

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS CANVA MATERI
NISAN-NISAN KUNO DI PEMAKAMAN SIDO ING RAJEK
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI
SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Ahmad Robbi'a

NIM: 06041181924004

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *CANVA* MATERI
NISAN-NISAN KUNO DI PEMAKAMAN SIDO ING RAJEK
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA
NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Ahmad Robbi'a

NIM : 06041181924004

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *CANVA* MATERI
NISAN-NISAN KUNO DI PEMAKAMAN SIDO ING RAJEK
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA
NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Ahmad Robbi'a

NIM : 06041181924004

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

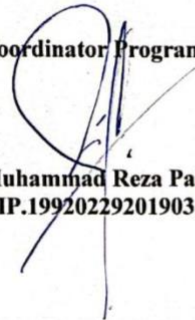
Mengetahui,

Ketua Jurusan,



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

Koordinator Program Studi,



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013**



**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *CANVA* MATERI
NISAN-NISAN KUNO PEMAKAMAN SIDO ING RAJEK
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA
NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

oleh

Ahmad Robbi'a

NIM: 06041181924004

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

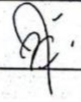
Hari : Kamis
Tanggal : 22 Juni 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd.



2. Anggota : Dra. Sani Safitri, M.Si



Palembang, Juli 2023

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahcmad Robbi'a

NIM : 06041181924004

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Canva* Materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juni 2023
Yang membuat pernyataan



Ahcmad Robbi'a
NIM. 06041181924004

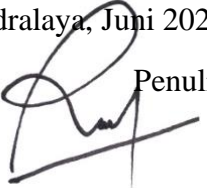
PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat Islam, nikmat kesehatan, serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul “*Pengembangan E-modul Berbasis Canva Materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek untuk Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya*” dapat terselesaikan dengan baik insya Allah. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd sebagai Pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, masukan serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini, dan semoga Allah SWT. selalu melimpahkan karunia-Nya aamiin. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M. A., Ibu Dr. Hudaidah, M. Pd selaku ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M. Si yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan kepada Ibu dan Bapak dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa pendidikan. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada para validator dan SMA Negeri 1 Indralaya yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian guna mendapatkan data yang baik. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidikan Indonesia.

Indralaya, Juni 2023

 Penulis

Ahcmad Robbia

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah ﷻ atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad ﷺ beserta para sahabatnya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Ibu terhebat dan terkuat sepanjang masa yang selalu bercucuran keringat setiap hari untuk anak-anaknya, Ibu Supri Yanti. Bapak tersegaran yang selalu mengajarkan keberanian yang selalu mencari nafkah tanpa mengenal lelah, Bapak Andri Wardana. Terima Kasih yang tidak akan pernah berhenti ku ucapkan kepada kedua orang tuaku, karena doa dan dukungan kalianlah anakmu dapat melangkah sejauh ini, semoga Allah memberikan kesehatan, perlindungan dan menyayangi mereka di dunia maupun di akhirat, *Aamiin*.
- ❖ Kepada adikku, Ririn Saparia terima kasih banyak selalu hadir disaat kakaknya kesulitan dalam hal keuangan dan adiku Annisah Al Mukarromah terima kasih banyak doa dan dukungan kalian berdua juga kakak bisa selalu semangat mengerjakan segala sesuatu.
- ❖ Dosen Pembimbingku, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. berkat ketulusan dan kesabaran ibu saya dapat menyelesaikan skripsi ini, Terima kasih banyak ibu telah membimbingku dari awal perkuliahan hingga selesai.
- ❖ Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Dra, Sani Safitri, M.Si., Drs. Syafruddin Yusuf, Ph.D., Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Dr. Farida, M.Si., Dr. Hudaidah, M.Pd., Dr. Syarifudin, M.Pd., Dr. Dedi Irwanto, M.A., Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., dan dosen kepada para purnabakti Dosenku Drs. Supriyanto, M.Hum., Drs, Alian, M.Hum, Dra. Yunani, M.Pd. Terima kasih banyak atas bimbingan dan ilmu bapak ibu berikan selama saya belajar di FKIP UNSRI.
- ❖ Kepada Bapak Agung Dwi Risky, mantan Staff Administrasi Pendidikan Sejarah yang selalu memberikan dukungan dan semangat hingga skripsi ini

selesai, terima kasih banyak telah membantu dalam proses perkuliahan yang sangat menyenangkan ini, semoga Allah memberikan kesehatan untuk bapak.

