disebut tema, istilah tema dikembangkan saat ini terutama dalam pendekatan kurikulum 2013 merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran. Menurut (Trianto, 2011) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan dengan menggunakan tema untuk mengaitkan ataupun mengabungkan beberapa mata pelajaran.

Pembelajaran terpadu ini meningkatkan keterampilan siswa, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dan meningkatkan kepribadian yang baik, karena hal itu guru menjadi sosok penting untuk membangun karakter atau kepribadian siswa. Menurut (Djollong, Andi, 2012) guru menjadi faktor yang menentukan mutu pendidikan karena guru berhadapan langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Di tangan guru, mutu dan kepribadian peserta didik dibentuk. Karena itu, perlu sosok guru kompeten, bertanggung jawab, terampil, dan berdedikasi tinggi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik merupakan salah satu cara guru dalam mengelola kelas yang efisien. Bahan ajar yang menarik menjadi salah satu cara seorang guru untuk menarik peserta didiknya dalam mengikuti proses belajar mengajar yang menyenangkan. (Drs. Asep Herry Hernawan et al., 2017) bahan pembelajaran yang didesain secara lengkap, dalam arti ada unsur media dan sumber belajar yang memadai

akan mempengaruhi suasana pembelajaran sehingga proses belajar yang terjadi pada diri siswa menjadi lebih optimal. Salah satu bahan ajar yang menarik adalah E Modul.

E-Modul merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang mempermudah siswa dalam menangkap materi ajar pada kondisi pendidikan yang dilakukan secara online. Menurut (Adiputra et al., 2014) modul elektronik merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik. Pada pengembangan E-Modul ini berbantuan sebuah aplikasi yaitu *Canva Digital*

E-Modul yang berbantuan aplikasi internet *Canva Digital*. Suatu aplikasi editor yang memiliki kelebihan yang tidak dimiliki PDF yaitu tersedianya perintah menyisipkan video, *link*, teks, audio, gambar, barcode, google drive, dan youtube. Dalam pengemasannya dapat melalui *link* yang dapat diakses menggunakan internet ataupun berbentuk video MP4 yang dapat di tanpa internet.

Setelah melakukan observasi di UPT SD Negeri Kedawung 03, bahan ajar yang digunakan cukup lengkap pada kurikulum saat ini yaitu buku tema, buku pendamping, dan LKS. Adapun permasalahan yang muncul setelah melakukan observasi adalah siswa menjadi kurang fokus dan semangat pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut disebabkan kurang menariknya bahan ajar dan hanya berpedoman pada buku yang telah disediakan dari pemerintah. Adapun bahan ajar modul yang digunakan hanya memuat materi dalam bentuk tulisan dan kurangnya gambar-gambar yang menarik membuat siswa tidak berantusias dalam membaca dan kurang efisien. Selain itu, banyaknya siswa kurang minat membaca melalui buku yang telah disajikan. Beberapa guru pun juga belum mengerti bagaimana cara membuat modul yang menarik, sehingga hanya mengandalkan bahan ajar yang tersedia dan mengakibatkan sedikitnya referensi dalam memberikan materi belajar mandiri.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berupa E-Modul dalam pembelajaran saat ini. Dengan menerapkan E-Modul yang memuat materi dan latihan soal serta video yang disertai dengan penjelasan manfaat hewan bagi manusia dan meningkatkan minat baca siswa. Dengan demikian E-Modul dianggap tepat untuk digunakan sebagai bahan ajar.

