

Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI

Johan Tanama, I Nyoman Sudana Degeng, Nurmida Catherine Sitompul

Jurusan Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

***Corresponding Author. Email: tanama.johan19@gmail.com**

Abstract

The problem behind this research is the lack of availability of teaching materials that are in accordance with the characteristics of learning in increasing student enthusiasm for learning. This study aims to increase students' learning enthusiasm in Indonesian history lessons in class XI Christian Masa Depan Cerah Surabaya. This research was conducted using a research and development (R&D) methodology using the ADDIE model. The results of the material evaluation analysis developed an overall average of 4 and a percentage of 81. On the other hand, the media/design professional analysis has an average of 4 and a percentage of 86. On the other hand, the peer review analysis has an overall average 5 and a percentage of 92. The individual student analysis of 3 students/respondents achieved a very good average category with a score of 45.7 and a feasibility percentage of 91%. Analysis of small group students of 10 students/respondents achieved a very good average category with a score of 47.1. The precision level is 94%, the large group/field analysis of 60 students/respondents achieves a very good average category with a score of 44.6, an 89% precision level. The practical implication of this research is that scientific-based E-Modules using the Canva application can be used as an alternative or innovation to increase learning enthusiasm in learning Indonesian history at school.

Abstrak

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil analisis evaluasi materi yang dikembangkan menghasilkan rata-rata keseluruhan 4 dan persentase 81. Di sisi lain, analisis profesional media/desain memiliki rata-rata 4 dan persentase 86. Di sisi lain, analisis peer review memiliki rata-rata keseluruhan 5 dan persentase 92. Analisis individu siswa terhadap 3 siswa/responden mencapai kategori rata-rata sangat baik dengan skor 45,7 dan persentase kelayakan 91%. Analisis siswa kelompok kecil sebanyak 10 siswa/responden mencapai kategori rata-rata sangat baik dengan skor 47,1. Tingkat presisi 94%, analisis kelompok besar/lapangan sebanyak 60 siswa/responden mencapai kategori rata-rata sangat baik dengan skor 44,6, tingkat presisi 89%. Implikasi praktis penelitian ini bahwa E-Modul berbasis saintifik dengan menggunakan aplikasi Canva dapat dijadikan alternatif atau inovasi untuk meningkatkan semangat belajar dalam pembelajaran sejarah Indonesia di sekolah.

How to Cite: Tanama, J., Degeng, I., & Sitompul, N. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 71-83. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5648>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5648>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Article History

Received: 10-10-22

Reviewed: 17-10-22

Published: 20-01-23

Key Words

ADDIE model, E-Modul, Canva, passion for learning, Indonesian history

Sejarah Artikel

Diterima: 10-10-22

Direview: 17-10-22

Disetujui: 20-01-22

Kata Kunci

Model ADDIE, *E-Modul*, *Canva*, semangat belajar, Sejarah Indonesia

Pendahuluan

Pendidikan karakter akan terbentuk secara optimal jika materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Pendidikan karakter merupakan usaha sadar untuk merubah tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik dan dapat mengikuti perubahan yang terjadi dimasyarakat dan bisa mengikuti perkembangan zaman (Suriadi et al., 2021). Dalam pembelajaran sejarah Indonesia terdapat nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme sehingga jika nilai-nilai tersebut diarahkan dengan baik maka karakter siswa secara tidak langsung juga akan terbentuk. Seiring berjalannya waktu muncul permasalahan pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Pembelajaran sejarah Indonesia untuk sebagian siswa adalah hal yang sangat membosankan. Bila dianalisis dari segi isi (*content*) mata pelajaran sejarah Indonesia berisikan peristiwa di masa lampau, dibahas secara kronologis yang sarat dengan dokumentasi yang mudah menimbulkan kebosanan. Materi sejarah Indonesia yang secara alamiah memang mengedepankan aspek materi sehingga sangat riskan sebagai faktor penyebab timbulnya rasa bosan sehingga pembelajaran sejarah Indonesia di sekolah menjadi kurang menarik (Sardiman, 2017). Di dukung penelitian (Özerk, 2020) yang mengatakan kebosanan dalam akademik adalah fenomena yang relevan dan berkembang di sebuah konteks pendidikan.

Penelitian awal dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap siswa kelas XI SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya. Hasil observasi dari angket memberikan data yang menunjukkan kebosanan siswa terhadap mata pelajaran sejarah Indonesia. Kebosanan yang dialami sebagian besar siswa kelas XI di SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya adalah siswa menganggap pelajaran sejarah Indonesia hanya menekankan aspek kognitif. Banyak siswa di kelas XI MIPA yang mengatakan pembelajaran sejarah Indonesia membosankan dikarenakan media yang digunakan guru tidak ada inovasi dan konservatif sehingga menurunkan semangat belajar siswa di kelas.

Media yang digunakan guru di SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya yaitu buku paket dan *handouts*. Saat ini buku paket adalah terbitan salah satu penerbit buku pembelajaran berskala nasional dan ditambah *handouts* dan modul dari guru yang disusun sesuai kebutuhan. Penggunaan modul di SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya juga tidak terlalu banyak hanya beberapa mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran sejarah Indonesia. Modul yang dipakai dalam pembelajaran sejarah Indonesia lebih menekan isi (*content*) dan belum menerapkan pendekatan Saintifik. Karakteristik pelajaran sejarah Indonesia seperti ini memerlukan strategi penyampaian yang mendorong munculnya rasa ingin tahu siswa sehingga pendekatan saintifik dapat dijadikan salah satu solusi.