- ❖ Kepada staff admin baru pendidikan sejarah Ibu Rika telah membantu proses pemasukan berkas-berkas saya ke Dekanat, terima kasih banyak ibu semoga Allah membalas kebaikan dan ketulusan ibu.
- ❖ Nefa Apriliani, terima kasih telah membersamai suka duka dan menemaniku selama perkuliahan ini, semoga Allah menjagamu dan selalu melindungimu, *Jazakillahu Khoiron*.
- ❖ Kakak-kakakku sekaligus teman tongkrongan Mata Merah Manajemen yang sudah lama tidak nongkrong, Jefri Nogie Nichol, Kando Mabes Dhani Suganda, Kakang Prabu Swarna Rahmat Putra, Nujik Jeme Kian, Aldi Endut Salam Pemburu, Maul Si Mata Merah, Rap Makan Rap Arap, Iman Kang Ijal Prabu, Engkas Bayu, Ejak Banyuasin, Arif Boy, Bang Billy dan para rombongan tongkrongan Titi Temu Prabumulih. Ucapan terima kasih yang paling banyak telah mengajarku apa arti kegelapan dan apa arti sebuah pertemanan, semoga bertemu dititik terbaik menurut takdir.
- ❖ Kepada mbak-mbakku, Fitri Ipit, Shofi, Nesya, Nabila, Rifa. Terima kasih ku ucapkan karena tanpa kalian cerita perjalanan ini tidak akan lengkap.
- ❖ Kepada Muaz Arifqi, Kurniawan Wawan, Dimas Virgo, Fahrurozi Ojik, Septa, Agung Si Pilar Api, Bima Bakti. Terima kasih telah membantu dalam perjalanan ini hingga menjadi keluarga terbaikku.
- ❖ Teman-teman angkatan 2019 pendidikan sejarah, terima kasih sudah menjadi tempat bertukar pikiran dan tempat berteduh.

DAFTAR ISI

LEMBANG PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I.....	18
1.1 Latar Belakang	18
1.2 Rumusan Masalah	24
1.3 Tujuan Penelitian	24
1.4 Manfaat Penelitian	24
BAB II	26
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	26
2.2 Teori Belajar	28
2.2.1 Teori Belajar Konstruktivisme.....	28
2.2.2 Teori Belajar Kognitif.....	29
2.2.3 Teori Belajar Behavioristik.....	31
2.3 Sumber Belajar.....	32
2.4 Media Pembelajaran.....	33
2.5 <i>E-Modul Canva</i>	35
2.6.1 Kelebihan <i>E-Modul Canva</i>	37
2.6.2 Keterbatasan <i>E-Modul Canva</i>	38
2.6.3 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Canva</i>	39
2.7 Penelitian Pengembangan	41

2.8	Macam-macam Model Pengembangan	42
2.8.1	Model Pengembangan 4D	42
2.8.2	Model Pengembangan ADDIE	43
2.8.3	Model Pengembang Alessi dan Trollip.....	45
2.9	Nisan-Nisan Kuno Pangeran Sido Ing Rajek	49
2.10	Penelitian Relevan.....	50
2.11	Kerangka Berpikir	51
BAB III	53
3.1	Subjek Penelitian.....	53
3.2	Lokasi Penelitian	53
3.3	Metode Penelitian	54
3.4	Prosedur Penelitian	54
3.4.1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	55
3.4.1.1	Identifikasi Masalah	56
3.4.1.2	Identifikasi Kebutuhan	56
3.4.2	Tahapan Desain	57
3.4.2.1	Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	57
3.4.2.2	Pembuatan Peta Materi	57
3.4.2.3	Pembuatan <i>Flowrchart</i>	58
3.4.2.4	Pembuatan <i>Storyboard</i>	58
3.4.3	Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>).....	58
3.4.3.1	Pembuatan Tampilan.....	59
3.4.3.2	Uji Alpha.....	59
3.4.2.3	Uji Coba Lapangan	60
3.5	Teknik Pengumpulan Data	60
3.5.1	Wawancara.....	61
3.5.2	<i>Walktrough</i>	61
3.5.3	Observasi.....	61

3.5.4 Studi Pustaka.....	62
3.5.5 Tes Hasil Belajar.....	62
3.6 Teknik Analisis Data.....	62
3.6.1 Analisis Data Wawancara.....	62
3.6.2 Analisi Data <i>Walktrough</i>	63
3.6.3 Analisis Tes Hasil Belajar.....	64
BAB IV	65
4.1 Hasil Penelitian	65
4.1.1 Deskripsi Hasil dan Desain Bahan Ajar.....	65
4.1.2 Hasil Perencanaan	66
4.1.2.1 Identifikasi Masalah.....	66
4.1.2.2 Identifikasi Kebutuhan.....	68
4.1.2.3 Pengumpulan Bahan	70
4.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	70
4.2.1 Desain Rancangan Pembelajaran	71
4.2.2 Desain Penyusunan Peta Materi.....	71
4.2.3 Desain <i>Flowcahrt</i>	72
4.2.4 Desain <i>Storyboard</i>	74
4.2.5 Rancangan Tampilan.....	75
4.3 Tahapan Pengembangan.....	76
4.3.1 Pembuatan Tampilan.....	76
4.3.2 Uji Alpha.....	77
4.3.2.1 Ahli Materi.....	78
4.3.2.2 Ahli Media	80
4.3.2.3 Ahli Bahasa	82
4.3.3 Revisi	85
4.3.4 Uji Beta	85
4.3.3.1 Uji Beta Kelompok Kecil.....	86