Peneliti pengembangan E Modul, sebelumnya juga pernah dilakukan oleh (Ana Puspita, Muhammad Nazar & Reza, 2021) Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design". Pengembangan tersebut memperoleh hasil kelayakan kualitas ahli materi mendapat kategori "sangat baik", oleh ahli media mendapat kategori "baik", oleh ahli Bahasa mendapat kategori "baik", hasil tanggapan tersebut tergolong kedalam e modul yang baik. Hasil uji coba yang dilakukan kepada mahasiswa menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan praktikum kimia dari setiap aspeknya. Hal ini menunjukkan

bahwa pengembangan E-modul menggunakan aplikasi canva desain yang dilakukan oleh Ana Puspita, Muhammad Nazar, & Reza layak digunakan atau diuji cobakan sesuai revisi dan saran dari para ahli materi, bahasa, dan media. Sejalan dengan peneliti (Kuncahyono, 2018) Pengembangan E Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar, dinyatakan valid hal ini ditunjukkan dengan hasil kevalidan materi e modul dengan rata – rata 82%, kevalidan Bahasa dengan rata – rata 82,5%, dan kevalidan media dengan rata – rata 82%.

Berdasarkan analisis masalah dan teori peneliti pertama yang telah dipaparkan di atas, aplikasi canva digital masih digunakan untuk membantu proses belajar pada kalangan mahasiswa, dimana mahasiswa lebih mudah dalam pengamplikasian aplikasi canva digital. Sedangkan berdasarkan analisis masalah dan teori peneliti kedua yang telah dipaparkan di atas, E Modul yang digunakan menggunakan aplikasi berbasis pdf yang mudah diakses oleh setiap kalangan termasuk siswa sekolah dasar. E Modul yang dikembangkan oleh peneliti akan berbeda dari E Modul sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya hanya memberikan file melalui google drive untuk mengakses materi melalui canva dan mudah menyimpannya.

Sedangkan E Modul yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat diakses melalui link maupun berupa video pembelajaran yang dapat didownload dan di share kepada siswa. E Modul yang akan diberikan memiliki fitur link yang dengan mudah di akses menggunakan *handphone* dengan mengeklik link yang telah diberikan oleh guru, maka akan secara otomatis masuk pada bahan ajar E Modul yang disediakan. E-Modul cukup memenuhi standar bahan ajar yang digunakan sebagai bahan ajar tambahan untuk belajar mandiri siswa dimasa pandemi saat ini, karena terdapat video pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi yang disajikan beserta gambar-gambar yang mendukung isi materi tersebut, dan disertai link pembelajaran yang mendukung siswa belajar mandiri yang mudah untuk diakses. Selain itu, aplikasi canva yang akan digunakan sangat membantu guru untuk membuat E Modul dengan mudah dan menarik karena terdapat banyak tema yang digunakan untuk membuat E Modul dengan berbagai jenis isi materi yang akan diajarkan, tidak hanya dilengkapi tema yang sesuai materi namun dilengkapi fitur – fitur yang mendukung seperti gambar JPP dan GIF, audio, video, teks, sematkan link, google drive, youtube, dan QR Code.

