



# JURNAL

## Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

### BAHAN AJAR E-MOCARI (E-MODUL CANDI ARIMBI) BERBASIS CANVA UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN HINDU-BUDDHA SEKOLAH MENENGAH ATAS

I Kadek Wisnu Artha Amertaya\*, Slamet Sujud Purnawan Jati

i.kadek.2007316@students.um.ac.id\*

<sup>a</sup>Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65155, Indonesia.

#### *Article history:*

Received 18 October 2025; Revised 28 November 2025; Accepted 1 December 2025; Published 31 December 2025

**Abstract:** The purpose of this research is to produce teaching materials in the form of the E-Mocari (E-Modul Candi Arimbi) based on Canva. In addition, this research also aims to determine the validity and effectiveness of the product. The research method used in this study is a research and development (R&D) method with a procedural model from Sugiyono, which consists of 10 stages. This product is designed as a learning resource for history that enhances understanding of the importance of studying the history of Hindu-Buddhist kingdoms in Indonesia, particularly regarding Candi Arimbi. E-Mocari contains material of Candi Arimbi, an infographic of the statue of Goddess Parwati, which can be accessed through a QR Code, as well as learning evaluations and answer keys. Students can access E-Mocari through smartphones or laptops both online and offline. E-Mocari can also be shared by downloading the .pdf file format, which makes it easy to access. Based on the results of the data analysis in the expert validation stage, the material expert achieved a percentage of 98.00% with a very valid criterion. The validation results from the instructional materials expert obtained a percentage of 79.00% with a valid criterion. The feasibility test of the product in a small group yielded a result of 83.00% with a very effective criterion. The feasibility test of the product in a large group obtained a percentage of 88.00% with a very effective criterion. Thus, it can be concluded that based on the results of validation by material experts, instructional material experts, and trials with students, the E-Mocari developed in this research is declared very valid and highly effective for use as teaching material in the history lessons of class X-9 at SMA PGRI 1 Jombang.

**Keywords:** E-Mocari; Canva; Arimbi Temple.

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk bahan ajar E-Mocari (E-Modul Candi Arimbi) berbasis Canva. Selain itu, Penelitian ini juga mengetahui validitas dan efektivitas produk. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model prosedural dari Sugiyono yang memiliki 10 tahapan. Produk ini dirancang sebagai sumber pembelajaran sejarah yang menambah wawasan akan pentingnya pembelajaran sejarah Kerajaan Hindu-Buddha

Indonesia, terutama tentang Candi Arimbi. E-Mocari memuat materi Candi Arimbi, infografis Arca Dewi Parwati terletak pada isi yang dapat diakses melalui QR Code, dan evaluasi pembelajaran beserta kunci jawaban. Peserta didik dapat mengakses E-Mocari melalui *smartphone* atau *laptop* dengan cara *online/offline*. E-Mocari juga bisa dibagikan dengan cara mengunduh format *file .pdf* yang mudah dalam mengaksesnya. Berdasarkan hasil dari analisis data pada tahap validasi ahli materi memperoleh hasil persentase 98,00 % dengan kriteria sangat valid. Pada hasil validasi ahli bahan ajar memperoleh hasil persentase 79,00 % dengan kriteria valid. Uji coba kelayakan produk pada kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 83,00 % dengan kriteria sangat efektif. Uji coba kelayakan produk pada kelompok besar memperoleh hasil persentase 88,00 % dengan kriteria sangat efektif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahan ajar, dan uji coba peserta didik tersebut, E-Mocari yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat valid dan sangat efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sejarah peserta didik kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang.

**Kata kunci:** E-Mocari; Canva; Candi Arimbi.

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah mampu memberikan pengetahuan tentang wawasan dan kesadaran akan pentingnya dalam memahami dan mempelajari suatu peristiwa yang terjadi di masa lampau yang saling berhubungan satu sama lain. Pembelajaran sejarah di jenjang pendidikan memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik menjadi bijaksana (Kuntowijoyo, 2013). Lantas, pembelajaran sejarah dirasa penting sebagai pemahaman serta penyadaran akan pentingnya jiwa semangat dan pembentukan karakter peserta didik dalam melaksanakan tugasnya sebagai warga negara Indonesia yang seutuhnya (Siska, 2017). Dalam implementasinya, penyampaian materi sejarah juga membutuhkan sumber belajar yang sesuai supaya mempermudah berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar. Sehingga kegiatan pembelajaran sejarah menjadi ideal karena peserta didik diberikan fasilitas agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah (Sayono, 2013).

