



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL MANUSIA PURBA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN CANVA

Aprilia Iva Swastika*^a, Slamet Sujud Purnawan Jati^a

aprilia.iva.1907316@students.um.ac.id (*)

^{ab}Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65155, Indonesia.

Article history:

Received 5 August 2023; Revised 14 October 2023; Accepted 13 November 2023; Published 24 December 2023.

Abstract: *This research aimed to develop and test the effectiveness of using an e-module developed using Canva as an instructional aid for teaching about early humans in the Indonesian archipelago. This research used Sugiyono's 10 stages of research and development (R&D). In this study, we developed an instructional aid using Canva and shared it as links that can be easily accessed using smartphones and laptops. This e-module comprises several main sections: instructions, learning outcomes and objectives, conceptual maps, textual contents, pictures, photos, videos, and assessments. Based on reviews by content and media experts, this e-module is valid at school. The results from the small-group and large-group trials confirmed the effectiveness of the e-module developed in this study. The data obtained from this research demonstrate that the e-module developed using Canva about the early humans in the Indonesian archipelago is valid and very effective as an instructional medium in history learning.*

Keywords: *Canva; E-module; Early humans.*

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan penggunaan e-modul yang dikembangkan dengan menggunakan Canva sebagai alat bantu pengajaran tentang manusia purba di Indonesia. Penelitian ini menggunakan 10 tahap penelitian dan pengembangan (R&D). Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan alat bantu pembelajaran dengan menggunakan Canva dan membagikannya dalam bentuk tautan yang dapat diakses dengan mudah menggunakan *smartphone* dan laptop. E-modul ini terdiri dari beberapa bagian utama yaitu petunjuk, hasil dan tujuan pembelajaran, peta konsep, isi teks, gambar, foto, video, dan penilaian. Berdasarkan ulasan ahli isi dan ahli media, e-modul ini valid untuk digunakan di sekolah. Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menegaskan efektivitas e-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan menggunakan Canva tentang manusia purba di Indonesia sangat valid dan sangat efektif sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah.

Kata kunci: *Canva; E-modul; Manusia purba.*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2022 pemerintah secara resmi meluncurkan Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan pada pihak sekolah dan guru dalam mengadaptasi kurikulum. Kurikulum Merdeka merupakan desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres, dan bebas tekanan untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif (Rahayu dkk, 2022). Setiap kurikulum yang diterapkan di Indonesia memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut (Almarisi, 2023) Kurikulum Merdeka memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini kelebihan yang dimiliki (a) kurikulum lebih sederhana, tetapi cukup mendalam; (b) lebih fokus pada pengetahuan esensial dan pengembangan siswa berdasarkan tahapan dan proses; (c) pembelajaran tidak tergesa-gesa atau terkesan menuntaskan materi, tetapi pembelajaran lebih terasa menyenangkan; (d) siswa lebih merdeka. Contohnya pada siswa SMA tidak ada program peminatan, siswa lebih dibebaskan untuk menentukan mata pelajaran yang diminati; dan (e) kelebihan bagi guru yaitu saat kegiatan belajar mengajar guru dapat melaksanakan pengajaran sesuai penilaian terhadap jenjang capaian dan perkembangan peserta didik. Setelah membahas tentang kelebihan Kurikulum Merdeka, berikut ini sajian kekurangan yang dimiliki: (a) implementasi pada Kurikulum Merdeka masih kurang sempurna; (b) sistem pendidikan dan pengajaran yang dirancang belum terealisasi dengan baik; (d) kurangnya Sumber Daya Manusia (SDM), serta sistem yang belum terstruktur.

Kurikulum Merdeka memiliki standar kecakapan, maka terdapat beragam keterampilan yang perlu diajarkan oleh siswa. Contohnya seperti pemahaman konsep sejarah hingga siswa melakukan penelitian dan praktik sejarah. Dari penjelasan tersebut menjadikan guru untuk mampu merancang dan mengembangkan ide-ide pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi proses belajar siswa dan memungkinkan siswa untuk memahami apa yang telah dipelajari. Guru juga harus lebih proaktif dan kreatif dalam menciptakan metode, strategi dan model pembelajaran yang interaktif serta menarik, termasuk dalam pembuatan konten media pembelajaran yang tersedia di sekolah dan yang dapat diakses oleh siswa. Karena Kurikulum Merdeka mencakup unsur praktis sejarah, maka guru perlu menggunakan sumber daya seperti perpustakaan, museum, prasasti, benda-benda peninggalan sejarah, dan alat digital seperti *smartphone* atau laptop sebagai media pembelajaran. Mata pelajaran sejarah hanya diajarkan selama dua jam dalam seminggu yang terdapat di struktur Kurikulum Merdeka dan termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan sosial, tetapi masih mungkin untuk mencapai standar kecakapan dengan memanfaatkan waktu yang terbatas dengan efektif. Dari kesimpulan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar modul elektronik berbasis Canva.

Pada Kurikulum Merdeka, semua jenis mata pelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa, salah satunya adalah mata pelajaran Sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan aktivitas belajar yang dilakukan untuk mengkaji berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, serta mendapatkan pemahaman akan pentingnya nilai-nilai yang terkandung di setiap peristiwa sejarah demi menghadapi pentingnya masa lalu demi masa depan (Sirnayatin, 2017). Mata pelajaran Sejarah memiliki peran penting bagi siswa, karena sebagai bentuk pemahaman dan kecintaan terhadap tanah air, bangsa, dan negara.

Berkaitan dengan permasalahan perubahan kurikulum tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian awal di salah satu sekolah di Indonesia, tepatnya di SMAN 1 Sumberpucung Kabupaten Malang. Sekolah ini terletak di wilayah Kabupaten Malang, jauh dari pusat kota, dan mampu memperoleh akreditasi A (unggul). Selain itu SMAN 1 Sumberpucung merupakan satu-satunya sekolah negeri di wilayah Kecamatan Sumberpucung. Alasan lainnya adalah SMAN 1 Sumberpucung Kabupaten Malang merupakan salah satu sekolah yang pembelajarannya sudah menggunakan Kurikulum Merdeka sejak tahun ajaran 2022/2023. Berbagai kriteria dan karakteristik tersebut sesuai dengan tujuan awal peneliti untuk melakukan studi awal tentang pemberlakuan Kurikulum Merdeka, terutama di sekolah yang jauh dari pusat kota.