Pendekatan Ilmiah atau *Scientific Approach* didefinisikan dalam kurikulum 2013 sebagai dasar pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. Pendekatan saintifik adalah sebagai sebuah solusi mengatasi tantangan pembelajaran pada kurikulum 2013 dan perlu dikaji ulang kemanfaatannya yang bertujuan untuk menemukan metode yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar di kelas (Kusaeni et al., 2021). Pada pendekatan ilmiah siswa bisa bersikap tanggung jawab untuk membentuk sikap bahwa pada pendekatan saintifik diharuskan untuk mencapai SKL (Hasanah et al., 2021). Pendekatan saintifik menurut (Wiyanto, 2017) adalah rancangan pembelajaran berisikan prinsip-prinsip ilmiah dimana dalam pembelajaran siswa melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan data, melakukan asosiasi, dan mengkomunikasikan, yang bertujuan pada pengembangan kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan siswa sejalan dengan kaidah ilmiah. Keadaan ini mendorong perlunya penerapan pendekatan saintifik untuk mengembangkan bahan ajar yang menghasilkan luaran (siswa) dengan kemampuan intelektual dan karakter yang unggul.

Penggunaan pendekatan saintifik diharapkan dapat memfasilitasi proses pembelajaran lebih efektif dibandingkan pembelajaran tradisional yang bertumpu pada peran aktif guru. Pendekatan saintifik berfokus pada pendidikan kontemporer dalam mengembangkan kompetensi *soft* dan *hard skill* siswa. Kemampuan ini akan menjadi syarat bagi siswa untuk berhasil di masa depan. Salah satu penunjang yang dapat menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran adalah adanya bahan ajar. Adanya bahan ajar yang baik memudahkan siswa belajar dan memberikan pedoman untuk belajar mandiri.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan mengenai permasalahan semangat belajar siswa. Penitikberatan pada pengembangan modul ini adalah sebagai bahan ajar. Penelitian yang relevan dengan penelitian yaitu penelitian (Ramadhani & Yudiono, 2020) penelitian ini didasarkan pada data observasi guru yang jarang menggunakan buku pelajaran atau modul. Sedangkan Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-Modul pembelajaran CAD berbasis android yang memiliki kualitas (layak, efektif dan praktis) yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan yang dilakukan oleh penelitian terdahulu adalah bahan ajar dikemas dalam bentuk E-Modul, dikembangkan berdasarkan berbasis android yang memiliki kualitas (layak, efektif dan praktis). Penelitian terdahulu ini belum mengeksplorasi bahan ajar E-Modul dengan menggunakan aplikasi Canva sehingga peneliti membuat penelitian yang menggunakan E-Modul yang berjudul Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Saintifik Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa di Kelas Xi Sma Kristen Masa Depan Cerah Surabaya.

E-Modul merupakan alat bantu *e-teaching* yang berguna bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal dalam proses pembelajaran secara mandiri. Modul elektronik adalah materi pendidikan yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa yang dilengkapi dengan panduan belajar secara mandiri, dalam arti pembaca langsung melakukan kegiatan pembelajaran, tidak bergantung langsung pada guru. E-Modul secara etimologis terdiri dari dua kata: 'E' atau 'elektronik' dan 'modul'. (Laili et al., 2019) menjelaskan modul elektronik sebagai materi pembelajaran, metode, keterbatasan, dan metode penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi sesuai kurikulum secara elektronik, yang didefinisikan sebagai sumber daya. Pendapat tentang pembelajaran E-Modul (Santosa et al., 2017) dapat meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas kegiatan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar E-Modul menggunakan aplikasi Canva dengan pendekatan saintifik, desain yang menarik dan dilengkapi dengan soal- soal yang termasuk HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) diharapkan menambah semangat belajar siswa dan memudahkan dalam memahami materi sehingga diharapkan meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Pemilihan format bahan ajar dalam bentuk digital karena format ini memiliki sejumlah kemampuan dalam mempresentasikan materi karena kemampuannya menampilkan berbagai format informasi (Kuswandi et al., 2021) seperti teks, foto, ilustrasi dengan berbagai format seperti foto, gambar, grafik bahkan bisa disematkan link ke laman materi yang tersedia secara online agar siswa di berikan kesempatan memperdalam bagian-bagian pembelajaran tertentu yang diminati. Apalagi dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, khususnya para pelajar sudah tidak asing lagi dengan *Android*. Oleh karena itu, format *Interactive Electronic Module (E-Module)* dengan aplikasi Canva untuk pembelajaran sejarah Indonesia dipilih.

Pengembangan E-Modul dengan menggunakan aplikasi Canva disini menjawab tantangan zaman yang serba bergejolak, sehingga E-Modul yang dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran secara alami berkembang seiring dengan kemajuan

teknologi komunikasi dan informasi E-Modul. (Ricu Sidiq & Najuah, 2020) dalam hal ini, guru telah menciptakan ruang untuk rasa ingin tahu siswa. Mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti penelitian (Herawati & Muhtadi, 2018) menyatakan bahwa modul elektronik merupakan modul yang efektif dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian R & D adalah menghasilkan bahan ajar berupa E-Modul pembelajaran sejarah Indonesia berbasis saintifik dengan aplikasi Canva untuk meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa di kelas XI SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya. Kontribusi dalam penelitian ini bahwa E-Modul berbasis saintifik dengan menggunakan aplikasi Canva dapat dijadikan alternatif atau inovasi untuk meningkatkan semangat belajar dalam pembelajaran sejarah Indonesia di sekolah.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Model pembelajaran ADDIE, ADDIE pertama kali muncul pada tahun 1975 (Branson 1975). Itu dibuat oleh Pusat Teknologi Pendidikan di Florida Universitas Negeri. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Cary pada tahun 1978 dan Russell Watson direvisi pada tahun 1981, dan dianggap penting dalam pengembangan program pendidikan dan pelatihan (Muruganatham, 2015). Model Pengembangan ADDIE merupakan akronim dari lima fase proses pengembangan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE adalah model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan Canva pada pembelajaran sejarah Indonesia di SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya.