Dalam pembelajaran sejarah, sumber belajar sangat penting dan harus memadai yang digunakan sebagai penambah wawasan tentang peristiwa sejarah. Sumber belajar bisa berasal dari mana saja. Pemilihan sumber belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran sejarah bisa terlaksana dengan baik. Guru diusahakan memberikan materi sejarah yang didukung dengan sumber yang sesuai dengan fakta sejarah. Pemerintah Indonesia telah menerapkan kurikulum pendidikan yang memberikan kebebasan dalam menggunakan sumber belajar. Menurut Almarisi (2023) Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang diberlakukan pada pendidikan saat ini, di mana kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru dalam merancang model, strategi, metode, sumber praktis sejarah (seperti memanfaatkan peninggalan sejarah, perpustakaan, situs/museum), dan media serta bahan ajar yang kreatif. Kurikulum Merdeka juga

fleksibel dalam memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga guru dan peserta didik dapat berkolaborasi dalam merancang kegiatan pembelajaran sejarah yang aktif dan kreatif.

Guru dan peserta didik membutuhkan kolaborasi dalam menjalankan perannya masing-masing. Kolaborasi ini juga bisa saling memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam pembelajaran mempermudah guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Zainiyati (2017) dalam Maryanti dkk (2019) berpendapat bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saling berhubungan dalam meningkatkan usaha modernisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penyampaian materi sejarah membutuhkan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Salah satu usaha dalam mengimplementasikan perkembangan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan dikembangkannya sumber belajar yang bisa digunakan secara efisien dan mudah oleh peserta didik. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, menciptakan sebuah inovasi berupa *e-learning* (pembelajaran digital) yang bertujuan dalam menunjang dan sebagai sarana pembelajaran menjadi lebih efisien, menarik, dan tidak membosankan (Sakti & Ofianto, 2021). Dalam hal ini, berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan sumber belajar sejarah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yakni dengan cara mengembangkan bahan ajar modul digital berbasis *Canva* yang memuat materi sejarah.

Mila dkk (2021) berpendapat bahwa salah satu yang menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah pengembangan bahan ajar yang memiliki desain menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan kurikulum yang berlaku sehingga peserta didik dapat fokus pada bahan ajar sebagai sumber belajar. Bahan ajar yang memuat materi sejarah harus disusun berdasarkan urutan kronologis peristiwa sejarah dan harus mencakup produk masa kini berdasarkan sumber-sumber sejarah yang ada. Krismawati (2019) mengatakan bahwa pembelajaran sejarah melalui penggunaan bahan ajar yang memuat beberapa petunjuk dan memungkinkan peserta didik untuk melakukan kerja nyata yang mendorong untuk mengembangkan keterampilan. Maka pentingnya dalam penggunaan bahan ajar yang memiliki desain yang menarik dan kreatif dalam membantu peserta didik untuk memahami dan mempelajari sejarah dengan karakteristik yang sesuai dengan sifat sejarah.

Penelitian ini dilaksanakan berawal dari munculnya permasalahan di kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang. Masalahnya adalah peserta didik tidak mengetahui tentang sejarah di lingkungan sekitar. Solusi yang peneliti tawarkan adalah dengan memberikan materi sejarah yang berada pada lingkungan sekitar peserta didik khususnya di Kota Jombang. Pemberian materi sejarah bisa berkaitan dengan situs atau bangunan peninggalan yang berada pada lingkungan sekitar peserta didik. Maka pemilihan materi peninggalan masa Hindu-Buddha di Kota Jombang dianggap menjadi solusi berdasarkan latar belakang masalah yang muncul.

Selain itu, Penelitian ini juga berpedoman pada potensi dan masalah yang sedang terjadi di SMA PGRI 1 Jombang. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru mata-pelajaran Sejarah Indonesia yakni Ibu Romlah, S.Pd. pada 01 Agustus 2024 di SMA PGRI 1

Jombang memperoleh hasil wawancara potensi berupa tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, tersedia fasilitas akses Wi-Fi secara gratis, pemberlakuan Kurikulum Merdeka, SMA PGRI 1 Jombang terakreditasi A (Unggul) sehingga memberikan gambaran umum bahwa sekolah ini mampu menghasilkan peserta didik yang berkompeten. Masalah yang ditemukan berupa perubahan kurikulum yang menyebabkan tidak merata pembagian buku teks mata-pelajaran Sejarah Indonesia, minimnya penggunaan dan pemanfaatan bahan ajar di sekolah, tidak adanya penyampaian materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha berupa bangunan peninggalan Candi Arimbi, dalam radius 5 Km di SMA PGRI 1 Jombang tidak ditemukan situs bersejarah berupa candi bercorak Hindu-Buddha.

Untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, peneliti juga melakukan sebar angket analisis kebutuhan kepada 36 peserta didik kelas X-9 pada tanggal 27 Agustus 2024. Dari pernyataan mengenai pengetahuan peserta didik tentang peninggalan masa Hindu-Buddha yang berada di Kota Jombang, menyatakan bahwa 50,00 % cukup mengetahui, 44,01 % tidak mengetahui, dan 5,9 % sangat mengetahui. Hal ini, juga didukung dengan pernyataan tentang kunjungan peserta didik ke situs peninggalan masa Hindu-Buddha dengan hasil perolehan jawaban yakni 57,09 % tidak pernah kunjung situs dan 47,01 % pernah kunjung situs. Selain itu, pernyataan tentang ketertarikan peserta didik dalam belajar sejarah dengan menggunakan bahan ajar E-Modul berbasis *Canva* yang memuat materi Candi Arimbi sebagai bangunan peninggalan masa Hindu-Buddha yang ada di Kota Jombang, menyatakan bahwa sebanyak 94,01 % memiliki ketertarikan belajar sejarah Candi Arimbi menggunakan bahan ajar E-Modul dan sebanyak 5,9 % tidak tertarik.