Dalam kajian awal tersebut, peneliti juga telah melakukan wawancara pada tanggal 24 Oktober 2022 dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Sejarah kelas X. Berdasarkan hasil wawancara tersebut didapatkan bahwa pembelajaran sejarah masih terpaku untuk menggunakan bahan ajar cetak dari pemerintah seperti Buku Sekolah Elektronik (BSE), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan buku teks lainnya. Buku teks mata pelajaran Sejarah kelas X dari pemerintah yang diberikan, di dalamnya terdapat materi jenis-jenis manusia purba memuat informasi yang sangat minim, hanya menjelaskan secara garis besar saja. Seperti ciri-ciri manusia purba yang tidak lengkap dan tidak menyeluruh pada penjabarannya, kemudian tidak ada gambar pendukung yang memperjelas pembahasan di setiap ciri manusia purba. Di SMAN 1 Sumberpucung, mata pelajaran Sejarah hanya dilakukan selama dua jam dalam seminggu, sehingga tidak memungkinkan guru untuk menayangkan PowerPoint (PPT) di kelas, hal tersebut dikarenakan *Liquid Crystal Display* (LCD) tidak terpasang di kelas. Ditambah pengambilan LCD yang memakan waktu cukup lama.

Pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumberpucung Malang, pada materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia masih minim pada masa prasejarah, padahal materi tersebut sangat penting untuk dipelajari siswa. Oleh karena itu, materi yang dibahas pada e-modul adalah materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia pada masa prasejarah. Manusia purba di Indonesia adalah jenis manusia Indonesia yang hidup jauh sebelum ditemukannya tulisan. Kehidupan manusia purba tidak mengenal tulisan, periode kehidupan ini dikenal dengan zaman prasejarah atau lebih tepatnya masa paleolitik (Jati, 2015; Nurjanah, 2018). Materi ini juga sangat menarik untuk

dikembangkan karena masih sedikit dibahas, apalagi pada buku teks materi yang disajikan kurang lengkap dan tidak ada gambar-gambar fosil mengenai jenis manusia purba hal tersebut tentu saja dapat membuat peserta didik kurang memahami jenis-jenis manusia purba di Indonesia pada masa prasejarah. Dalam penjabaran di atas peneliti berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar e-modul atau modul elektronik sebagai pendukung pembelajaran di SMAN 1 Sumberpucung pada pembelajaran sejarah kelas X IPS 5 materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia pada masa prasejarah.

Di SMAN 1 Sumberpucung, terdapat kebijakan yang memperbolehkan siswa membawa alat elektronik seperti ponsel dan laptop. Kedua alat elektronik tersebut dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu sekolah juga menyediakan jaringan internet. Saat melakukan observasi ke sekolah, peneliti menemukan siswa-siswi yang asyik bermain ponsel di kelas seperti bermain *game* dan membuka sosial media. Akibatnya siswa tidak fokus dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa penyampaian materi kurang maksimal seperti pada mata pelajaran Sejarah materi jenis-jenis manusia purba, siswa masih kesulitan dalam menghafal jenis-jenis manusia purba di Indonesia. Apalagi dalam buku teks yang memuat sedikit informasi mengenai materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia. Selain itu ada pula masalah lain berupa minimnya sumber bacaan, dan tidak tersedianya modul di SMAN 1 Sumberpucung. Permasalahan di atas tentu saja berdampak terhadap hasil belajar siswa. Mengingat jam pelajaran yang singkat dan kurang cocok untuk menggunakan bahan ajar buku teks, serta penyalahgunaan ponsel dan laptop saat jam pelajaran berlangsung. Pada kondisi tersebut perlu adanya inovasi terhadap bahan ajar pendukung yang dapat memberikan informasi untuk pembelajaran sejarah khususnya pada materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia yang belum menjelaskan informasi secara terperinci.

Berdasarkan hasil pengamatan mengenai kendala pembelajaran di atas peneliti menawarkan untuk membuat pengembangan bahan ajar modul elektronik atau biasa disebut dengan e-modul. E-modul adalah versi elektronik dari yang sebelumnya, merupakan sebuah modul cetak yang dapat dibaca pada komputer atau gawai dan dirancang dengan *software* pendukung (Elvarita dkk, 2020). Menurut (Rahdiyanta, 2016) kelebihan modul adalah sebagai berikut: (a) mempermudah serta memperjelas suatu penyampaian informasi agar tidak terlalu bersifat verbal; (b) mampu mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra baik oleh siswa maupun guru, (c) mampu digunakan secara tepat dan bervariasi; (d) meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar, (e) mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi secara langsung dengan alam dan sumber belajar lainnya; (f) siswa mampu belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya pribadi; (g) memungkinkan siswa untuk mampu mengukur atau mengevaluasi diri sendiri terhadap hasil belajarnya; (h) meningkatkan motivasi belajar siswa; dan (i) meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan pembelajaran secara

individu, mewujudkan prinsip maju berkelanjutan, dan mewujudkan belajar dengan berkonsentrasi.

Selain memiliki kelebihan, di sisi lain modul juga memiliki kekurangan diantaranya, sebagai berikut: (a) penyusunan modul yang baik perlu adanya keahlian yang khusus. Bagus atau tidaknya kualitas dari modul tersebut tergantung pada penyusunannya; (b) pembuatan modul juga memiliki kendala pada menentukan proses penjadwalan dan kelulusan, serta membutuhkan manajemen pendidikan yang sangat berbeda dari pembelajaran konvensional, karena setiap siswa memiliki waktu yang berbeda-beda dalam menyelesaikan modul yang tentu saja bergantung pada kecepatan dan kemampuan masing-masing (Puspitasari, 2019).

Mempertimbangkan adanya kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dan berdasarkan hasil observasi awal maka peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul. E-modul yang dikembangkan dalam penelitian dibuat dengan menggunakan Canva. Canva adalah sebuah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, dan lain sebagainya (Junaedi, 2021). Alasan penggunaan *Canva* adalah karena program ini dapat diakses menggunakan web dan Android, desain bisa diunduh secara gratis dengan format yang beragam, ruang penyimpanan yang kecil, dan tersedia untuk pilihan simpan otomatis.