Dalam penelitian E-Modul pembelajaran sejarah Indonesia berbasis saintifik dengan aplikasi Canva untuk meningkatkan semangat belajar di kelas XI SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya menggunakan alat pengumpulan data penelitian pengembangan meliputi: Uji validitas modul elektronik sejarah Indonesia berbasis pendekatan saintifik. Alat validasi berupa lembar sertifikasi E-Modul yang digunakan untuk mencari informasi tentang kualitas E-Modul sejarah Indonesia berdasarkan pendekatan saintifik yang dikembangkan oleh validator. Lembar konfirmasi ini mencakup tiga jenis lembar konfirmasi, antara lain lembar konfirmasi material, lembar konfirmasi spesialis media, dan lembar konfirmasi desain. Informasi yang diperoleh dari alat ini menjadi acuan atau masukan bagi peneliti untuk menyempurnakan produk E-Modul Sejarah Indonesia berdasarkan pendekatan saintifik yang dikembangkan, sehingga menghasilkan produk akhir yang valid. Alat kedua adalah semangat belajar. Tes berpikir belajar ini meliputi hasil belajar suatu proses pembelajaran dengan metode yang tersedia, dalam tes ini menggunakan alat *pre* dan *post test*. Hasil tes digunakan untuk menggambarkan peningkatan semangat belajar dengan menggunakan E-Modul yang dikembangkan.

Untuk mengolah data yang didapatkan dari hasil pengembangan digunakan analisis yaitu data hasil validasi dan data dari instrumen semangat belajar siswa. Data hasil validasi tim ahli dan data dari instrumen semangat belajar siswa dianalisis untuk mengetahui kelayakan E-Modul yang dikembangkan. Untuk analisis, menggunakan rumus berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus ADDIE

Keterangan:

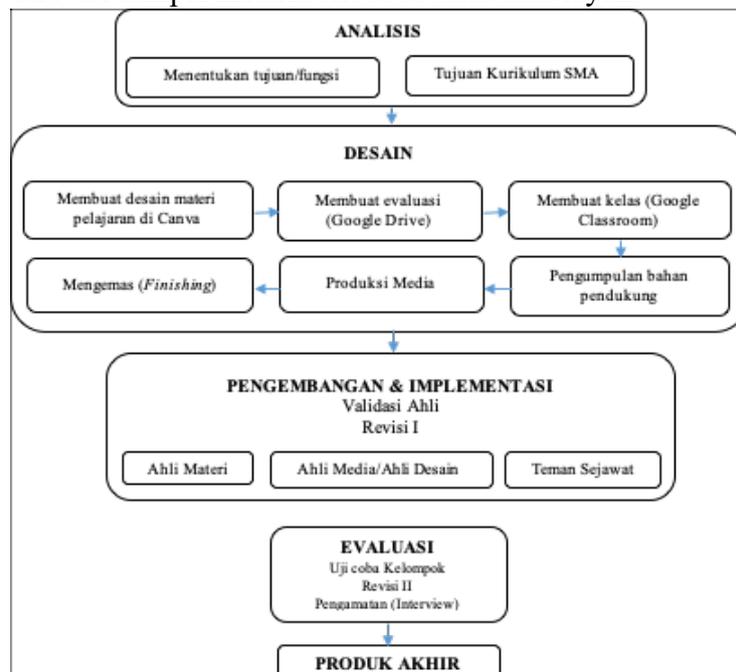
- P = Persentase kelayakan
 $\sum X$ = Jumlah total jawaban skor validator
 $\sum X_i$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi

Penilaian hasil validasi menggunakan konversi skala pencapaian karena penilaian membutuhkan standar kinerja (skor) dan disesuaikan serta diselaraskan dengan kategori yang telah ditetapkan (Attamimi & Riduwan, 2015).

Tabel 1. Kriteria Validitas Instrumen

0-20	Tidak layak	Revisi
21-40	Kurang layak	Revisi
41-60	Cukup layak	Revisi kecil
61-80	Layak	Tidak perlu revisi
81-100	Sangat layak	Tidak perlu revisi

Evaluasi harus memenuhi kriteria yang valid/dapat dicapai. Jika kriteria tidak valid atau tidak layak, maka harus direvisi sampai kriteria tersebut valid atau layak.



Gambar 2. Langkah-langkah Model ADDIE

Tahapan awal penelitian yaitu menentukan tujuan serta fungsi media pembelajaran di E-Modul sejarah Indonesia dan tujuan kurikulum SMA. Dalam hal ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum di SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya yang mengarah pada kurikulum sejarah Indonesia 2013. Kompetensi yang akan dianalisis adalah kompetensi dasar dan kompetensi inti. Pemilihan dan penyusunan materi sejarah Indonesia difokuskan kepada materi proklamsi kemerdekaan dan pembentukan pemerintah Indonesia. Dalam pemilihan materi ini didasarkan pada hasil kuisioner siswa kelas XI yang mengatakan pembelajaran sejarah Indonesia yang membosankan terutama bagi siswa yang pandai dan

kreatif seperti di kelas XI MIPA. Penyusunan materi media E-Modul didasarkan pada pencapaian kemampuan siswa sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran sejarah Indonesia. Siswa diharapkan menguasai keterampilan dasar dan kompetensi inti. Mengenali tanda-tanda pencapaian keterampilan dasar melalui indikator perilaku siswa.