Sehingga, berdasarkan potensi, masalah, dan analisis kebutuhan yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar E-Modul Candi Arimbi (E-Mocari). E-Mocari merupakan bahan ajar modul digital yang dikembangkan dengan memiliki latar belakang pada pemecahan masalah yang timbul (Suarsana & Mahayukti, 2013). E-Mocari dipilih dikarenakan beberapa alasan yakni disesuaikan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, mempertimbangkan kemampuan pengembang, serta menyesuaikan pada pemilihan program yang memungkinkan dan tingkat kemudahan pada penerapannya (Asyhar dkk, 2015). E-Mocari dikembangkan dengan aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis atau editing diakses secara *online* yang dapat digunakan oleh *user*-nya secara gratis maupun berbayar, sering juga digunakan sebagai pembuatan atau pengembangan bahan ajar maupun media pembelajaran (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Penelitian yang akan dilakukan juga menggunakan kajian-kajian pada penelitian terdahulu sebagai referensi. Kajian penelitian dan pengembangan terdahulu berpedoman pada penelitian skripsi dari Elifa Diana Putri (2020) yang merupakan mahasiswa Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Skripsi penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Materi Perjuangan K.H. Nawawi di Mojokerto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 1 Mojokerto.”. Hasil penelitian mendapatkan hasil bahwa penggunaan

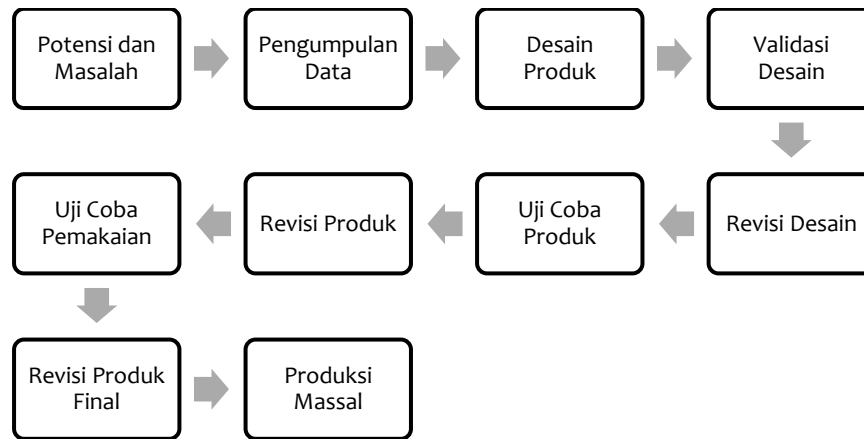
modul sangat valid dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Penelitian terdahulu selanjutnya berpedoman pada penelitian skripsi dari Binti Khoiru Nikmah (2021) yang merupakan mahasiswa dari Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Skripsi penelitian dan pengembangan dengan tajuk “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif *Flip Pdf Professional* tentang Perlawanan Tentara PETA untuk Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Srengat Blitar”. Penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan produk berupa bahan ajar ini sangat valid dan sangat efektif. Penelitian terdahulu selanjutnya mengacu pada penelitian skripsi dari Candra Trido (2021) yang merupakan mahasiswa Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Skripsi penelitian dengan tajuk “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul berbasis *Flipping Book* tentang Masa Pendudukan Jepang di Indonesia 1942-1945 untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Singosari”. Penelitian ini tidak melakukan uji coba produk ke peserta didik karena keadaan yang tidak memungkinkan. Maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Berpedoman dari penelitian-penelitian terdahulu di atas, maka dapat memperoleh kesimpulan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dan sangat efektif digunakan sebagai sumber belajar sejarah.

Dengan adanya penelitian terdahulu maka penelitian dan pengembangan yang akan peneliti laksanakan juga memiliki perbedaan. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada materi yang akan dikembangkan berdasarkan potensi dan masalah di kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang. Penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah yang memuat materi yang berbeda-beda sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Pentingnya pengembangan bahan ajar E-Mocari yang memiliki desain yang menarik dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan didampingi kemajuan teknologi sehingga dalam melaksanakan pembelajaran sejarah dapat terlaksana dengan baik (mencapai tujuan pembelajaran sejarah). Dengan adanya permasalahan yang ada dan merujuk pada penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan E-Mocari sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah di kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang. Maka peneliti memiliki kesempatan dalam melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Bahan Ajar E-Mocari (E-Modul Candi Arimbi) berbasis *Canva* untuk Pembelajaran Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha Sekolah Menengah Atas”. Peneliti juga memaparkan tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk 1). Menghasilkan produk E-Mocari berbasis *Canva* tentang Candi Arimbi Jombang untuk pembelajaran Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang. 2). Mengetahui validitas dan efektifitas E-Mocari.