4.3.3.2 Uji Beta Kelompok Besar	87
4.3.5 Uji Lapangan.....	89
4.3.6 Dampak Efektitas Produk E-Modul Berbasis Canva.....	97
4.4 Pembahasan.....	98
4.5 Kelebihan dan Kekurangan	104
BAB V.....	106
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar Identitas Validasi Ahli	59
Tabel 3.2 Kriteria Penskoran.....	63
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Validitas	63
Tabel 3.4 Kriteria Nilai N-Gain	64
Table 4.1 Cuplikan Storyboard <i>E-Modul</i> berbasis <i>Canva</i>	75
Table 4.2 Tampilan <i>E-Modul</i> berbasis <i>Canva</i>	77
Tabel 4.3 Validator dan Bidang Keahliannya	78
Tabel 4.4 Hasil Perbaikan <i>Expert Review</i> Materi	79
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan <i>Expert Review</i> Media.....	81
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan <i>Expert Review</i> Bahasa	82
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Beta Kelompok	86
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Beta Kelompok Besar.....	88
Tabel 4.9 Hasil Test Awal (<i>Pretest</i>).....	90
Tabel 4.10 Hasil Test Akhir (<i>Posttest</i>).....	92
Tabel 4.11 Hasil Test Awal (<i>Pretest</i>) dan Test Akhir (<i>Posttest</i>)	93
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i>	96
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Wibesite <i>Canva</i>	36
Gambar 2.2 Tampilan Lembar Desain <i>Canva</i>	36
Gambar 2.3 Tampilan Untuk Masuk <i>Canva</i>	39
Gambar 2.4 Tampilan <i>Log-in</i>	39
Gambar 2.5 Halaman Awal <i>Canva</i>	40
Gambar 2.6 Tampilan Untuk Memulai Desain	40
Gambar 2.7 Tampilan Setelah Memilih <i>Template</i>	40
Gambar 2.8 Fitur Untuk Mengunduh dan Menampilkan Desain.....	41
Gambar 2.9 Model Pengembangan 4D	43
Gambar 2.10 Model Pengembangan ADDIE.....	44
Gambar 2.11 Model Alessi dan Trollip	49
Gambar 2.12 Kerangka Berpikir	52
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Alessi dan Trollip	55
Gambar 4.1 Diagram Identifikasi Masalah	67
Gambar 4.2 Diagram Identifikasi Masalah	67
Gambar 4.3 Diagram Identifikasi Masalah	68
Gambar 4.4 Diagram Identifikasi Masalah	69
Gambar 4.5 Diagram Identifikasi Masalah	70
Gambar 4.6 Bagan Peta Materi	72
Gambar 4.7 Bagan <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	73
Gambar 4.8 Bagan <i>Flowchart</i> Materi	74
Gambar 4.9 Grafik Validitas	85
Gambar 4.10 Proses Pelaksanaan Uji Beta Kelompok Kecil di Kelas XI.....	87
Gambar 4.11 Proses Pelaksanaan Uji Beta Kelompok Besar di Kelas XI.....	89
Gambar 4.12 Proses Pelaksanaan <i>Pretest</i>	90
Gambar 4.13 Proses Pelaksanaan Pembelajaran Dikelas XI	91
Gambar 4.14 Proses Pelaksanaan <i>Posttest</i>	92
Gambar 4.15 Hasil Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. (Usul Judul Skripsi)117

Lampiran 2. (Surat Keputusan Pembimbing Skripsi) 119

Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelittian 121

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan 122

Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya 123

Lampiran 6. Kartu Bimbingan 124

Lampiran 8. Lembar Validasi Materi 131

Lampiran 9. Lembar Validasi Media 133

Lampiran 10. Lembar Validasi Bahasa 135

Lampiran 11. Hasil Nillai *Pretest* dan *Posttest* 137

Lampiran 12. Rencan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)..... 138