Tahapan selanjutnya yaitu menentukan desain. Penentuan desain berupa kerangka media pembelajaran E-Modul sejarah Indonesia yang tidak terlepas dari hasil analisis kebutuhan. Di dalam tahapan desain terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan peneliti untuk membuat media ajar E-Modul sejarah Indonesia dengan aplikasi Canva. Proses pertama yaitu membuat desain materi proklamasi kemerdekaan dan pembentukan pemerintah Indonesia di aplikasi Canva. proses ini bertujuan untuk membuat desain yang menarik untuk siswa SMA kelas XI supaya tidak mengalami kebosanan selama kegiatan pembelajaran. Proses selanjutnya yaitu membuat evaluasi di google drive. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan hasil pembelajaran setelah menggunakan E-Modul sejarah Indonesia. Proses selanjutnya yaitu membuat kelas di google classroom. Di google classroom terdapat materi dan kuis yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri dan tanpa harus menunggu guru menjelaskan materi. Proses selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan pendukung, produksi media, dan mengemas (*Finishing*). Di dalam proses terakhir dalam menentukan desain yaitu mengemas (*Finishing*) yaitu berupa penambahan materi, gambar, link youtube dan animasi sehingga desain lebih siap ketahap selanjutnya.

Pada tahapan pengembangan menggunakan desain penilaian produk secara deskriptif. Peneliti mengembangkan E-Modul secara menyeluruh. Saat ini E-Modul sedang divalidasi. Peneliti kemudian melakukan angket validitas produk yaitu ahli materi (bahasa dan isi), validitas media atau ahli desain, ahli desain dan validitas teman sejawat. Penilaian atau validasi pengembangan E-Modul ada beberapa tahap, meliputi dibuatnya produk awal berupa draf materi sejarah Indonesia yaitu proklamasi kemerdekaan dan pembentukan pemerintah Indonesia untuk penilaian atau validasi ahli isi pada tahap pertama, sehingga diperoleh revisi pertama untuk masuk ke tahap selanjutnya. Tahap kedua yaitu penilaian atau validasi ahli media atau ahli desain. Tahap kedua ini mendapatkan masukan mengenai media dan desain yang sesuai dengan pembelajaran SMA. Hasil revisi kedua dievaluasi oleh satu reviewer. Produk berupa E-Modul dinilai oleh pakar, dan saran serta kontribusi pakar digunakan peneliti untuk menyempurnakan produk berupa E-Modul yang dikembangkan kemudian masuk ke tahap implementasi.

Tahap implementasi dilaksanakan di kelas XI MIPA dan IPS di SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya. Sebelum menggunakan E-Modul, siswa menerima *pre-test* dan pada akhir penggunaan E-Modul, mereka menerima *post-test*. Setelah menerima tes, siswa juga menerima angket respon siswa yang telah dirancang oleh peneliti. Tes ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tes individu, penilaian kelompok kecil dan uji coba kelompok besar atau penilaian lapangan. Pengujian individu dilakukan pada 3 siswa kelas XI MIPA 2 dan XI IPS 2 sedangkan pengujian kelompok kecil dilakukan pada 10 siswa kelas XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI IPS 1 dan XI IPS 2. Uji coba lapangan (*field assessment*) terhadap kurang lebih 60 siswa dari masing-masing kelas XI SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya. Langkah ini untuk menganalisis kebenaran desain, kebenaran isi E-Modul, daya tarik dan keefektifan E-Modul yang dikembangkan bagi siswa. Ini juga bisa menjadi referensi untuk menyempurnakan E-Modul.

Setelah mengetahui tes kelompok kecil, peneliti memperoleh hasil implementasi E-Modul yang dikembangkan. Pada tahap ini, hasilnya menunjukkan kelemahan atau kekurangan modul elektronik dan perbaikan yang telah dilakukan. Modul elektronik tidak