## A. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) prosedural Sugiyono yang memiliki 10 tahapan. Tahap tersebut meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba

produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk final, dan produksi massal (lihat bagan 1). Model penelitian dan pengembangan Sugiyono dipilih karena dianggap lebih cocok untuk pembuatan bahan ajar ini. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian lebih lengkap dan sistematis sehingga sesuai dengan persyaratan sekolah.



**Bagan 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan Sugiyono  
(Sumber: Sugiyono, 2019).**

Proses pengembangan bahan ajar E-Mocari berbasis *Canva*, langkah pertama yang dilaksanakan yakni menganalisis adanya potensi dan masalah dengan cara observasi di SMA PGRI 1 Jombang dengan tujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran sejarah di kelas X-9. Peneliti mewawancarai guru pengampu mata-pelajaran Sejarah Indonesia tentang pembelajaran sejarah di kelas X-9 dan melakukan sebar angket analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui kendala dan kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar yang digunakan sebagai sumber belajar. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner ditemukan beberapa potensi dan masalah tentang pembelajaran sejarah di kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang. Langkah kedua adalah proses dalam pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, kuisisioner, kajian literatur, pengumpulan data validitas, dan pengumpulan data efektifitas yang digunakan untuk dasar dalam menyusun materi dan mengembangkan produk. langkah ketiga dilakukan tahap desain produk E-Mocari, dibuat dengan menggunakan *software Canva* dengan memuat QR Code untuk mengakses infografis, evaluasi, dan kunci jawaban.

Langkah keempat memperoleh validasi ahli materi dan ahli bahan ajar. Tahapan ini merupakan tahapan yang penting untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga menghasilkan produk yang layak dan valid dan kemudian bisa dilakukan uji coba kepada peserta didik. Langkah kelima merupakan revisi desain yang berpedoman pada saran, kritik, dan masukan dari ahli materi dan ahli bahan ajar. Langkah keenam adalah melaksanakan uji coba produk pada skala kecil. Skala kecil beranggotakan 5 peserta didik kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang. Langkah ketujuh adalah revisi produk dan perbaikan dari hasil uji coba skala kecil. Maka peneliti akan melakukan revisi untuk lanjut ke tahap berikutnya. Setelah melakukan revisi sesuai dengan uji skala kecil, maka langkah kedelapan adalah melakukan uji coba pemakaian pada skala besar

beranggotakan 25 peserta didik kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang. Produk digunakan kembali untuk kegiatan pembelajaran di kelas.

Langkah kesembilan, produk melalui tahap revisi dan perbaikan produk berdasarkan hasil uji coba skala besar. Tahap ini berpengaruh pada penyempurnaan produk. Langkah kesepuluh merupakan tahap terakhir produk memperoleh nilai validitas dan efektivitas. Produksi massal dilakukan dengan cara membagikan *file* format *pdf*. secara menyeluruh ke peserta didik melalui *handphone/laptop*. Sehingga produk E-Mocari dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar (sumber belajar) dalam kegiatan pembelajaran sejarah di SMA PGRI 1 Jombang.

Teknik analisis data akan disajikan dalam data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik, saran, dan masukan oleh ahli materi, ahli bahan ajar, dan peserta didik yang digunakan sebagai pedoman dalam revisi produk. Data kuantitatif berupa hasil analisis yang didapatkan dari persebaran angket kepada ahli materi, ahli bahan ajar, dan peserta didik. Peneliti melakukan perhitungan terhadap hasil angket yang telah diterima untuk mengetahui validitas dan keefektifan produk.

Angket disusun dengan berpedoman pada Skala Likert yang memiliki nilai jawaban alternatif. Skala Likert adalah cara yang digunakan dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna (Setyawan & Atapukan, 2018). Berikut merupakan Skala Likert yang digunakan sebagai instrumen angket pada penelitian dan pengembangan ini (lihat tabel 1).

**Tabel 1. Skala Likert.**

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2019).

Setelah memperoleh data, langkah selanjutnya adalah mencari skor per-item dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase  
 $\sum x$  = Jumlah jawaban  
 $\sum x1$  = Jumlah nilai ideal dalam suatu item  
 100% = Konstanta

Rumus di atas digunakan sebagai pedoman dalam mendapatkan hasil analisis dari angket validasi ahli bahan ajar, ahli materi, dan efektivitas/kelayakan.

Setelah memperoleh hasil analisis diperlukan pedoman penyusunan kriteria validitas untuk pengambilan kesimpulan serta keputusan yang terdiri atas skor dan kriteria validitas serta efektivitas. Peneliti menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh Akbar (2017; lihat tabel 2).