Lampiran 13. Link *E-Modul* Berbasis *Canva* 156

Lampiran 15. Lembar Jawaban *Posttest* 160

Lampiran 16. Lembar Angket Uji Beta Kelompok Kecil 163

Lampiran 17. Lembar Angket Uji Beta Kelompok Besar..... 165

Lampiran 18. Dokumentasi Pelaksanaan 167

Lampiran 19. *Storyboard* 169

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Canva* Materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek Untuk Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya”. Penelitian ini akan diterapkan di jenjang kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan *e-modul* berbasis *Canva* materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya yang valid dan efektif. Sedangkan tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *Canva* materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya yang valid dan efektif. Penelitian ini menggunakan model Alessi & Trollip yang mempunyai tiga tahapan yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Kevalidan *e-modul* ini divalidasi oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,76 dengan kategori sangat valid, validasi media memiliki nilai 5,00 dengan kategori sangat valid dan validasi bahasa memiliki nilai 3,66 dengan kategori valid. Secara keseluruhan rata-rata hasil uji alpha sebesar 4,47 dengan kategori sangat valid. Pengaruh *e-modul* berbasis *Canva* terhadap pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya terlihat pada tahap pengembangan didapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 52,33% dengan *N-gain* sebesar 0,80 yang menunjukkan bahwa penelitian ini sudah menjawab permasalahan dengan mengembangkan *e-modul* berbasis *Canva* materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek yang valid dan efektif di kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya.

Kata kunci: *pengembangan, e-modul, Canva, kevalidan, efektifitas, Nisan-nisan Kuno*

Pembimbing

Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 19760820200212001

Mengetahui,
Kordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Canva-Based E-Module Development on Ancient Graves at the Sido Ing Rajek Cemetery for History Class XI Subject at Indralaya 1 Public High School". This research will be applied at the XI grade level of Indralaya 1 Public High School. The formulation of the problem in this research is how to develop a Canva-based e-module on ancient gravestones at the Sido Ing Rajek Cemetery in history class XI at Indralaya 1 Public High School that is valid and effective. Meanwhile, the aim of the research was to develop a Canva-based e-module on ancient tombstones at the Sido Ing Rajek Cemetery in history class XI at Indralaya 1 Public High School that was valid and effective. This study uses the Alessi & Trollip model, which has three stages: planning, design, and development. The validity of this e-module was validated by three experts, namely material experts, media experts, and language experts. Material validity has a value of 4.76 with a very valid category; media validation has a value of 5.00 with a very valid category; and language validation has a value of 3.66 with a valid category. Overall, the average alpha test result is 4.47, with a very valid category. The effect of the Canva-based e-module on history learning for class XI at Indralaya 1 Public High School can be seen at the development stage; an increase in student learning outcomes was obtained by 52.33% with an N-gain of 0.80, which indicates that this research has answered the problem by developing an e-module. a Canva-based module on ancient gravestones at the Sido Ing Rajek Cemetery, which is valid and effective for class XI at Indralaya 1 Public High School.

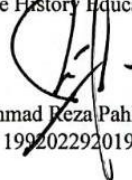
Keywords : *development, e-module, Canva, validity, effectiveness, Ancient Gravestones*

Advisor



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 19760820200212001

Acknowledge by,
Coordinator of the History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memajukan keberadaan bangsa Indonesia yang memiliki karakter pada abad 21 menjadi tantangan bagi masyarakat Indonesia. Keberhasilan ini dapat tercapai apabila setiap warga negara Indonesia memiliki tekad dan kepribadian yang kuat dalam upaya membangun peradaban bangsa. Abad 21 dikenal dengan adanya perubahan yang signifikan, terutama dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), yang mengubah paradigma pembelajaran dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Pentingnya media pembelajaran yang efektif adalah untuk memudahkan pemahaman konsep yang abstrak (Rahayu dkk, 2022: 2100).

Perubahan yang sangat penting ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan mengikuti perkembangan yang ada. Terutama, perubahan yang paling signifikan terjadi di bidang pendidikan. Di Indonesia, tingkat kualitas pendidikan masih di bawah rata-rata dibandingkan dengan negara-negara lain. Ini mengindikasikan bahwa bidang pendidikan memiliki ruang lingkup yang luas. Untuk itu, pendidikan di Indonesia harus segera diperbaiki agar dapat menghasilkan generasi yang unggul di berbagai bidang, sehingga bangsa Indonesia dapat bersaing dengan negara lain dan tidak tertinggal dalam arus global yang bergerak cepat. Kemajuan teknologi yang berbagai macam juga telah diterapkan dalam dunia pendidikan, seperti penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih efisien, seperti pembelajaran jarak jauh, dan sebagainya. Pendidikan memiliki dampak besar dalam adopsi pembelajaran abad ke-21 (Mardiyah dkk, 2021: 31).

Pendidikan ialah tumpuan mengembangkan dan meluaskan kepribadian individu baik dibagian emosi atau dibagian fisik (*physical*). Ada juga para sejumlah orang ahli mengartikan edukasi itu adalah suatu daya upaya pemberian tindakan dan kelakuan langkah seseorang atau komplotan kategori bagian dalam mendewasakan melewati contoh dan latihan. Dengan latihan kita paham lebih dewasa karena edukasi termasuk memberikan efek yang sangat baik bagi kita, dan

juga edukasi tercatat bahwa dapat menghapus buta abjad dan akan memberikan keterampilan, kebolehan mental, dan lain sebagainya (Rahman dkk, 2022: 2-5).