E-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diakses oleh siswa melalui ponsel atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet. Siswa di SMAN 1 Sumberpucung secara keseluruhan sudah memiliki ponsel maupun laptop yang memadai, serta sekolah juga sudah menyediakan jaringan internet, sehingga penggunaan e-modul cocok untuk dikembangkan di sekolah ini. Selain itu bahan ajar e-modul dirancang sebaik mungkin untuk menarik perhatian siswa dalam penggunaannya. Pada pengembangannya e-modul tersebut akan dilengkapi dengan cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk belajar, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, gambar, foto, video, latihan soal, daftar rujukan, dan profil pengembang.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Purwandanu (2018), dengan judul skripsi “Pengembangan E-modul berbasis *Videoscribe* sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi”. Skripsi pengembangan ini dikerjakan oleh mahasiswa dari Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah modul elektronik berbasis *Videoscribe* yang di dalamnya terdapat video dan gambar yang interaktif, dengan materi Perang melawan kolonialisme Belanda: Perang Diponegoro 1825-1830. Penelitian ini mendapat skor persentase dari ahli materi sebesar 87,50%, ahli media diperoleh hasil skor sebesar 85,00%, uji kelompok kecil diperoleh skor sebesar 86,00%, dan uji coba lapangan pada kelas XI IIS 2 memperoleh skor sebesar 88,00%.

Pemilihan materi dan sistematika penulisan mendapatkan skor 90,00% atau layak digunakan. Dari hasil uji coba ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul berbasis Videoscribe ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Dzikri (2019), dengan judul skripsi “Pengembangan E-module Sejarah Perdikan Sewulan berbasis Android dengan Aplikasi Unity3D sebagai Bahan Ajar Sejarah Materi Kerajaan Mataram Islam untuk Kelas XI SMA Negeri 1 Geger Kabupaten Madiun”. Skripsi pengembangan ini dikerjakan oleh mahasiswa dari Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa bahan ajar modul elektronik dengan materi Kerajaan Mataram Islam, yang berbentuk *filetype apk* dan terdapat soal evaluasi berbentuk kuis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi dari ahli materi memperoleh nilai persentase 95%, sedangkan validasi ahli bahan ajar diperoleh nilai persentase 96%. Hasil uji coba kelompok kecil sebesar 96%, uji coba kelompok besar 94%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul tersebut tergolong sangat valid dan sangat efektif digunakan untuk pembelajaran sejarah.

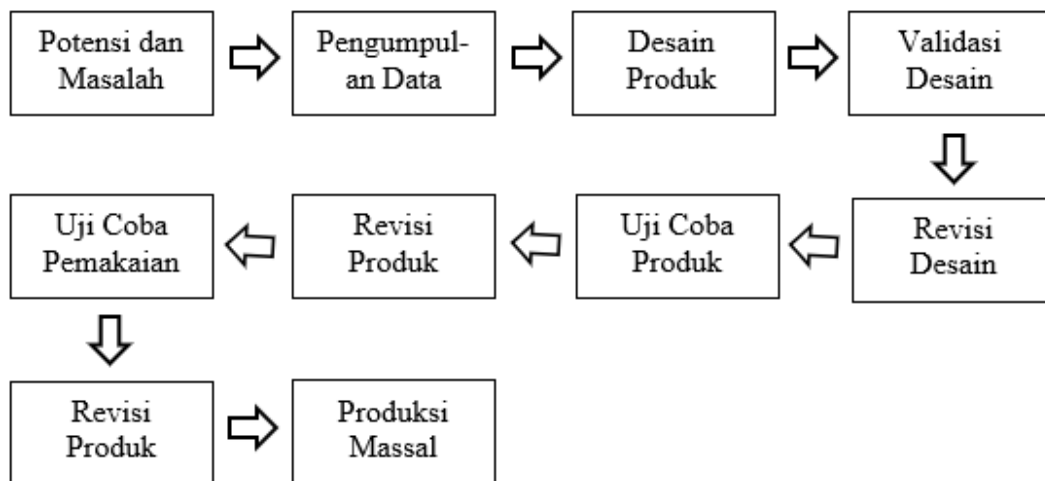
Penelitian oleh Huriya (2020), yang berjudul skripsi “Pengembangan Bahan Ajar E-modul tentang Perjuangan Perempuan Tahun 1928-1249 dalam Bidang Sosial-Politik di Indonesia untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X TKI 6 di SMK Negeri 5 Malang”. Skripsi pengembangan tersebut dikerjakan oleh mahasiswa dari Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah e-modul pembelajaran sejarah pada materi Perjuangan Perempuan Tahun 1928-1249 dalam Bidang Sosial-Politik di Indonesia dalam bentuk aplikasi pada ponsel android. Penelitian ini mendapatkan persentase hasil skor sebesar 94,00% dari ahli materi dan 90,58% dari ahli media. Kedua hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul dinyatakan valid dan dapat diujicobakan di sekolah. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil di kelas X BB 2 menunjukkan persentase 85,80% dan uji coba kelompok besar di kelas X TKI 6 menunjukkan persentase 94,50%. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul ini sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang disebutkan dan merujuk pada penelitian terdahulu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemanfaatan bahan ajar e-modul dapat menambah pemahaman siswa pada materi yang disajikan di dalamnya. Perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian ini dapat dilihat dari tujuan pengembangan, materi, tempat penelitian, dan cara penyebaran. Materi yang dikembangkan pada e-modul ini adalah jenis-jenis manusia purba di Indonesia pada masa prasejarah, selain itu peneliti akan mengembangkan modul yang lebih kreatif dan inovatif. E-modul ini dilengkapi dengan foto, gambar, video, dan kuis. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran sejarah di sekolah.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka alasan peneliti mengembangkan e-modul adalah siswa kurang fokus belajar pada penggunaan buku teks, tidak tersedianya modul, lingkungan sekolah yang memperbolehkan siswa membawa ponsel dan laptop, serta sekolah juga menyediakan akses internet. Berdasarkan hal tersebut peneliti menawarkan untuk mengembangkan bahan ajar e-modul berbasis Canva dengan materi manusia purba Indonesia untuk pembelajaran sejarah kelas X.