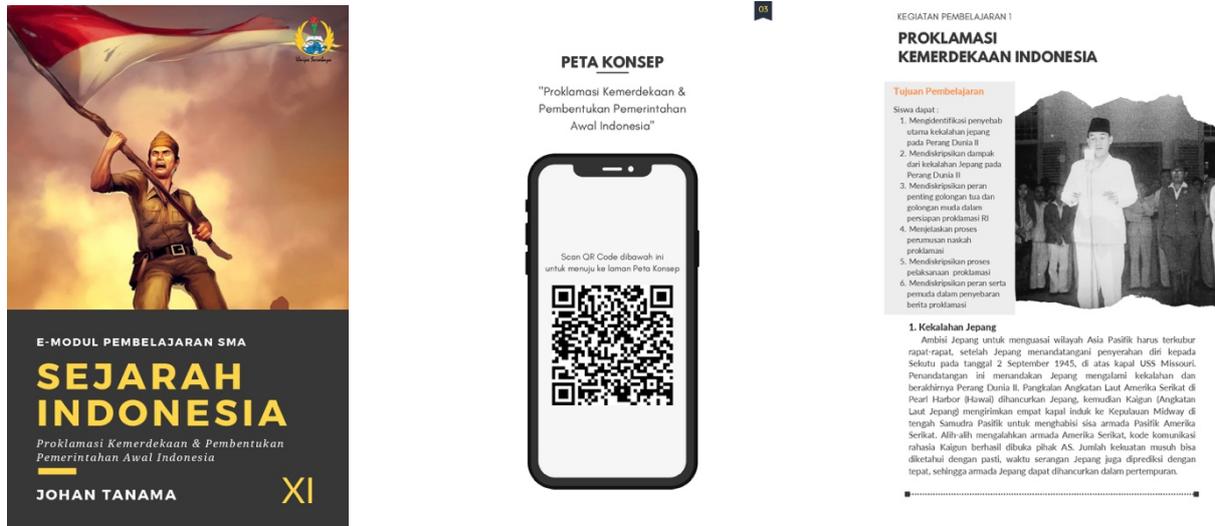
memiliki kekurangan atau kelemahan, sehingga siap untuk di uji cobakan di lapangan dan E-Modul dimaksudkan agar dapat digunakan untuk keperluan akademik.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Langkah-langkah pengembangan ADDIE mewakili lima tahap proses pengembangan: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Uraian isi pembelajaran E-Modul Sejarah Indonesia dimasukkan dalam bentuk komentar dan saran dari ahli isi materi pelajaran mengenai isi E-Modul. Dengan kata lain, mekanisme pembelajaran seperti membuat peta konsep harus jelas (Hendra et al., 2022). Materi E-Modul lebih detail dan kompetensi harus sesuai dengan skor dan penilaian. Jika tidak, pertanyaannya harus lebih banyak pertanyaan HOTS, yang akan meningkatkan kualitas analisis. Masukan dan saran ini akan menjadi dasar untuk perbaikan sebelum uji coba berikutnya (penilaian oleh ahli media dan desain). Dengan demikian, berdasarkan hasil penilaian ahli materi pelajaran uraian isi pembelajaran E-Modul terbukti layak, dengan rata-rata keseluruhan 4 dan persentase 81% dinyatakan layak. Mengacu pada kelayakan E-Modul, hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu dari (Nillofa Ende et al., 2022) bahwa E-Modul interaktif dinyatakan layak karena memuat tujuan pembelajaran, pembelajaran teori, Uji kompetensi, dan kunci jawaban. Penelitian serupa yaitu oleh (Mariska, 2022) yang mengatakan uji validitas aspek materi memperoleh hasil 87,5% dengan kategori sangat valid.

Hasil penilaian oleh ahli desain/media dapat dianalisis sebagai berikut: secara keseluruhan, kesesuaian dimensi dengan isi E-Modul sesuai, tata letak elemen tata letak pada sampul depan dan belakang konsisten, komposisi elemen *layout* sebanding dengan *layout* konten, ukuran dan elemen layout teks proporsional dengan ukuran E-Modul sesuai, elemen warna memiliki *layout* yang serasi, tampilan kontras, ukuran font sebanding dengan ukuran E-Modul, ilustrasi sangat sesuai dan dapat dideskripsikan, menggambarkan isi atau dokumentasi E-Modul, penempatan elemen, tata letak yang sesuai dan konsisten dengan pola penulisan, dan pemisahan paragraf yang tepat dan jelas. Dalam E-Modul, margin yang digunakan sebanding dengan ukuran E-Modul, ukuran font sesuai dengan tingkat pendidikan siswa, dan dalam E-Modul dapat mengungkapkan arti atau makna 'suatu objek. Jadi, berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli desain pembelajaran pada modul elektronika menunjukkan bahwa rata-rata 4 dan persentase 86% sudah sesuai/layak. Hasil perhitungan respon didukung dengan penelitian terdahulu dari (Mellisa & Imania, 2022) bahwa penelitian media pembelajaran E-Modul berbasis Canva oleh ahli media memiliki tingkat kevalidan baik sekali dengan presentase 86% - 100%. Penelitian serupa yaitu oleh (Sari & Fitriani, 2022) dipersentasekan memperoleh nilai 92,5% dengan kategori sangat layak.



Gambar 3. Contoh Gambar Tampilan Desain Fitur E-Modul

Hasil penilaian teman sejawat dapat dianalisis sebagai berikut: kerangka isi, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan E-Modul, deskripsi isi pembelajaran, gambar, soal latihan/latihan dan jawaban yang tepat, jelas, menarik, akurat, mudah dan bermanfaat, daftar pustaka dan ringkasan. Hal ini menunjukkan bahwa E-Modul mata pelajaran sejarah Indonesia telah diterima untuk digunakan di kelas XI SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya dan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan pembelajaran. Para pengulas berkomentar/menyarankan bahwa buku ini memenuhi persyaratan buku pedoman guru dan memiliki rata-rata keseluruhan 5 dan persentase 92%. Hasil perhitungan respon didukung dengan penelitian terdahulu dari (Wilujeng et al., 2021) bahwa rata – rata yang diperoleh dari para ahli memperoleh hasil 93,44% dengan kategori sangat layak.