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk.**

Tingkat	Kriteria Validitas	Kriteria Efektivitas
81,00% - 100,00%	Sangat Valid	Sangat Efektif
61,00% - 80,00%	Valid	Efektif
41,00% - 60,00%	Cukup Valid	Cukup Efektif
21,00% - 40,00%	Kurang Valid	Kurang Efektif
00,00% - 20,00%	Tidak Valid	Tidak Efektif

(Sumber: Akbar, 2017).

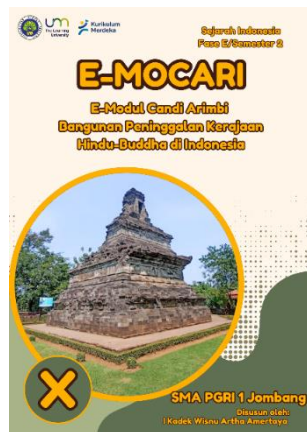
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Pengembangan E-Modul Candi Arimbi berbasis *Canva*

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah E-Mocari berbasis *Canva* dengan memuat materi sejarah Candi Arimbi sebagai bangunan peninggalan masa Hindu-Buddha di Kota Jombang. Bahan ajar ini menggunakan Capaian Pembelajaran (CP) Fase E kelas X SMA/SMK peserta didik dapat memahami konsep dasar Kerajaan Hindu-Buddha dan bukti pengaruh Kerajaan Hindu-Buddha dalam masyarakat yang masih ada sampai saat ini pada mata-pelajaran Sejarah Indonesia yang memanfaatkan sejarah dari Candi Arimbi. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar E-Mocari berbasis *Canva* yang berukuran A4 dengan memiliki sebanyak 23 lembar yang memiliki materi Sejarah Candi Arimbi meliputi (1) Definisi Candi, (2) Sejarah Candi Arimbi (3) Fungsi Candi Arimbi, dan (4) Tribhuanatunggadewi Jayawisnuwardani. Selain itu, E-Mocari juga disertai dengan Infografis yang terletak di bagian isi dengan memuat materi tentang Arca Dewi Parwati sebagai penambah

pengetahuan tentang Sejarah Candi Arimbi. Format file yang digunakan dalam produk ini adalah file tipe .pdf yang bisa diakses melalui *handphone/laptop* dengan spesifikasi yang rendah.

Bahan ajar E-Mocari berbasis *Canva* memuat materi tentang definisi candi, profil tentang Kota Jombang yang meliputi letak astronomis dan administratif. Selanjutnya, memuat tentang materi Sejarah Candi Arimbi beserta fungsi Candi Arimbi sebagai bangunan suci *pendharmaan* dan profil tentang Tribhuwanatunggadewi Jayawisnuwardani sebagai Ratu dari Kerajaan Majapahit. Materi disajikan melalui E-Mocari berbasis *Canva* yang bisa diakses peserta didik secara mudah. Tampilan cover, isi, dan infografis dapat dilihat pada gambar 1, 2, dan 3 berikut ini.



**Gambar 1.** Tampilan Cover  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti, 2024).



**Gambar 2.** Tampilan Isi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti, 2024).



Gambar 3. Tampilan Isi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti, 2024).



Gambar 4. Tampilan Infografis

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti, 2024).

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi produk, dilaksanakan dengan bantuan dari pakar atau tenaga ahli yang sudah berkompeten dalam materi dan bahan ajar. Validasi produk dilaksanakan dua tahap yakni validasi ahli materi dan validasi ahli bahan ajar. Tahap validasi ahli materi dilaksanakan pada 09 Agustus 2024 dengan bantuan dari dosen Departemen Sejarah Universitas Negeri Malang yakni Bapak Dr. Deny Yudo Wahyudi, S.Pd., M.Hum.. Perolehan hasil validitas diperoleh dengan memberikan lembar angket validasi ahli materi yang berisikan 10 indikator penilaian untuk menilai kesesuaian dan kelayakan materi. Pedoman skor yang digunakan dalam penilaian ini adalah Skala Likert yang memuat skor 1-5 pada setiap indikator penilaian. Skor 5 merupakan skor ideal dari masing-masing indikator penilaian sehingga nilai ideal keseluruhan indikator adalah 50 skor. Hasil validitas diperoleh 49 skor dari 50 skor dengan persentase 98,00 %. Berdasarkan kriteria persentase skor yang didapatkan pada tahap validasi materi, maka materi yang diujikan oleh peneliti termasuk dalam kriteria sangat valid digunakan tanpa revisi. Meskipun mendapatkan hasil sangat valid tanpa revisi, ahli materi memberikan masukan kepada peneliti yang dituliskan secara langsung dalam lembar

angket validasi ahli materi. Masukan yang diperoleh yakni ”Sudah bagus, cara penyajian harus variatif agar peserta didik tidak merasa materi sangat banyak”. Hasil perolehan validasi ahli materi dapat dilihat melalui tabel berikut ini (lihat tabel 3).

**Tabel 3. Perolehan Validitas Ahli Materi.**

No.	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor	Persentase (%)
1.	Materi	35	34	98,00 %
2.	Kelayakan Materi	15	15	100,00 %
	Total	50	49	98,00 %

(Sumber: Angket Validasi Ahli Materi, 2024).