Pendidikan merupakan rencana yang berisi pengetahuan dan pembelajaran antara peristiwa, peserta didik dan guru. Selain itu, setiap hari kita hidup dalam sebuah pengetahuan dan pendidikan yang sangat panjang, sehingga kita sangat perlu pendidikan, agar dapat memilih apa yang lebih baik bagi kita sendiri. Pendidikan yang baik menentukan tingkat pembelajaran peserta didik sebagai orang yang berhubungan langsung dengan pendidikan dan pembelajaran. Keberhasilan peserta didik tergantung pada hasil untuk mengirim bahan literasi. Oleh karena itu, kehadiran guru di perangkat dan otoritas peralatan sangat penting sebagai pembelajaran peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019: 78-89).

Menurut Setiawan (2017: 1-8) Belajar sebagai suatu hal wajib dalam keseharian, hingga pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, namun masih saja terdapat orang yang menyalah artikan belajar menjadi suatu aktivitas yang bersifat generik semisal anak yang disuruh ibunya buat belajar. Tentunya pemahaman seperti ini adalah pemahaman yang kurang tepat. Belajar bukan sekedar kegiatan memerintahkan seseorang anak buat belajar. Seperti yang kita ketahui beserta bahwa belajar mempunyai tujuan buat menciptakan eksklusif sebagai lebih baik menurut sebelumnya. Tentu akan ada banyak pertanyaan apabila kita tidak tahu makna belajar secara mendalam. Pada dasarnya belajar mempunyai makna yang sangat spesifik.

Menurut Haidir (2012: 45-65) Tentunya guru harus dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan efektif. Proses pembelajaran merupakan upaya guru untuk mendorong peserta didik membaca (mendorong masyarakat dan peserta didik untuk belajar). Tugas pendidik bukan hanya menyediakan materi pembelajaran sebanyak mungkin, tetapi yang lebih penting bagaimana membuat peserta didik menginginkannya. Ajari dirimu sendiri. Karya ini harus menjadi dasar kerja semua guru dalam pembelajaran. Saat ini lingkungan belajar akhir dicapai melalui proses pembelajaran (lingkungan belajar adalah tujuan utama pembelajaran). Namun, proses pembelajaran yang dikelola oleh pendidik membutuhkan pembangunan lingkungan sekolah. Jika lingkungan belajar sudah

ada dan berkembang menjadi peserta didik, artinya mereka telah menyadari bahwa mereka belajar berdasarkan pemikiran dan minatnya. Oleh karena itu, meskipun esensi proses pembelajaran didasarkan pada upaya guru untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar adalah keadaan semangat dan kesadaran diri bahwa peserta didik berada dalam lingkungan belajar.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didik, peserta didik dituntut untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan inilah yang nantinya dapat tercapai dengan pemanfaatan bahan ajar yang bersifat inovasi, bervariasi, menyenangkan, kontekstual, dan tentunya disesuaikan dengan taraf kebutuhan peserta didik. Melalui penggunaan bahan ajar seperti itu, yang diharapkan akan menciptakan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga mampu mendorong berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif. Maka dari itu, bahan ajar yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan perlu dihadirkan. Diantaranya adalah sebuah *e-modul* berbasis *Canva* yang dikemas secara menarik oleh peneliti.

Bahan ajar berbasis elektronik yang dijalankan dengan menggunakan komputer disebut *e-modul*. *E-modul* memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik seperti komputer. Selain itu, perkembangan teknologi juga telah memungkinkan *e-modul* dapat ditampilkan melalui smartphone. Salah satu keunggulan *e-modul* adalah dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajaran. *E-modul* dirancang secara sistematis dengan penggunaan bahasa yang dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa bingung dalam memahaminya. Selain itu, *e-modul* juga merupakan bahan ajar yang membantu peserta didik dalam mengukur dan mengontrol kemampuan serta intensitas belajar mereka. Penggunaan *e-modul* tidak terbatas oleh tempat dan waktu, melainkan tergantung pada kemampuan peserta didik dalam menggunakan modul tersebut (Lailidkk, 2019: 308).