Berdasarkan paparan analisis masalah di atas dan pendapat menurut para ahli, serta keberhasilan peneliti terdahulu, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau R&D) (Research And Development. Menurut (Sugiyono, 2016) penelitian dan pengembangan merupakan cara yang digunakan untuk meneliti sesuatu, kemudian menghasilkan sebuah produk yang nantinya akan di ujikan kevalidannya. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE ini dikembangkan dengan maksud untuk melakukan sebuah penelitian secara tertata. Tujuan utama model pengembangan ini untuk mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Adapun Langkah-langkah dari model pengembangan ini adalah : (1) *Analysis*, tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis kurikulum, menganalisis karakteristik siswa, dan menganalisis pemanfaatan modul. (2) *Design*, pada tahap desain ini menentukan sebuah aplikasi yang akan digunakan, yaitu aplikasi Canva Digital, dan menentukan desain/tema E Modul beserta format didalamnya. (3) *Development*, tahap pengembangan merupakan pengembangan sebuah rancangan yang telah dirancang sebelumnya dengan mengembangkan melalui aplikasi Canva Digital. Selain itu, pada tahap ini dilaksanakan uji validasi kepada para validator, yakni ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media untuk mengetahui kelayakan E Modul yang telah dirancang dan dikembangkan. (4) *Implementation*, pada tahap implimentasi ini dilakukan uji kepraktisan dan uji keefektifan yang dilakukan di UPT SD Negeri Kedawung 03. Pada tahap uji kepraktisan ini, guru dan siswa kelas 3 sekolah dasar diberikan lembar angket kepraktisan untuk mengetahui kepraktisan E Modul yang telah dikembangkan. Siswa yang diujikan sebanyak 10 siswa yang telah dipilihkan oleh pihak sekolah. Hal tersebut dinyatakan oleh (Widyastuti & Susiana, 2019) pada tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran. Uji keefektifan ini dilaksanakan dengan melaksanakan evaluasi yang tersedia pada E Modul yang telah diberikan dengan mendapatkan nilai rata – rata >75. (5) *Evaluation*, pada tahap evaluasi ini merupakan sebuah tahapan pelaksanaan perbaikan E Modul berbasis canva digital yang telah diberikan masukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, beserta guru kelas 3 sekolah dasar.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor penelian dari lembar penilaian validasi ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, serta angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa kelas 3 sekolah dasar. Data kualitatif diperoleh dari masukan/saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, serta masukan/saran dari guru kelas 3 sekolah dasar.

a) Analisis Kelayakan

Presentasi kelayakan E-Modul ini diperoleh dari 3 validator yakni ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli bahasa. Menurut (Arikunto & Suharsimi, 2012) mengemukakan bahwa persentase kelayakan atau validasi dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentasi Kelayakan} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel 1 Presentase Kelayakan

Presentase Pencapaian	Interprestasi
76-100%	Sangat Layak
56-75%	Layak
40-55%	Kurang Layak
0-39%	Tidak Layak

(Arikunto & Suharsimi, 2012)

b) Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dinilai dari tanggapan guru dan siswa kelas 3 sekolah dasar, dengan cara penghitungan yang sama dengan analisis kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Presentasi Kepraktisan} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel 2 Presentase Kepraktisan

Kriteria	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
81,00% - 100,00%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% - 80,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan perbaikan kecil
41,00% - 60,00%	Kurang Praktis	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu diperbaiki secara besar
21,00% - 40,00%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

(Akbar, 2013)

c) Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk dapat didasarkan pada pencapaian siswa dalam menerima dan memaahami pelajaran dengan menggunakan E-Modul pada materi manfaat hewan bagi manusia. KKM yang sudah ditentukan oleh UPT SD Negeri Kedawung 03, yaitu ≥ 75 , bahan

ajar E Modul berbasis canva digital dapat dinyatakan efektif apabila nilai rata-rata siswa ≥ 75 . Nilai rata-rata tes diperoleh dari penjumlahan nilai dari siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang mengikuti tes, menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Rata - Rata} = \frac{\text{skor pengumpulan data}}{\text{skor maksimal ideal}}$$

Tabel 3 Presentase Keefektifan

Presentase Pencapaian	Interprestasi
1% - 24%	Tidak Efektif
25 % - 49 %	Kurang Efektif
50 % - 74 %	Cukup Efektif
75 % - 100%	Efektif

(Yonny et al., 2011)

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar mengembangkan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahap, yaitu: 1)Analysis (analisis/menganalisis), 2)Desaign (desain/merancang), 3)Development (pengembangan rancangan), 4)Implementation (implementasi/menerapkan), 5)Evaluation (evaluasi). E Modul berbasis canva digital telah dilakukan uji kelayakan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan.

Adapun hasil penilaian kelayakan yang diperoleh dari hasil penilaian para ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media ditampilkan pada table 4 sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Penilaian Kelayakan

Validator	Skor yang diperoleh
Ahli Materi	92,85%
Ahli Bahasa	90,6%
Ahli Media	96,87%
Rata - Rata	93,44%

Berdasarkan hasil dari tabel 4, nilai rata – rata yang diperoleh dari para ahli memperoleh hasil 93,44% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa E Modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar dinyatakan sangat layak.