### 3. Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

Tahap validasi ahli bahan ajar dilaksanakan pada 26 Agustus 2024 dengan bantuan dari dosen ahli bahan ajar dari Departemen Sejarah Universitas Negeri Malang yakni Ibu Lutfiah Ayundasari, S.Pd., M.Pd., CRA, CILA. Perolehan hasil validitas diperoleh dengan memberikan lembar angket validasi ahli bahan ajar yang berisikan 8 aspek penilaian dengan total keseluruhan 35 indikator penilaian. 8 aspek ini dibagi menjadi aspek tampilan, bahasa, isi, *user friendly*, konsistensi, kegrafikan, kebermanfaatan, dan penutup. Opsi skor yang termuat pada lembar angket validasi menggunakan Skala Likert dengan rentang skor 1-5 pada setiap indikator penilaian angket. Skor ideal dari masing-masing indikator penilaian adalah 5. Sehingga, total keseluruhan skor yang diperoleh adalah 175. Berdasarkan hasil validasi ahli bahan ajar pada penelitian ini memperoleh validitas skor 138 untuk bahan ajar E-Mocari. Presentase yang didapatkan dalam perolehan validitas adalah 79,00 % yang mengarah pada kriteria valid untuk diujicoba ke lapangan dengan revisi. Saran, kritik, dan masukan yang diperoleh yakni ”kesalahan dan kekeliruan penulisan kata dan kalimat dalam materi” sehingga peneliti berusaha untuk memperbaiki kata dan kalimat sesuai dengan arahan. Dapat disimpulkan bahwa validasi ahli bahan ajar memperoleh hasil valid sehingga sudah boleh untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik. Hasil perhitungan angket validasi ahli bahan ajar dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Perolehan Validitas Ahli Bahan Ajar.**

No.	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor	Persentase (%)
1.	Tampilan	25	20	80,00 %

2.	Bahasa	20	15	75,00 %
3.	Isi	35	26	74,28 %
4.	User Friendly	15	12	80,00 %
5.	Konsistensi	10	8	80,00 %
6.	Kegrafikan	20	17	85,00 %
7.	Kebermanfaatan	25	20	80,00 %
8.	penutup	25	20	80,00 %
	Total	175	138	79,00 %

(Sumber: Angket Validasi Ahli Bahan Ajar, 2024).

#### 4. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk dilakukan setelah selesai revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli materi dan ahli bahan ajar. Sehingga, produk sudah siap untuk lanjut pada tahap uji coba kelayakan produk. Uji coba produk kepada peserta didik dilaksanakan dalam 2 skala yakni uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil melibatkan peserta didik kelas X-9 yang berjumlah 5 orang yang dipilih secara acak. Peneliti memberikan simulasi dalam menggunakan produk bahan ajar sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah. Tahap uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 02 September 2024. Tahap uji coba bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat keefektifan produk melalui sebar angket uji coba dalam skala kecil. Angket uji coba berisikan 20 indikator penilaian untuk E-Mocari. Aspek yang dinilai meliputi aspek tampilan, penyajian materi, mekanisme, kebahasaan, dan penggunaan. Angket penilaian menggunakan skala penilaian 1-5 skor. Skor maksimal yang didapatkan untuk keseluruhan angket adalah 500. Berdasarkan hasil sebar angket pada uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 414 skor. sehingga hasil persentase yang diperoleh adalah 83,00 %. Maka berdasarkan hasil perhitungan angket, bahan ajar termasuk dalam kriteria sangat efektif. Hasil uji coba juga mendapatkan saran, kritik, dan masukan yakni "menambahkan gambar atau foto pendukung dalam E-Mocari sehingga menjadi lebih menarik". proses uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5.** Proses Uji Coba Kelompok Kecil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti, 2024).

## 5. Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba kelompok besar dilakukan setelah melihat hasil dari tahap uji coba kelompok kecil dilakukan. Tahap uji coba kelompok besar dilakukan sama seperti tahap uji coba kelompok kecil dengan mempertimbangkan saran, kritik, dan masukan pada tahap uji coba kelompok kecil. Peneliti memberikan simulasi dalam menggunakan produk bahan ajar sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah. Kemudian, peneliti memberikan angket penilaian kepada peserta didik X-9 yang jumlahnya 25 anggota. Tahap uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 03 September 2024. Cara yang dilakukan sama persis seperti tahap uji coba kelompok kecil. Angket penilaian menggunakan nilai 1-5 skor. Aspek penilaian terdiri dari aspek yang sama seperti angket uji coba kelompok kecil. Skor maksimal yang diperoleh keseluruhan adalah 2500 skor. Berdasarkan hasil perhitungan melalui sebar angket dalam uji coba kelompok besar memperoleh hasil 2059 skor. Masukan yang diperoleh dari uji coba kelompok besar yakni "mengubah latar belakang warna E-Mocari" dan "menambahkan foto atau gambar" Sehingga hasil persentase yang diperoleh sebesar 88,00 %. Maka berdasarkan hasil persentase yang diperoleh, E-Mocari masuk dalam kriteria sangat efektif. Proses kegiatan uji coba kelompok besar dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 6.** Proses Uji Coba Kelompok Besar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti, 2024).