Kriteria bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang dapat dengan mudah digunakan, petunjuk yang disampaikan mudah dipahami dan mudah ditanggapi

oleh peserta didik. Penyampaian materi pembelajaran, penggunaan bahasa yang mudah dipahami membuat peserta didik akan merasa terbiasa dengan modul tersebut dan terdorong untuk mempelajarinya, dikarenakan salah satu ciri dari modul yaitu *user friendly*. Adapun kelebihan dari pemanfaatan bahan ajar dari *e-modul* dalam kegiatan belajar mengajar antara lain, mampu meningkatkan dan mengembangkan wawasan terhadap penyajian di kelas, memberikan rangsangan untuk lebih berfikir, berperilaku dan berkembang. Secara garis besar, sebuah sajian informasi yang baik adalah sarana yang mampu merangsang cara pandang peserta didik dan tentunya menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *Canva*.

Canva adalah sebuah program aplikasi dan *website* yang hadir di tengah kesibukan dunia digital. Pada dasarnya, *Canva* adalah sebuah program desain berbasis *online* yang memberikan berbagai macam *tools* antara lain seperti presentasi, pembuatan resume, desain poster, desain pamflet, desain brosur, pembuatan grafik, pembuatan infografis, pembuatan banner, dan berbagai macam jenis lainnya dapat ditemukan di dalam *website Canva*. Pada penggunaannya dalam pembuatan media pembelajaran, *Canva* memberikan berbagai macam jenis template presentasi, dimana jenis-jenis tersebut salah satunya merupakan presentasi dalam dunia pendidikan. (Setya dkk. 2012: 337).

Pada penelitian ini penggunaan *Canva* untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran difokuskan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang dilakukan secara langsung. *Canva* sebagai sebuah produk media pembelajaran dalam penelitian ini ditujukan agar peserta didik dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Selain daripada itu penulis juga ingin menghasilkan suatu output berbentuk modul elektronik dimana nantinya dapat dimanfaatkan di SMA Negeri 1 Indralaya baik oleh peserta didik maupun oleh pengajar pada masa sekarang ini.

Observasi sekolah dilakukan pada SMA Negeri 1 Indralaya, hal itu dikarenakan SMA ini telah menerapkan kurikulum 2013 dimana kurikulum ini mendukung pembelajaran yang berbasis IT. Selain itu, SMA Negeri 1 Indralaya

juga dilengkapi dengan Proyektor dan komputer yang dapat memudahkan dalam penerapan *e-modul* berbasis *Canva* ini.

Peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya melalui metode wawancara daring. Hasil yang didapat bahwa peserta didik mengalami penurunan minat belajar karena pembelajaran sejarah hanya menggunakan buku cetak dari kemendikbud yang kurang efektif. Ironisnya pendidik hanya menyampaikan materi lalu peserta didik hanya membaca dan diberi tugas. Kemudian fakta tersebut diperkuat dengan hasil presentase angket identifikasi kebutuhan bahwa 63.3% dari 30 responden peserta didik menggunakan media teks buku cetak dari Kemendikbud dalam pembelajaran Sejarah. Hal tersebut membuat peserta didik bosan dan kurangnya minat belajar sehingga mempengaruhi nilai hasil belajar. Pendidik dan peserta didik sangat antusias ketika peneliti melakukan wawancara mengenai materi sejarah lokal apa yang perlu di berikan. Pendidik beranggapan bahwa pembelajaran sedang membahas mengenai Kerajaan-Kerajaan besar Indonesia pada masa kekuasaan Hindu-Budha dan Islam sehingga akan sinkron ketika diimplikasikan materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek. Hal tersebut juga direspon baik oleh peserta didik dalam angket identifikasi kebutuhan bahwa 96,7% peserta didik memiliki ketertarikan untuk mempelajari materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek. Berdasarkan pernyataan tersebut, perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran sesuai dengan keinginan peserta didik agar pembelajaran sejarah lebih efektif sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan melalui *e-modul* berbasis *Canva*.

Salah satu kompetensi materi yang terdapat pada silabus semester I mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Indralaya adalah Kerajaan-Kerajaan besar Indonesia pada masa kekuasaan Islam. Materi tersebut termuat dalam kompetensi dasar 3.2. Kompetensi ini dapat dijadikan sebagai bahan materi untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *Canva*, karena Kerajaan Islam sudah ada sejak abad ke-17. Dengan adanya perpaduan dengan *e-modul* yang berbasis *Canva* dan perpaduan materi ini, maka diharapkan dapat menghasilkan produk yang valid dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah lokal.