METODE

Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan bahan ajar dengan penggunaan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) prosedural, versi Sugiyono yang menggunakan 10 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Pemilihan model penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono dilakukan karena dianggap lebih tepat dalam mengembangkan bahan ajar ini. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian lebih lengkap dan sistematis sehingga sesuai dengan kebutuhan sekolah. Menurut (Sugiyono, 2013) adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut (lihat gambar 1):



Gambar 1. Langkah-langkah Metode *Research and Development* (R&D)
(sumber: Sugiyono, 2013)

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini, langkah pertama yang dilakukan adalah analisis potensi dan masalah. Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SMAN 1 Sumberpucung Malang. Alasan peneliti memilih kelas X IPS 5 adalah didapatkan hasil wawancara dengan guru sejarah bahwa nilai belajar siswa kelas X IPS 5 pada pembelajaran sejarah masih belum memenuhi target. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data, yakni dengan melakukan kajian literatur serta menambah referensi yang bersumber pada pada buku,

artikel dalam jurnal, dan skripsi penelitian terdahulu. Data-data yang diperoleh dari pengumpulan data selanjutnya digunakan untuk penyusunan materi dan produk pembelajaran. Pada tahapan desain produk peneliti mengembangkan produk bahan ajar e-modul berbasis Canva tentang jenis-jenis manusia purba Indonesia. Kemudian desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan mengacu pada sumber yang telah disediakan pada kisi-kisi validasi materi dan ahli media, tujuan dilakukan validasi untuk mengetahui tingkat validitasnya. Para validasi materi dan media, kemudian mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah para validator melakukan validasi, terdapat revisi baik dari materi dan media maka peneliti melakukan tahap revisi produk agar mendapatkan hasil yang maksimal dan produk layak digunakan.

Produk yang berhasil dikembangkan dan divalidasi oleh pihak yang kompeten pada bidang materi maupun media, kemudian langsung diujikan kepada siswa kelas X IPS 5 di SMAN 1 Sumberpucung Malang melalui dua tahapan. Tahap pertama diujicobakan pada kelompok kecil terdiri dari 9 siswa, kemudian tahap kedua diujicobakan lagi dalam kelompok besar yang terdiri dari 26 siswa. Peneliti juga menganalisis hasil penilaian yang disajikan dalam data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan siswa berguna sebagai acuan revisi produk. Data kuantitatif menggunakan analisis statistik yang didapatkan melalui penyebaran angket kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Rumus untuk mengelola data kuantitatif adalah:

$$P_r = \frac{SC}{SI} \times 100\%$$

P_r = Persentase Capaian

SC = Jumlah Skor Capaian

SI = Jumlah Skor Ideal

100%= Jumlah tetap (Sugiyono, 2013)

Angket penelitian ini disusun menggunakan pedoman Skala Likert yang memiliki empat alternatif jawaban yaitu 1, 2, 3, dan 4 (Sugiyono, 2013). Berikut ini Skala Likert yang digunakan sebagai instrumen angket pada penelitian ini (lihat tabel 1).

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Skor	Kategori
4	Sangat Sesuai
3	Sesuai
2	Kurang Sesuai
1	Tidak Sesuai

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Untuk mengambil keputusan sebagai penentu kelayakan bahan ajar, peneliti menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh Arikunto (2013). Adapun kriteria validitas dan keefektifan dapat lihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Validitas dan Keefektifan

Persentase Nilai Angket	Kriteria Validitas	Kriteria Keefektifan	Keputusan dan Tindak lanjut
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Efektif	Bisa digunakan dan tidak revisi
61% - 80%	Valid	Efektif	Bisa digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup Valid	Cukup Efektif	Bisa digunakan dengan revisi besar
21% - 40%	Tidak Valid	Tidak Efektif	Tidak bisa digunakan perlu perbaikan total
0% - 20%	Sangat tidak Valid	Sangat tidak Efektif	Sangat tidak bisa digunakan

Sumber: (Arikunto, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

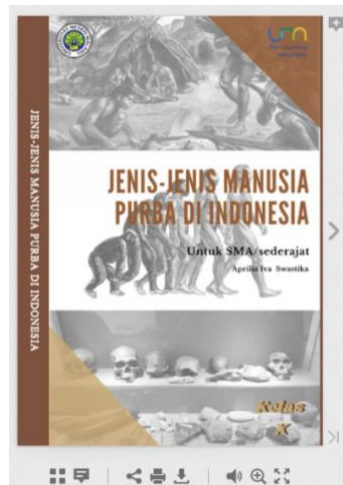
Pengembangan Produk Bahan Ajar E-modul berbasis Canva

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar e-modul berbasis Canva yang memuat konten materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia. Desain materi disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum Merdeka terdapat Capaian Pembelajaran (CP) yang dikembangkan. Konten dalam bahan ajar ini menggunakan Elemen Pemahaman Konsep Sejarah, dengan menggunakan CP menganalisis serta mengevaluasi manusia dalam asal usul nenek moyang dan jalur rempah Indonesia. Sedangkan Fase yang digunakan adalah Capaian Pembelajaran Sejarah pada Fase E, yakni melalui literasi, diskusi, kunjungan langsung ke tempat bersejarah, dan penelitian berbasis proyek kolaboratif, sesuai Keputusan Nomor 033/H/KR/2022 (Kemendikbud, 2022). E-modul ini dibuat

untuk mata pelajaran Sejarah kelas X SMA Negeri 1 Sumberpucung Malang. E-modul yang dikembangkan diunggah melalui *link* dan dapat diakses oleh siswa melalui ponsel atau laptop. *Link* tersebut langsung menuju ke laman Canva, sehingga dapat diunduh dengan mudah.

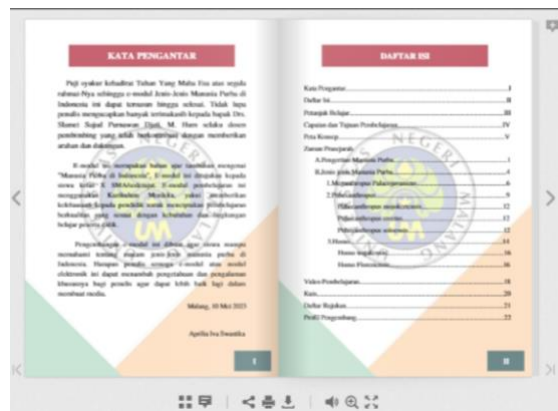
Pembelajaran sejarah merupakan suatu kejadian yang dialami manusia pada masa lampau yang telah meninggalkan jejak pada masa sekarang. Perhatian utama terletak pada aspek peristiwa itu sendiri yang telah disusun dalam cerita sejarah (Sirnayatin, 2017). Sedangkan bahan ajar adalah suatu bahan yang digunakan pada proses pembelajaran untuk membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis (Nurdyansyah & Nahdliyah, 2018). Peran bahan ajar sangat menentukan kualitas pendidikan dan keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Pengaruh dari bahan ajar adalah siswa dapat memperoleh informasi tambahan serta meningkatkan pengetahuannya. Dengan demikian, adanya pengembangan bahan ajar e-modul berbasis Canva diharapkan nantinya mampu menunjang keberhasilan pembelajaran sejarah. Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting bagi guru dan siswa untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sadjati (2012) peran bahan ajar di antaranya adalah bagi guru dan siswa. Peran bahan ajar bagi guru yaitu: (1) untuk menghemat waktu guru dalam mengajar siswa, (2) guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar di kelas, dan (3) membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan peran bahan ajar bagi siswa yaitu: (1) membantu siswa untuk belajar secara mandiri, (2) membantu siswa belajar kapan saja dan dimana saja, (3) membantu siswa untuk belajar sesuai kemampuannya sendiri, dan (4) meningkatkan potensi siswa agar menjadi pelajar mandiri.