SMA KRISTEN MASA DEPAN CERAH Diamond Hill DHI/ 11, Citra Raya, Surabaya Telp.031-7414838 e-mail: sma@mdc@yahoo.com																
UJI COBA PERORANGAN																
										Jumlah Soal	10 Item					
										Peserta	3 org					
No.	Nama	No. Soal dan Skor										Jml Skor	Nilai	% Ketercapaian	Ketuntasan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				Ya	Tdk
1	Faura Yumiharjo	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	50,0	5	94%	✓	-	
2	Raf Vireel Lakandem	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	47,0	4	84%	✓	-	
3	Jessica Livia Candra	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	48,0	5	96%	✓	-	
Skor		4,3	4,7	4,7	4,7	4,7	4,7	4,0	4,7	4,7	45,7	5	91%			
Surabaya, 30 April 2022																
Guru Mata Pelajaran																
 Johan Tanama, S.Pd Mengertakan, Kepala SMA Kr. MDC																
 Dra. Liem Sise Ie																

Gambar 4. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

SMA KRISTEN MASA DEPAN CERAH Diamond HR DHU 11, Cira Raya - Surabaya Telp.031-7414838. e-mail: smakmdc@yahoo.com															
UJI COBA KELOMPOK KECIL															
										Jumlah Soal Peserta	10 Item 10 org.				
No.	Nama	No. Soal dan Skor										Ind Skor	Nilai	% Ketercapaian	Ketuntasan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Mikel Tje Hokono	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	94%	✓
2	Narika Irena Pratiyo	4.0	4.0	5.0	5.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	44.0	4	88%	✓
3	Recha Ganiawan	5.0	4.0	5.0	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	47.0	5	94%	✓
4	Areltha Janice Mholody Prakasaya	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	4.0	48.0	5	96%	✓
5	Hason Nurhadi Idrakwin	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
6	Mouca Faldia Natasio	5.0	5.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	45.0	5	90%	✓
7	Quenora Mella Levi Hestawan	3.0	5.0	4.0	5.0	5.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	45.0	5	90%	✓
8	Sheren Tanaya	5.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	44.0	5	88%	✓
9	Alexander Zephanya Nania	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
10	Areltha Elvira Wijaya	4.0	5.0	5.0	4.0	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	49.0	5	98%	✓
Skor		4.5	4.7	4.8	4.7	4.8	4.7	4.6	4.7	4.9	4.7	47.1	5	94%	✓

Sarabaya, 30 April 2022
 Guru Mata Pelajaran

 Johan Tanama, S.Pd
 Mengertaha,
 Kepala SMA Kr. MDC

 Dra. Lian Sae Ie

Gambar 5. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

SMA KRISTEN MASA DEPAN CERAH Diamond HR DHU 11, Cira Raya - Surabaya Telp.031-7414838. e-mail: smakmdc@yahoo.com															
UJI COBA KELOMPOK BESAR															
										Jumlah Soal Peserta	10 Item 60 org.				
No.	Nama	No. Soal dan Skor										Ind Skor	Nilai	% Ketercapaian	Ketuntasan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Alken Nurhadi Haino	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	4	80%	✓
2	Amelia	4.0	4.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	4.0	5.0	5.0	44.0	4	88%	✓
3	Dewanglo Pervanore Chandra	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
4	Fredrick Riko Leo	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	44.0	4	88%	✓
5	Grevana Gonzales	4.0	4.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	5.0	45.0	5	90%	✓
6	Immanuel Victor Javrena Kosasih	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
7	Helvin Josephus Soliman	4.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	44.0	4	88%	✓
8	Jessica Ivana Angrek	5.0	5.0	4.0	4.0	4.0	5.0	5.0	4.0	4.0	5.0	44.0	4	88%	✓
9	Joseph Eric Soesman	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
10	Jock Petra Wiraljo	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
11	Mathew Emmanuel Gre	4.0	5.0	4.0	5.0	4.0	5.0	5.0	4.0	5.0	5.0	46.0	5	92%	✓
12	Rah Emanuel Zephanias	4.0	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	48.0	5	96%	✓
13	Sheren Louissa	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	42.0	4	84%	✓
14	Tilly Audrey Marnita	4.0	3.0	5.0	3.0	4.0	4.0	4.0	3.0	4.0	4.0	37.0	4	74%	✓
15	Vanessa Roidie Lailani	5.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	48.0	5	96%	✓
16	Waylen Iwanan Collin	3.0	4.0	4.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	4.0	44.0	4	88%	✓
17	Yakana Steven Rudy	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	5.0	48.0	5	96%	✓
18	Angeli Christina Haino	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
19	Antonius Steven Lukko	5.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	5.0	5.0	45.0	5	90%	✓
20	Hannun Liana Indoneso	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
21	Josana Feodora Likito	4.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
22	Josathan Haino, Jr	4.0	5.0	5.0	4.0	5.0	4.0	5.0	5.0	4.0	4.0	46.0	5	92%	✓
23	Josie Rizki Wigra	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	5.0	47.0	5	94%	✓
24	Maryalisa Charissa Chanca	4.0	4.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	43.0	4	86%	✓
25	Mery Haino	4.0	4.0	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	41.0	4	82%	✓
26	Patrick Rizkie Go	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
27	Rafael Fibert Setiandj	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	4.0	4.0	5.0	47.0	5	94%	✓
28	Rehman Muroca Zainul	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
29	Stevan Wang Gnanawan	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
30	Tari Mavrick Soebroto	4.0	4.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	46.0	5	92%	✓
31	Yhan Yahan	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
32	Angelita Irene Sanders	4.0	4.0	5.0	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	47.0	5	94%	✓
33	Cherry Callita Kamoro	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	5.0	41.0	4	82%	✓
34	Diana Irena Harjito	5.0	4.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	5.0	45.0	5	90%	✓
35	Irvan Setiawan	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	5.0	41.0	4	82%	✓
36	Jasun Supriatna	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
37	Josi Christy Pratiama Wicaksono	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
38	Mathew Harjito	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
39	Nicholas Lina Alvenso	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
40	Nicholas Vincent Siano	4.0	5.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	47.0	5	94%	✓
41	Rebecca Ferren Soetario	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
42	Regina Herma Nollala Laska	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
43	Shannon Lindsay Anggono	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
44	Sydney Devi Yu	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
45	Valer Valentino Vianzo	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
46	Charley Immanuel Chanca	3.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	3.0	4.0	5.0	39.0	4	78%	✓
47	Isabel Nicoletina	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
48	Gloria Boedharjo	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
49	Ivana Brinda Alden	4.0	5.0	4.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	46.0	5	92%	✓
50	Josathan Nollala	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
51	Kathleen Kent	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
52	Luke Floeda Harsono	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
53	Marchelino Nania Haino Aldito S	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
54	Octavianus John Thomas B	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
55	Rick Joyce Sugi	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
56	Ronald Ferri Sulikawaya	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	40.0	4	80%	✓
57	Samuel Vincent Hoji Npiso	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
58	Shangwisa Nollala Wiganto	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
59	Stantianus Raymond Soeroko	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
60	Viola Irene Sanders	4.0	5.0	5.0	4.0	5.0	4.0	5.0	5.0	5.0	5.0	50.0	5	100%	✓
Skor		4.4	4.4	4.3	4.4	4.5	4.6	4.5	4.5	4.5	4.6	44.6	4	89%	✓