Penelitian yang relevan ialah jurnal yang ditulis oleh Nopriyanti (2018) “*Pengembangan Modul Elektronik berbasis 3D Pageflip Professional Mata kuliah Gambar teknik di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin*”. Metode yang digunakan pada penelitian Nopriyanti (2018) ialah metodologi pengembangan *Development and Research* (RdanD). Hasil penilaian peserta didik pada aspek isi, dapat disimpulkan jumlah keseluruhan penilaian dari keempat kriteria adalah 847 dengan rata-rata penilaian sebesar 4,23. Penilaian ini menunjukkan bahwa modul elektronik yang dikembangkan mempunyai penilaian dengan kriteria “Sangat baik”

Menurut Oktari (2021) Metode yang digunakan pada penelitian tersebut ialah metodologi pengembangan *Development Research* (RD). Penelitian yang dilakukan Oktari (2021) menghasilkan modul elektronik berbasis *3D Pagflip* yang valid dan efektivitas dari Uji coba lapangan (*field test*) yang telah diujicobakan pada peserta didik kelas XI IPS 3 di sekolah menengah atas SMA Negeri 1 Tanjung Raja. Berdasarkan uji coba lapangan tersebut memberikan efek potensial yang positif terhadap hasil belajar peserta didik dengan nilai di atas KKM mencapai 82%.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Canva* pernah dibahas oleh Wiryani (2021) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas*” menggunakan metode penelitian pengembangan (*Development Research*) media pembelajaran yang dihasilkan berbasis *Canva* yang valid dan efektivitas yang diujikan kepada peserta didik kelas X IPS 1 di SMA Negeri 14 Palembang dengan nilai diatas KKM mencapai 86,84%. Dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa *Canva* dapat menarik minat dan membantu stimulus untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam pembelajaran.

Letak perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu peneliti menggunakan *e-modul* berbasis *Canva* agar pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan lebih efektif. Peneliti juga mengembangkan materi Nisan-Nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek Ogan

Iilir. sehingga peserta didik dalam penelitian ini akan diarahkan untuk memahami bagaimana Nisan-Nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek Ogan Iilir.

Sumber belajar berupa *e-modul* diharapkan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga termotivasi untuk belajar, maka dari itu penulis tertarik untuk menulis penelitian ini yang berjudul “*Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Materi Nisan-Nisan Kuno Di Pemakaman Sido Ing Rajek Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya*”. Sehingga dari penelitian ini di harapkan dapat menyajikan pembelajaran untuk mengetahui seberapa jauh keefektifan dan keberhasilan belajar peserta didik dalam memahami materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka muncul permasalahan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *e-modul* berbasis *Canva* pada Materi Nisan-Nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek yang valid pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya?
2. Bagaimana mengembangkan *e-modul* berbasis *Canva* pada Materi Nisan-Nisan Kuno di Pemakaman Sido Ing Rajek yang efektif pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah di atas terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *Canva* pada Materi Nisan-Nisan Kuno Pemakaman Sido Ing Rajek yang valid pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya.
2. Untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *Canva* pada Materi Nisan-Nisan Kuno Pemakaman Sido Ing Rajek yang efektif pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan tercapai dalam proses penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Sebagai pelengkap dalam pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Meningkatkan motivasi dan pemahaman Nisan-nisan Kuno di Sido Ing Rajek.

2. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan tersedianya bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya dan menjadi rujukan pemilihan bahan ajar bagi guru SMA Negeri 1 Indralaya.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan guna peningkatan kualitas pendidikan khususnya pendidikan mata pelajaran sejarah

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I., Sugihartini, N., Wahyuni, D. S., Sunaryo, I, M., G. (2014). Instalasi Sistem Operasi Jaringan Berbasis GUI dan Text untuk peserta didik Kelas X Teknik Komputer. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. 3(1), 19–25.
- Ahmad, A., & Yahaya, W. A. J. W. (2015). Multimedia Design Principles in Developing Virtual Reality Learning Application to increase students knowledge in islami funeral rites. *Proceedings of INTCESSI5 2. International Conference on Education and Social Sciences* (hal. 421–429).
- Alghi, F.M. dan Suyadi. (2020). Penerapan Belajar behavioristik dalam pembelajaran PAI. *Jurnal ilmiah bimbingan dan konseling*. 1(3): 95–103.
- Anam, Nurul. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis E-Learning Perspektif Alessi&Trollip. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*. 5(2): 12.
- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Anidar. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Altaujih*. 3(2): 8.
- Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayu, I., Susanti, L. . R., & Wiyono, K. (2019). Pengembangan multimedia interaktif berbasis saintifik dalam mata pelajaran kimia materi laju redoks di kelas X. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 9(2), 57–67.
- Bayu Rahman H. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di SMK Wali Songo 2 Gempol. *Jurnal Pendidikan Tehnik Elektro*. 3(1): 17.

- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamaluddin, A., Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Dwiyogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Faizah. (2012). Pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran sains kelas V SD pada pokok bahasan makhluk hidup dan proses kehidupan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 13(1): 67–78
- Familus, F. (2016). *Teori Belajar Aliran Behavioristik Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila. 11(2), 98–115.
- Farida WR, Aulia Dhita N. (2017). Melestarikan Dan Mengembangkan Makam Pangeran Sido Ing Rajek Sebagai Objek Wisata Sejarah Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal. *Seminar Nasional Sejarah III, Universitas Sriwijaya* (hal. 52–53).
- Fitri, Yuliani Fitri, dan Anike Putri. (2020). Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Math Educa Journal*. 4(1): 31.
- Gulo, W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Grasindo.
- Hamdani, Parman. (2016). Pengembangan Modul Mata Pelajaran Tik Berbantu Media Komputer Di SMP Al-irsyad Kota Jambi Tahun 2012. *Scientia Journal*. 5(01)
- Hamiyah, Jauhar. (2014). *Strategi Belajar-Mengajar dikelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2), 130.