Pada pengembangan bahan ajar, peneliti mempertimbangkan kesesuaian materi, desain produk, dan muatan evaluasi yang digunakan di dalam e-modul. E-modul ini memiliki beberapa struktur yang dapat dijabarkan sebagai berikut: a) cover, b) kata pengantar, c) daftar isi, d) petunjuk belajar, e) Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran, f) peta konsep, g) materi, h) gambar, foto, video, i) latihan soal, j) daftar rujukan, dan k) profil pengembang. Total halaman pada e-modul ini adalah 29 lembar. Tampilan cover pada e-modul dibuat semenarik mungkin dengan memberikan gambaran kehidupan manusia purba pada zaman prasejarah. Di bawah ini halaman awal pada e-modul berbasis Canva bagian cover (lihat gambar 2).



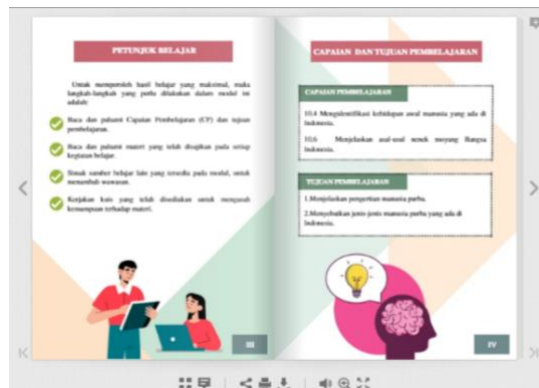
Gambar 2. Tampilan Cover.
(Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2023)

Pada halaman berikutnya terdapat sebuah kata pengantar dan daftar isi. Daftar isi ini memuat daftar judul dari bagian-bagian e-modul dan memuat nomor halaman secara berurutan di dalam bahan ajar e-modul berbasis Canva. Sehingga hal ini dapat memudahkan siswa dalam menggunakan produk bahan ajar pada pembelajaran sejarah (lihat gambar 3).



Gambar 3. Tampilan Halaman Kata Pengantar dan Daftar Isi.
(Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2023)

Selanjutnya siswa dianjurkan untuk membaca petunjuk belajar sebelum mulai membaca konten materi yang disajikan di dalam e-modul berbasis Canva. Pada bahan ajar ini, juga terdapat Capaian dan Tujuan Pembelajaran (TP). Terdapat dua indikator pada TP (lihat gambar 4).



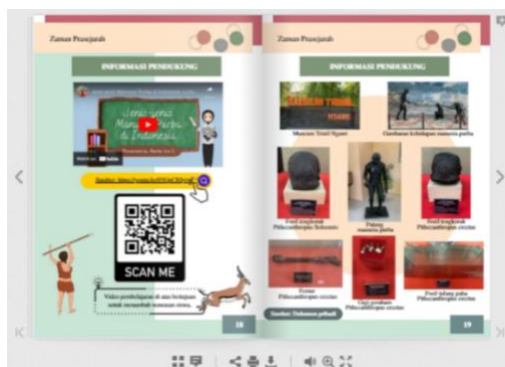
Gambar 4. Tampilan Petunjuk Gambar dan Capaian dan Tujuan Pembelajaran.
(Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2023)

Pada bahan ajar e-modul berbasis Canva ini memuat konten materi berupa jenis-jenis manusia purba di Indonesia. Terdapat penjabaran dari peta konsep mengenai jenis-jenis manusia purba di Indonesia yang terdiri dari *Meganthropus palaeojavanicus*, *Pithecanthropus*, dan *Homo* (Sujud, 2003). Selanjutnya, di halaman berikutnya pada bahan ajar ini membahas tentang sub-bab sesuai pembagian materi manusia purba di Indonesia (lihat gambar 5).



Gambar 5. Tampilan Penyajian Konten Materi.
(Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2023)

Untuk sumber yang lebih relevan, peneliti juga menyajikan sebuah informasi pendukung berupa video pembelajaran dan gambar-gambar pendukung lainnya yang terdapat di museum Trinil, Ngawi. Informasi pendukung ini dapat dipindai melalui aplikasi scanner dan dapat diakses melalui website pada *link* YouTube yang tersedia. Video pembelajaran yang dikembangkan dibuat sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada sumber yang relevan, yang dilengkapi dengan tulisan, gambar, foto dan sound dengan durasi kurang lebih dua menit. Melalui informasi pendukung tersebut, siswa dapat mempelajari materi lebih spesifik (lihat gambar 6).



Gambar 6. Tampilan Informasi Pendukung.
(Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2023)

Sebagai evaluasi untuk siswa, peneliti menyajikan sebuah kuis dengan jumlah soal 15 pilihan ganda untuk menguji kemampuan siswa setelah memahami materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia. Siswa dapat mengaksesnya melalui *link* yang tersedia maupun melalui *scan* pada kode *barcode* yang terdapat di bahan ajar. Selain itu, peneliti mencantumkan daftar rujukan yang telah peneliti gunakan sebagai sumber (lihat gambar 7). Pada halaman di bagian akhir bahan ajar e-modul, peneliti mencantumkan profil penulis dari peneliti sendiri. Terdapat penjelasan mengenai biodata penulis. Selain itu, penulis juga mencantumkan informasi pribadi yang dapat dihubungi melalui sosial media yang tersedia.