Sarabaya, 30 April 2022
 Guru Mata Pelajaran

 Johan Tanama, S.Pd
 Mengertaha,
 Kepala SMA Kr. MDC

 Dra. Lian Sae Ie

Gambar 6. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

Pembahasan

Analisis data hasil tinjauan siswa terhadap E-Modul (Perorangan) yaitu komponen – komponen dalam E-Modul secara keseluruhan sudah layak, hal ini ditunjukkan dengan tingkat penilaian perorangan (3 peserta didik) sebagai subjek esai individu. Penilaian ini dilihat dari penelitian sebelumnya yang mengatakan angket kepraktisan *one-to-one* didapatkan juga komentar dan saran siswa terkait bahan ajar E-Modul yang diuji cobakan. Selain itu juga dilakukan wawancara kepada beberapa siswa terkait saran dan komentar yang

diberikan (Ceria et al., 2022). Subjek esai individu dengan aspek: sampul / tampilan E-Modul, kata pengantar, daftar isi, gambar / video, tutorial / tutorial, kerangka konten pembelajaran, ukuran dan jenis huruf, tujuan pembelajaran, deskripsi pembelajaran konten, praktik pertanyaan dan referensi yang sesuai (tepat, jelas, menarik, akurat, mudah) dengan dibuktikan dengan hasil rata-rata sangat baik dengan skor 45,7 dari 5 dan tingkat kualifikasi 91%. Berdasarkan uji perorangan (3 siswa) setelah dilakukan tabulasi dan hasil analisis di atas, semua komponen E-Modul memenuhi persyaratan penggunaan siswa.

Analisis data hasil penilaian siswa E-Modul (kelompok kecil), yaitu komponen-komponen E-Modul secara umum layak, Hal ini ditunjukkan dengan kualitas penilaian kelompok kecil (10 siswa) adalah objek kecil pengujian kelompok dalam aspek: sampul/tampilan modul elektronik, pendahuluan, daftar isi, gambar/video, petunjuk/petunjuk, kerangka isi pembelajaran, ukuran huruf dan tipografi, tujuan pembelajaran, deskripsi isi pembelajaran, soal latihan dan kepastakaan yang sesuai (tepat, jelas, menarik, akurat, mudah) yang dibuktikan dengan pembelajaran rata-rata siswa menilai daya tarik E-Modul rata-rata sangat baik dengan skor 47,1 dari 5 dan tingkat kualifikasi 94 %. Berdasarkan uji kelompok kecil (10 siswa) sesuai dengan hasil tabulasi dan analisis di atas, terlihat bahwa semua komponen E-Modul memenuhi persyaratan penggunaan siswa. Penelitian serupa yaitu oleh (Mawaddah et al., 2022) didapati hasil respon siswa kelompok kecil hasil rata-rata presentase kelayakan 89%, bisa disimpulkan semua komponen E-Modul memenuhi persyaratan penggunaan siswa.

Data hasil penilaian siswa E-Modul (kelompok besar) khususnya komponen-komponen E-Modul secara umum secara keseluruhan sudah layak, hal ini ditunjukkan dengan kualitas penilaian kelompok besar (60 siswa) menjadi subjek esai kelompok besar pada aspek-aspek berikut: sampul/ tampilan modul elektronik, pendahuluan, daftar isi, gambar/video, petunjuk/pedoman, kerangka isi pembelajaran, ukuran dan jenis font, tujuan pembelajaran, uraian isi pembelajaran, soal latihan dan daftar pustaka yang sesuai (tepat, jelas, menarik, akurat, mudah) pembuktian dicapai dengan rata-rata sangat baik dengan skor 44,6 dari 5 dan tingkat kualifikasi 89%. Berdasarkan uji kelompok besar (60 siswa) sesuai dengan hasil tabulasi dan analisis di atas, terlihat bahwa semua komponen E-Modul memenuhi persyaratan penggunaan siswa. Hal ini selaras dengan penelitian (Ricu Sidiq & Najuah, 2020) yang menyatakan bahwa menggunakan E-Modul interaktif berbasis *android* pada saat uji coba kelompok besar dikatakan cukup layak dengan presentasi 63%.