- Hartle, Baviskar, Smith. (2021). *A Field Guide to Constructivism in the college Science Classroom*.
- Pandusarani, G., Brata, A. H., Muh, E., & Jonemaro, A. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS : GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JPTIIK)*. 2(3), 940–950.
- Prasetya, I, G, S., Wirawan I, M., A., Sindu, I, G., P. (2017). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI Dengan Model Problem Based Learning Di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*. 14(1) 96–105
- Priyanthi, K, P., Agustini, K., Santyadiputra G, S. (2017). Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja). *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6(2): 3. ISSN: 2252-9063,
- Purnomo (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*. 1(1).
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, (hal. 516–525).
- Laili, I., Ganefri, Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dann Pembelajaran (JIPP)*.3(3): 308.
- Mardhiyah, R., H., Aldriani, S., N., F., Chita, F., Zulfikar, M., R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*. 12(1). 31.

- Nahar, N.I. (2016). Penerapan belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. 1(1): 64—74
- Nehru. 2017. Analisis Desain Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Sains Berdasarkan Profil Penilaian Ilmiah. *Jurnal Wahana Pendidikan*. 2(1): 20—24.
- Nopriyanti. (2018). Pengembangan modul elektronik berbasis 3D Pageflip Professional mata kuliah gambar teknik di program studi pendidikan teknik mesin. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*. 3(1): 64—75
- Oktari, Mela. (2021). Pengembangan Modul Eletronik Berbasis 3D Pageflip pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. *In Skripsi*. Universitas Sriwijaya.
- Rahayu, R., Iskandar, S., Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*. 6(2): 2100.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina Y., Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*. 2(1): 2—5.
- Resmini, S., Satriani, I., Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas Siliwangi*, 4(2): 337.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. Kreano: *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 3(1): 59—72.
- Salim, Haidir. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing
- Sani Abdullah Ridwan. (2019). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, Wina (2017). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Samsinar. (2019). Urgensi learning Resources (Sumber Belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*. 13(2): 194—205
- Seel, N. M., Lehmann, T., Blumschein, P., & Podolskiy, O. A. (2017). *Instructional Design for Learning: Theoretical Foundations*. Sense Publishers.
- Setiawan, M., Andi. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyosari, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, Sauli. F. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Vii-2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif Di Smpnegeri 29 Medan. *Jurnal Biolokus*, 2(2): 218
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Sujarwo, Santi, F. U., & Trisanti. (2018). *Pengelolaan Sumber Belajar Masyarakat*. Yogyakarta: T.p.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 1(2): 83.
- Supriadi. (2015). Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. *Lantanida Journal*. 3(2): 127—139.
- Suranto. 2019. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*. Tangerang: Loka Aksara
- Susanto, Heri., Akmal, Helmi. (2019). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*. 7(2), 79–85.
- Tegeh, I. M., Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*. 11(1), 12–26.
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8(1): 19–35.
- Waluyo, E., Supiyati, S., & Halqi, M. (2020). Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Kalkulus Integral Berbasis Model Pengajuan dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Eleme*. 6(2).
- Warsita, Bambang. (2008). Teori Belajar Robert m. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*. 11(1): 65–67.
- Waseso, H. (2018). Kurikulum 2013 dalam Prespektif Teori Pembelajaran Konstruktivis. *TA'LIM: Jurnal Pendidikan Islam*. 1(1), 64
- Widayati, Y. (2018). Manajemen Pembelajaran Kebahasaan Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Lulusan di MAN 2 Yogyakarta. *Jurnal Media Manajemen Pendidikan*. 1(1), 78.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*. 1188(1): 2.
- 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 Nasional PGSD UNIKAMA* (hal. 263).
- Wiryani, A., P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas. *In Skripsi*. FKIP Universitas Sriwijaya.

Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating The Effect Of Canva On Students' Writing Skills. *Creative Education*. 7(2).

Zulfah, H., Aznam, N. (2018). Development of natural Science Module with reflective learning Journal to Enhance Student's Reporting-Interpretative Skills. *Biosaintifika: Journal of Biology & Biology Education*. 10(2): 362–368

Zhang dan Kou.(2012). The Course Research for the Software program based on the constructivism teaching theories, *SciVerse ScienceDirect*, (hal. 2294-2297).