Gambar 7. Tampilan Kuis dan Daftar Rujukan.
(Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2023)

Validitas Produk Bahan Ajar E-modul berbasis Canva sebagai Pembelajaran Sejarah

Setelah pembuatan bahan ajar e-modul, tahap selanjutnya adalah validasi materi dan validasi media. Uji validasi materi dilakukan oleh dosen Departemen Sejarah Universitas Negeri Malang yang ahli dalam bidangnya yaitu Dr. Deny Yudo Wahyudi, S.Pd., M.Hum. Lembar validasi ahli materi memuat 12 aspek indikator yang telah disusun pada angket validasi (Depdiknas, 2008), sedangkan pada penilaian menggunakan Skala Likert pada rentang skor 1-4. Validasi materi memperoleh jumlah skor capaian sebesar 47 dan jumlah skor ideal sebesar 48, sehingga

perhitungan persentase dari validasi materi adalah 97,91%. Persentase nilai angket 97,91% mendapat klasifikasi validitas yang sangat valid sesuai ketentuan menurut Arikunto (2013). Namun terdapat kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi antara lain: sudah bagus, pembagian materi manusia sudah lengkap mungkin perlu dilengkapi foto penunjang. Revisi tersebut dikerjakan sebelum melanjutkan validasi kepada ahli media.

Setelah melakukan validasi materi, tahap selanjutnya adalah validasi media. Uji validasi media dilakukan oleh dosen Departemen Sejarah Universitas Negeri Malang yang ahli dalam bidang penyusunan media pembelajaran yaitu Wahyu Djoko Sulisty, S.Pd., M.Pd. Data hasil validasi diperoleh dari lembar validasi ahli media dengan 16 aspek indikator yang disusun pada angket validasi (Sudatha & Tegeh, 2015), dengan penilaian menggunakan Skala Likert berupa rentang skor 1-4. Setelah melakukan revisi sesuai dengan arahan, e-modul ini mendapatkan jumlah skor capaian sebesar 58 dengan jumlah skor ideal sebesar 64 sehingga mendapatkan persentase sebesar 90,06%. Persentase nilai angket 90,06% mendapat klasifikasi validitas yang sangat valid. Dosen ahli media memberikan kritik dan saran yaitu: sudah bagus, namun ganti warna menjadi lebih cerah, perbanyak foto fosil, dan buat bahan ajar lebih menarik lagi. Berikut ini rangkuman data validasi oleh ahli materi dan ahli media (lihat tabel 3).

Tabel 3. Hasil Penilaian Lembar Validasi Materi dan Media

Validator	Jumlah Indikator	Skor Capaian	Skor Ideal	Persentase	Tingkat Validitas
Ahli materi	12	47	48	97,91%	Sangat Valid
Ahli Media	16	58	64	90,06%	Sangat Valid

Sumber: (Angket Validasi peneliti, 2023)

Efektivitas Produk Bahan Ajar E-modul

Setelah melakukan validasi materi dan validasi media, tahap selanjutnya adalah uji efektivitas produk dengan uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan dengan teknik *random sampling* kepada 9 siswa pada kelas X IPS 5 di SMAN 1 Sumberpucung Malang. Pada saat uji coba kelompok kecil, 9 orang siswa tersebut dibagikan tautan *link* untuk diakses oleh siswa. Setelah selesai melakukan uji coba, siswa diberi angket penilaian dengan jumlah 12 indikator (Depdiknas, 2008) dan penilaian menggunakan Skala *Likert* berupa rentang skor 1-4. Hasil penilaian dari kelompok kecil mendapatkan skor capaian 406 dengan skor ideal 432, dari hasil tersebut memperoleh persentase sebesar 93,98% dengan mendapat tingkat keefektifan yakni sangat efektif. Selain itu juga terdapat kritik dan saran dari siswa yaitu durasi kuis lebih lama dan selebihnya berkomentar positif. Kritik dan saran sangat diperlukan karena untuk menyempurnakan produk bahan ajar e-modul ini.

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan melakukan revisi produk berdasarkan hasil kritik dan saran, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba kelompok besar. Hal yang sama juga dilakukan di kelas X IPS 5 SMAN 1 Sumberpucung Malang, dengan jumlah siswa 26 orang dalam pelaksanaan uji coba. Dari 26 siswa tersebut dibagikan tautan *link* untuk diakses oleh siswa dalam melaksanakan uji coba. Setelah selesai melaksanakan uji coba, siswa diberi angket penilaian dengan jumlah 12 indikator dan penilaian menggunakan Skala *Likert* berupa rentang skor 1-4. Hasil penilaian siswa mendapatkan jumlah skor capaian sebanyak 1161 dengan jumlah skor ideal sebanyak 1248, dari hasil tersebut memperoleh persentase sebesar 93,02% dengan mendapat tingkat keefektifan yakni sangat efektif. Terdapat kritik dan saran dari siswa yakni: e-modul sudah bagus, namun penempatan video sebaiknya diletakkan di depan karena video sudah lengkap dan ringkas, selebihnya berkomentar positif. Artinya bahan ajar e-modul jenis-jenis manusia purba sangat efektif untuk pembelajaran sejarah di kelas X SMAN 1 Sumberpucung Malang. Berikut ini hasil rangkuman perhitungan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar (lihat tabel 4).

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

	Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Kelompok Besar
Jumlah Indikator	12	12
Responden	9	26
Skor Capaian	406	1161
Skor Ideal	432	1248
Persentase	93,98%	93,02%
Tingkat Keefektifan	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Sumber: (Angket Keefektifan peneliti, 2023)

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan e-modul, pengertian dari e-modul adalah versi elektronik dari yang sebelumnya merupakan sebuah modul cetak yang dapat dibaca pada komputer atau gawai dan dirancang dengan *software* pendukung (Elvarita dkk, 2020). Menurut Rahdiyanta (2016) fungsi dan tujuan modul adalah sebagai berikut: a) mempermudah serta memperjelas suatu penyampaian informasi, b) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra baik oleh siswa maupun guru, c) mampu digunakan secara tepat dan bervariasi, d) mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi secara langsung dengan alam dan sumber belajar lainnya, e) meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar, dan lainnya.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah e-modul berbasis Canva yang dapat diakses dengan mudah melalui *link* yang dibagikan melalui aplikasi pesan Whatsapp. E-modul ini berisi tentang jenis-jenis manusia purba di Indonesia, yang didesain secara menarik untuk kelas X IPS 5 di SMAN 1 Sumberpucung Malang. Materi yang dimasukkan dalam e-modul adalah jenis-jenis manusia purba di Indonesia. Manusia purba adalah manusia yang hidup sebelum mengenal tulisan (Jati, 2015). Manusia purba yang paling tua di dunia diperkirakan berumur lebih dari empat juta tahun yang lalu. Oleh karena itu, para ahli sejarah menyebutnya sebagai “*prehistoric people*” atau manusia prasejarah (Hasnawati, 2020). Terdapat tiga jenis manusia purba di Indonesia yaitu *Meganthropus palaeojavanicus*, *Pithecanthropus*, dan *Homo*. Di Indonesia fosil jenis *Pithecanthropus* dan *Homo* sangat banyak dijumpai di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur, terdapat jenis *Pithecanthropus mojokertensis*, *Pithecanthropus erectus*, dan *Pithecanthropus soloensis*. Kemudian pada jenis *Homo* terdapat *Homo wajakensis*, dan *Homo floresiensis* (Soejono, 2010). Produk e-modul yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar, foto, video pembelajaran, dan kuis yang dapat menarik minat siswa untuk menggunakannya ketika belajar sejarah.