## 6. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, ahli bahan ajar, serta peserta didik setelah melalui tahap validasi dan uji coba. Meskipun produk telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat efektif, perbaikan tetap dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kelayakan sebagai bahan ajar. Proses revisi dilakukan secara bertahap dengan mengacu pada catatan yang diberikan oleh para ahli dan hasil uji coba di lapangan. Revisi yang dilakukan meliputi: (1) penyajian materi dibuat lebih variatif agar tidak terkesan padat dan lebih menarik bagi peserta didik, (2) perbaikan kesalahan penulisan sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta (3) penambahan gambar dan penyempurnaan warna latar belakang untuk meningkatkan daya tarik visual. Dengan demikian, produk yang dikembangkan menjadi lebih optimal baik dari segi isi, bahasa, maupun tampilan.

## 7. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil final dari penelitian ini adalah mengembangkan produk bahan ajar E-Mocari berbasis *Canva* dengan memuat materi tentang Candi Arimbi. Di dalam E-Mocari tepatnya pada bagian ini terdapat QR Code yang berisikan Infografis yang memuat tentang materi Arca Dewi Parwati sehingga materi bisa menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik tentang sejarah Indonesia masa Hindu-Buddha.

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan menggunakan 10 tahapan prosedural dari Sugiyono. Dari 10 tahapan ini, terdapat tahapan validasi desain yang dilakukan sebelum menempuh tahap uji coba pemakaian. Validasi produk dilakukan dengan bantuan dari ahli materi dan ahli bahan ajar. Hasil perolehan dari validasi ahli materi dengan bantuan dari Bapak Dr. Deny Yudo Wahyudi, S.Pd., M.Hum. yang merupakan dosen Departemen Sejarah Universitas Negeri Malang memperoleh hasil perhitungan persentase sebesar 98,00 %. Berdasarkan kriteria validitas yang ditetapkan oleh Akbar (2017) maka hasil perolehan persentase mendapatkan kriteria sangat valid. Hasil perolehan penilaian validasi ahli materi tidak mendapatkan 100,00 %, hal ini dikarenakan terdapat kekurangan sebanyak 02,00 % yang terletak pada indikator penilaian "materi mampu mendorong rasa ingin tahu peserta didik". Pasca validasi ahli materi, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan.

Setelah mendapatkan hasil perolehan perhitungan pada tahap validasi ahli materi, tahap selanjutnya adalah validasi ahli bahan ajar yang dilakukan oleh ahli bahan ajar yakni Ibu Lutfiah Ayundasari, S.Pd., M.Pd., CRA, CILA. yang merupakan dosen Departemen Sejarah Universitas Negeri Malang. Hasil perhitungan memperoleh persentase 79,00 % yang berdasarkan kriteria validitas menurut Akbar (2017) masuk dalam kriteria valid. Hasil perolehan perhitungan bahan ajar tidak mendapatkan nilai 100,00 % hal ini dikarenakan terdapat kekurangan sebanyak 21,00 %. Kekurangan ini disebabkan karena beberapa indikator penilaian hanya mendapatkan skor 3 dan 4 dari 5 skor.

Kekurangan tersebut terletak pada Indikator "desain E-Mocari disusun dengan rapi dan terstruktur", "sinkronisasi, keterkaitan, dan tata-letak antar-ilustrasi, grafis, visual, elemen, dan

verbal sudah sesuai dan relevan”, ”desain sesuai dengan perkembangan zaman”, ”penggunaan huruf sudah terbaca dengan baik dan jelas”, ”desain E-Mocari memiliki daya tarik kepada peserta didik”, ”penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar”, ”kesesuaian kalimat dengan tingkat kemampuan peserta didik”, ”kesederhanaan struktur kalimat”, ”kalimat tidak mengandung kata ganda”, ”kesesuaian materi dengan CP Fase E Kelas X Kurikulum Merdeka”, ”kesesuaian petunjuk penggunaan”, ”materi memunculkan rasa ingin tahu peserta didik”, ”kesesuaian gambar, foto, dan elemen pendukung”, ”membantu peserta didik dalam belajar mandiri”, ”terdapat infografis sebagai media pendukung”, ”terdapat evaluasi pembelajaran”, ”E-Mocari disajikan secara terstruktur dan sistematis”, ”E-Mocari mudah diakses melalui *Handphone* dan *Laptop/PC*”, ”konten dalam E-Mocari mudah diakses”, ”kata, istilah, dan kalimat pada materi dan konten sudah konsisten”, ”ukuran bentuk dan huruf sudah konsisten”, ”penggunaan warna dalam E-Mocari sudah proporsi”, ”jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dan dapat dipahami dengan jelas”, ”ilustrasi/gambar yang digunakan pada E-Mocari jelas”, ”langkah-langkah dalam E-Mocari mempermudah peserta didik dalam belajar secara mandiri”, ”guru dapat memanfaatkan E-Mocari sebagai bahan ajar dengan mudah dan jelas”, ”peserta didik dapat berinteraksi menggunakan E-Mocari dengan mudah”, ”guru dan peserta didik dapat berkolaborasi dalam memanfaatkan penggunaan E-Mocari dengan baik”, ”memiliki manfaat sebagai referensi belajar, menambah wawasan pengetahuan, dan dapat memperdalam ilmu pengetahuan peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran”, ”terdapat evaluasi beserta kunci jawaban”, ”terdapat daftar rujukan”, ”terdapat rangkuman”, ”terdapat lampiran”, dan ”terdapat glosari”.