Berdasarkan analisis ahli materi, spesialis media/desain pembelajaran, teman sejawat, kerja lapangan siswa perorangan (3 siswa), uji lapangan eksperimental siswa kelompok kecil (10 siswa), tes lapangan kelompok besar siswa (60 siswa) dapat dilihat bahwa produk pengembangan E-Modul menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI yang diujikan di SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya sudah memenuhi syarat dan meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini selaras dengan (Salsabila & Syaban, 2022) yang mengatakan media E-Modul interaktif adalah aplikasi yang fleksibel dan simpel mudah untuk dipergunakan oleh para siswa kapanpun dan dimanapun.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan, bisa disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar E-Modul menggunakan pendekatan saintifik, desain yang menarik dan dilengkapi dengan soal- soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) membuat semangat belajar dan hasil belajar siswa meningkat. Dapat di peroleh nilai dari E-Modul dengan menggunakan aplikasi Canva sangat efisien dalam meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa pada

mata pelajaran sejarah Indonesia materi proklamasi kemerdekaan. Keterbatasan dari penelitian ini peneliti hanya menggunakan komponen yang ada di aplikasi Canva diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk menambahkan komponen-komponen atau aplikasi diluar aplikasi Canva dalam menunjang pembelajaran di kelas sehingga diperoleh hasil yang lebih baik

Saran

Sesuai dengan hasil serta temuan pengembangan E-Modul berbasis Canva dikemukakan saran-saran yang diharapkan dapat menjadi masukan dan juga rekomendasi untuk pengambilan instruksional, keputusan kebijakan, maupun untuk keperluan penelitian-penelitian lanjutan tentang masalah yang berkaitan dengan pengembangan E-Modul berbasis Canva di teknologi pendidikan pada umumnya. Oleh sebab itu saran-saran kami sebagai berikut: 1). Melihat hasil produk penelitian dan pengembangan E-Modul pendekatan saintifik dengan menggunakan aplikasi Canva dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada guru mata pelajaran untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi pelajaran lain. 2). Kendala yang didapat dalam E-Modul berbasis Canva ini ialah dengan *network*, kondisi *gadget* siswa, dan juga pembaharuan dalam *system gadget* atau laptop bahwa sebenarnya aplikasi ini Canva sangat simpel dan sangat sederhana akan tetapi jika *gadget* atau hp yang digunakan tidak sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan tidak dapat digunakan sebagai proses pembelajaran. 3). Bagi pengembangan lebih lanjut, saran yang dapat diberikan berkaitan dengan penelitian ini diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk menambahkan komponen-komponen atau aplikasi yang lebih inovatif dalam menunjang pembelajaran di kelas sehingga diperoleh hasil yang lebih baik

Ucapan Terima Kasih

Kajian ini dilaksanakan dengan dukungan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas PGRI Adi Buana.

Daftar Pustaka

- Attamimi, F. M., & Riduwan, A. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Skeptisme Profesional Auditor. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi*, 4(7), 1–22.
- Ceria, R. E., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu. 5(2), 82–94.
- Hasanah, I., Melati, H. A., & Rasmawan, R. (2021). Pengembangan Modul Kimia Pendekatan Saintifik pada Materi Laju Reaksi di Madrasah Aliyah (MA). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4160–4171. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.746>
- Hendra, R., Yahya, M., Ruyani, N. A., Bachtiar, A., & Julaeha, E. (2022). Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Model. 5(2), 416–420.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Kusaeni, I., Amirudin, A., & Sittika, A. J. (2021). Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2329–2338. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1134>
- Kuswandi, D., Zulnaidi, H., Kurniawan, C., Aulia, F., At Thariq, Z. Z., Wijanarko, D. A., Nafi'a, M. Z. I., & Maknuunah, L. (2021). Digital Learning Literacy Training and

- Mentoring using ADDIE Model. *Proceedings of the International Conference on Information Technology and Education*, 609(December), 98–103.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Mariska, S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi*. 5(2), 489–501.
- Mawaddah, L. B., Dina, L. N. A. B., & Sufiyana, A. Z. (2022). Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Menggunakan Aplikasi Canva Dan Wordwall Materi Faktor- Faktor Kemajuan Peradaban Islam Di Dunia Untuk Siswa Kelas Xii Sma Bss Malang. *VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(7).
- Mellisa, & Imania. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1707–1715.
- Muruganatham, G. (2015). Developing of E-content Package by using ADDIE Model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52–54. www.allresearchjournal.com
- Nillofa Ende, A. M., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(2), 193.
<https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>
- Özerk, G. (2020). Academic boredom: An underestimated challenge in schools. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(1), 117–125.
<https://doi.org/10.26822/iejee.2020.177>
- Ramadhani, I. A., & Yudiono, H. (2020). Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar 3D. *Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 5, 136–144.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.
<https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Salsabila, S. P., & Syaban, M. B. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7896–7905.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3649>
- Santosa, A. S. E., Santyadiputra, G. S., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas XII Teknik Komputer dan Jaringan di SMK TI Bali Global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 1–11.
- Sardiman, S. (2017). Reformulasi Pembelajaran Sejarah: Sebuah Tantangan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 13(1).
<https://doi.org/10.21831/istoria.v13i1.17610>
- Sari, P. M., & Fitriani. (2022). development of canva-based economic e-module on cooperative materials for class X social sciences at SMAN 1 Cerenti. *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13(1), 1–10.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>
- Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan e-modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar. *Seminar*



<i>Nasional</i>	<i>PGSD</i>	<i>UNIKAMA,</i>	<i>5(1),</i>	<i>261–270.</i>
https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/636				
Wiyanto.	(2017).	<i>Integralistik.</i>	<i>Integralistik,</i>	<i>28(2),</i>
https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/integralistik/article/view/13738				