Pada hasil validasi materi, produk pengembangan e-modul mendapat skor 97,91% yakni termasuk dalam kategori sangat valid. Di dalamnya terdapat kesesuaian kurikulum dan kelayakan materi, konten/isi materi, komponen bahasa, relevansi dan keaktualan yang baik. Berikut ini disajikan penjabarannya (lihat tabel 5).

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	SC	SI	%	Keterangan	
Kesesuaian Kurikulum dan Kelayakan Materi					
1.	Pernyataan	4	4	100	Sangat Valid
2.	Materi dalam bahan ajar e-modul sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada Kurikulum Merdeka	4	4	100	Sangat Valid
3.	Materi dalam bahan ajar e-modul sesuai dengan perkembangan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK/MA)	4	4	100	Sangat Valid
4.	Materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia sesuai dengan bahan ajar e-modul	4	4	100	Sangat Valid
Konten/Isi Materi					
5.	Materi dalam bahan ajar e-modul telah teruji kebenaran dan kesahihannya (valid)	4	4	100	Sangat Valid
6.	Materi dalam bahan ajar e-modul konsisten antara paparan satu dengan paparan berikutnya	4	4	100	Sangat Valid

No		SC	SI	%	Keterangan
7.	Materi dalam bahan ajar e-modul memudahkan untuk membantu siswa dalam menguasai kompetensi (<i>adequacy</i>)	4	4	100	Sangat Valid
8.	Materi dalam bahan ajar e-modul dilengkapi dengan informasi yang lengkap	3	4	75	Valid
Komponen Bahasa					
9.	Informasi dalam bahan ajar e-modul dapat dipahami dengan jelas	4	4	100	Sangat Valid
10.	Materi dalam bahan ajar e-modul yang disajikan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	100	Sangat Valid
Relevansi dan Keaktualan					
11.	Materi dalam bahan ajar e-modul dengan kajian referensi beragam	4	4	100	Sangat Valid
12.	Penilaian dalam bahan ajar e-modul sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
Jumlah		47	48	97,91	Sangat Valid

Sumber: (Dokumen pribadi peneliti, 2023)

Kemudian pada validasi media mendapatkan skor 90,06% yaitu masih tergolong kategori sangat valid. Pada angket yang telah disediakan terdapat sajian kelayakan isi, sajian media, dan kegrafisan yang memperoleh hasil baik. Berikut ini disajikan penjabarannya (lihat tabel 6):

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No	Pernyataan	SC	SI	%	Keterangan
Kelayakan Isi dan Sajian Media					
1.	Bahan ajar e-modul sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK/MA)	4	4	100	Sangat Valid
2.	Bahan ajar e-modul memiliki daftar isi dan petunjuk penggunaan bahan ajar yang mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid
3.	Bahan ajar e-modul memiliki urutan penyajian yang sesuai dan menarik	4	4	100	Sangat Valid
4.	Bahan ajar e-modul memiliki pola penyajian yang interaktif	3	4	75	Valid
5.	Bahan ajar e-modul menyajikan gambar yang berhubungan dan mendukung kejelasan materi	4	4	100	Sangat Valid
6.	Bahan ajar e-modul memenuhi syarat ketepatan dan kelengkapan isi bahan ajar	3	4	75	Valid

No	Pernyataan	SC	SI	%	Keterangan
7.	Bahan ajar e-modul memudahkan siswa memahami materi pembelajaran sejarah	4	4	100	Sangat Valid
Kegrafisan					
8.	Bahan ajar e-modul memiliki kesesuaian penempatan <i>layout</i> dan tata letak yang tepat	4	4	100	Sangat Valid
9.	Bahan ajar e-modul memiliki penataan elemen yang seimbang dan sistematis	4	4	100	Sangat Valid
10.	Bahan ajar e-modul memiliki format layar yang konsisten dengan perubahan atau bervariasi	3	4	75	Valid
11.	Bahan ajar e-modul memiliki tampilan-tampilan yang <i>interpretative</i> dan sesuai dengan pokok bahasan	4	4	100	Sangat Valid
12.	Bahan ajar e-modul menggunakan jenis dan ukuran huruf yang menarik dan mudah dibaca	3	4	75	Valid
13.	Bahan ajar e-modul memiliki ilustrasi, gambar, foto, dan video yang sesuai dan menarik	3	4	75	Valid
14.	Bahan ajar e-modul memiliki ilustrasi sampul yang menggambarkan isi atau materi dalam bahan ajar	4	4	100	Sangat Valid
15.	Bahan ajar e-modul memiliki kesesuaian pemilihan warna pada tampilan visual	3	4	75	Valid
16.	Bahan ajar e-modul memiliki tampilan evaluasi yang menarik dan sesuai dengan materi	4	4	100	Sangat Valid
Jumlah		58	64	90,06	Sangat Valid

Sumber: (Dokumen pribadi peneliti, 2023)

Setelah melakukan validasi materi dan media, peneliti membagikan angket kepada siswa kelas X IPS 5 di SMAN 1 Sumberpucung Malang. Peneliti menggunakan kelompok kecil berjumlah 9 siswa, dan kelompok besar menggunakan 26 siswa. Hasil dari angket tersebut menunjukkan kelompok kecil mendapat skor 93,98% dan kelompok besar mendapat skor 93,02 % yakni dalam kategori sangat efektif. Berikut ini sajian kisi-kisi yang telah digunakan peneliti untuk membagikan angket tersebut (lihat tabel 7).