Hasil penilaian kepraktisan E Modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia dilakukan dengan memberikan lembar angket kepraktisan kepada guru dan siswa kelas 3 guna mengetahui kepraktisan E Modul. Hasil penilaian kepraktisan ditampilkan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Penilaian Kepraktisan

Responden	Skor yang diperoleh
Guru	95,35%
Siswa	95,27%
Rata - Rata	95,31%

Dari hasil tabel 5 diatas, nilai rata – rata dari lembar angket kepraktisan guru dan siswa kelas 3 sekolah dasar memperoleh 95,31%. Hal ini menunjukkan bahwa E Modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar dinyatakan sangat praktis.

Untuk mengetahui hasil keefektifan pada E Modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia yang telah dikembangkan oleh peneliti, maka dilakukan tes hasil belajar siswa dengan mengerjakan tugas evaluasi yang telah tersedia pada E Modul tersebut. Kriteria yang dimiliki UPT SD Negeri Kedawung 03 untuk dinyatakan tuntas harus berada di atas KKM, yaitu ≥ 75 . Nilai rata – rata yang diambil dari 10 anak memperoleh hasil 90,5. Sehingga keefektifan E Modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar dinyatakan efektif. Dari hasil pembahasan yang telah dijabarkan, bahwa E Modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekola dasar dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Pengembangan yang digunakan adalah pengembangan menggunakan model ADDIE. Analisis kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan “Sangat Layak” sehingga E Modul yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran. Analisis kepraktisan yang diperoleh dari angket kepraktisan guru dan siswa dinyatakan “Sangat Praktis” sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Analisis keefektifan E Modul Berbasis

Canva Digital yang diperoleh dari hasil soal evaluasi siswa termasuk dalam kategori “Sangat Efektif” sehingga E Modul yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Abong, R. (2015). Konstelasi Kurikulum Pendidikan Di Indonesia. *At-Turats*, 9(2), 37. <https://doi.org/10.24260/at-turats.v9i2.314>
- Adiputra, I., Sugihartini, N., & Dkk. (2014). Instalasi Sistem Operasi Jaringan Berbasis GUI dan Text ” untuk Siswa Kelas X Teknik Komputer. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 3(1), 19–25.
- Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ana Puspita, Muhammad Nazar, L. H., & Reza, M. (2021). *Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design*. 5(2), 151–161. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i2.20334>
- Arikunto, & Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Djollong, Andi, F. (2012). Kedudukan Guru Sebagai Pendidik. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 15(1), 120–131. <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n1a10>
- Drs. Asep Herry Hernawan, M. P., Dra. Hj. Permasih, M. P., & Laksmi Dewi, M. P. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar*. 1489–1497. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf
- Endang Sawitri. (2019). *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Ayra Luna.
- Husaini, M. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)*. 2(1). <https://doi.org/10.31219/osf.io/yca2>
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Director*, 15(40), 6–13. [http://awsassets.wmfz.panda.org/downloads/earth_summit_2012_v3.pdf%0Ahttp://hdl.handle.net/10239/131%0Ahttps://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones/jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion para el aprendizaje Perspectiva alumnos.pdf%0Ahttps://ww](http://awsassets.wmfz.panda.org/downloads/earth_summit_2012_v3.pdf%0Ahttp://hdl.handle.net/10239/131%0Ahttps://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones/jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion_para_el_aprendizaje_Perspectiva_alumnos.pdf%0Ahttps://ww)
- Murfiah, U. (2017). Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. *Pesona Dasar (Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 1(1), 57–69. <https://doi.org/10.24815/pear.v7i2.14753>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. (2011). Model Pembelajaran Terpadu. In *Jakarta*. Bumi Aksara.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for

actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*.
<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>

Yonny, Acep, & Dkk. (2011). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.