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Siswa

No	Aspek	Indikator	Referensi	No. dalam angket
1.	Kualitas isi dan tujuan	Bahan ajar menarik dan mudah digunakan oleh siswa	(Suryani, 2016:191)	1
		Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran	(Sudjana & Rivai, 2010)	2
		Membangkitkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar	(Rahdiyanta, 2016)	3
		Memberi kesempatan untuk mengatur dan mengelola waktu dalam memahami materi secara mandiri	(Hernawan, 2012)	4
2.	Kualitas teknik	Bahan ajar mudah digunakan siswa	(Suryani, 2016:191)	5
		Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	(Anwar, 2010)	6
		Kesesuaian dan kemenarikan ilustrasi, gambar, foto, dan video dalam bahan ajar	(Depdiknas, 2008)	7
		Penyajian dengan memperhatikan unsur visual	(Kurniawan & Kuswandi, 2021)	8
		Penggunaan jenis dan ukuran huruf	(Arsyad, 2011)	9
		Memuat informasi yang lengkap	(Depdiknas, 2008)	10
3.	Latihan soal	Terdapat soal maupun tugas untuk mengukur kemampuan siswa	(Anwar, 2010)	11, 12

Sumber: (Dokumen pribadi peneliti, 2023)

Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba, produk bahan ajar e-modul ini memiliki beberapa keunggulan yaitu: (1) bahan ajar e-modul menggunakan alat elektronik seperti ponsel dan laptop yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, (2) siswa sudah memiliki ponsel dan laptop. Kedua alat elektronik tersebut dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, (3) siswa dapat menggunakan bahan ajar e-modul kapan saja dan dimana saja, dan (4) siswa dapat menggunakan e-modul untuk pembelajaran di kelas sebagai bahan ajar. Sebagai bahan ajar, produk ini tidak sepenuhnya sempurna, namun juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut yaitu: (1) materi yang disajikan pada e-modul hanya berisikan materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia pada masa prasejarah. (2) e-modul hanya mampu diakses melalui ponsel atau laptop yang memiliki koneksi internet dan Canva, (3) subjek penelitian terbatas, hanya di kelas X IPS 5 SMAN 1 Sumberpucung, dan (4) bahan ajar e-modul terbatas, hanya untuk pembelajaran siswa tingkat SMA kelas X semester 1.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar e-modul berbasis Canva memperoleh kriteria sangat valid dan sangat efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran Sejarah yaitu di kelas X IPS 5 SMAN 1 Sumberpucung Malang. Produk bahan ajar e-modul berbasis Canva memuat materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia yang dikemas dalam bentuk modul elektronik yang dibagikan melalui *link* pada aplikasi pesan Whatsapp siswa, sehingga materi tentang jenis-jenis manusia purba di Indonesia dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja. E-modul ini memiliki beberapa struktur yang dapat dijabarkan sebagai berikut: a) cover, b) kata pengantar, c) daftar isi, d) petunjuk belajar, e) Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran, f) peta konsep, g) materi, h) gambar, foto, video, i) latihan soal, j) daftar rujukan, dan k) profil pengembang. Total halaman pada e-modul ini adalah 29 lembar yang di dalamnya terdapat jenis *Pithecanthropus mojokertensis*, *Pithecanthropus erectus*, dan *Pithecanthropus soloensis*. Kemudian pada jenis *Homo* terdapat *Homo wajakensis*, dan *Homo floresiensis*. Selain itu, bahan ajar e-modul berbasis Canva juga dilengkapi dengan gambar pendukung dan informasi pendukung yang disediakan ke dalam video pembelajaran sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami materi.

Berdasarkan validasi materi, bahan ajar e-modul berbasis Canva ini memperoleh persentase sebesar 97,91% dan tergolong kriteria sangat valid, untuk validasi media memperoleh persentase sebesar 90,06% dan tergolong dalam kriteria sangat valid. Selanjutnya hasil yang didapatkan ketika peneliti melakukan uji coba kelompok kecil adalah 93,98% termasuk dalam kategori sangat efektif, sedangkan pada uji coba kelompok besar memperoleh 93,02% termasuk dalam kategori sangat efektif. Perolehan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar e-modul berbasis Canva materi jenis-jenis manusia purba di Indonesia sangat efektif digunakan sebagai bahan ajar kelas X di tingkat SMA/Sederajat.

DAFTAR RUJUKAN

- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 7(1), 111-117.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Dzikri, H. F. (2019). *Pengembangan E-module Sejarah Perdikan Sewulan berbasis Android dengan Aplikasi Unity3D sebagai Bahan Ajar Sejarah Materi Kerajaan Mataram Islam untuk Kelas XI SMA Negeri 1 Geger Kabupaten Madiun*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang.

- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>
- Hasnawati, T. (2020). Persamaan Dan Perbedaan Manusia Purba Dengan Manusia Modern. *Kemendikbud.go.id*.
- Huriya, S. P. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar E-modul tentang Perjuangan Perempuan Tahun 1928-1949 dalam Bidang Sosial-Politik di Indonesia untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X TKI 6 di SMK Negeri 5 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang.
- Jati, S. S. P. (2015). Prasejarah Indonesia: Tinjauan Kronologi dan Morfologi. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 7(2), 22–32.
- Jati, S. S. P. (2003). *Evolusi Manusia Purba. Dalam Sejarah dan Budaya: dari Masa Kuno sampai Kontemporer*. Malang: UM Press.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora*, 7(2, Oktober), Article 2, Oktober. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2>
- Kemendikbud. (2022). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. *Kurikulum.kemdikbud.go.id*.
- Nurdyansyah, N., & nahdliyah, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. <http://eprints.umsida.ac.id/1607/>
- Nurjanah, F. (2018). *Perancangan Cerita Kehidupan Manusia Purba Homo Soloensis Melalui Media Buku Ilustrasi. Doctoral Dissertation, Universitas Komputer Indonesia*.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*.
- Purwandanu, D. (2018). Pengembangan E-modul berbasis Videoscribe sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA Muhammadiyah 2 Genteng Banyuwangi. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 17-25.

- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahdiyanta, D. (2016). Teknik penyusunan modul. *Artikel.(Online) Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Penelitian/Dr-Dwi-Rahdiyanta-Mpd/20-Teknik-Penyusunan-Modul. Pdf. Diakses, 10.*
- Sadjati, I. M. (2012). Pengembangan bahan ajar. *Repository.ut.ac.id.*
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Soejono, R. P., Jacob, T.], Hadiwisastra, S., Sutaba, I. M., Kosasih, E.A., & Bintarti, D. D. (Eds). (2010). *Sejarah Nasional Indonesia Jilid 1: Zaman Prasejarah di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka (Persero).
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. https://issuu.com/pustakakampus/docs/_sugiyono_metode_penelitian_kuantitatif_kualitatif