Setelah mendapatkan perolehan nilai dari validasi ahli materi dan ahli bahan ajar, produk E-Mocari melakukan revisi untuk perbaikan berdasarkan penilaian yang diberikan. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk kepada peserta didik yang dibagi menjadi 2 tahap yakni uji coba produk kelompok kecil dan uji coba produk kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SMA PGRI 1 Jombang dengan 5 anggota kelas X-9 yang dipilih secara acak. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebanyak 83,00 %. Berdasarkan kriteria keefektifan yang ditetapkan menurut Akbar (2017) maka produk E-Mocari masuk dalam kriteria sangat efektif. Hasil perolehan nilai uji coba kelompok kecil tidak mendapatkan 100,00 % karena terdapat kekurangan persentase sebanyak 17,00 % yang disebabkan oleh beberapa indikator penilaian hanya mendapatkan skor 3 dan 4 dari 5. Maka perlu dilakukan perbaikan pada penambahan sajian gambar materi sehingga peserta didik tidak terpaku pada teks.

Tahap selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar yang dilaksanakan di SMA PGRI 1 Jombang dengan 25 orang peserta didik kelas X-9. Hasil perolehan uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 88,00 %. Berdasarkan kriteria keefektifan menurut Akbar (2017), maka produk E-Mocari masuk dalam kriteria sangat efektif. Hasil perolehan uji coba kelompok besar tidak mendapatkan persentase 100,00 %. Hal ini dikarenakan terdapat kekurangan persentase sebanyak 12,00 % pada E-Mocari yang disebabkan oleh beberapa indikator penilaian mendapatkan skor 3 dan 4 dari 5. Maka diperlukan perbaikan pada penyajian gambar dan komposisi warna latar belakang.

Lestari (2013) dalam Farhana dkk (2021) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan perangkat atau alat pembelajaran yang memuat materi, metode, tujuan pembelajaran, dan evaluasi yang disusun secara sistematis, menarik, terstruktur demi mencapai target kompetensi/sub-kompetensi pembelajaran secara kompleks. Materi yang disajikan dalam produk bahan ajar E-Mocari adalah sejarah Candi Arimbi yang meliputi pengenalan definisi candi, sejarah Candi Arimbi, dan Tribhuanatunggadewi Jayawisnuwardani. Menurut Lestari (2018) bahan ajar memiliki manfaat sebagai referensi belajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan menyesuaikan kurikulum yang berlaku. Peneliti dalam menyusun materi berpedoman pada potensi dan masalah di SMA PGRI 1 Jombang dan memperhatikan keakuratan materi yang berasal dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, materi yang dipilih juga harus sesuai dengan CP Fase Kelas E Kurikulum Merdeka. Dalam bahan ajar E-Mocari sudah memiliki manfaat sebagai referensi belajar mandiri yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Materi juga disusun dengan menyajikan gambar atau ilustrasi pendukung sehingga menjadi menarik dan mudah dipahami.

Mustafa & Efendi (2016) dalam Rahmatih dkk (2017) menyatakan bahwa ketertarikan bahan ajar dapat diletakkan pada bagian cover, isi, gambar, serta ilustrasi yang menarik. Dalam bahan ajar E-Mocari sudah memperhatikan desain cover yang memuat tentang gambar Candi Arimbi dan memiliki tata-letak yang telah diatur secara rapi. Dari segi gambar dan ilustrasi dalam bahan ajar E-Mocari juga sudah menyajikan gambar yang relevan dengan materi sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami. Selanjutnya konsistensi penggunaan *font Times New Roman* untuk sub-konten dan materi. Selain itu, juga tersedia infografis yang disusun secara menarik yang memuat materi tentang Arca Dewi Parwati sebagai penambah wawasan peserta didik.

Gufran & Mataya (2020) menyatakan bahwa E-Modul merupakan sebuah bentuk bahan ajar yang disajikan secara elektronik (digital) dan bertujuan sebagai sumber belajar mandiri. Bahan ajar E-Mocari yang dikembangkan oleh peneliti juga memperhatikan cara mengaksesnya. Bahan ajar E-Mocari memiliki format *file .pdf* yang mudah diakses melalui *handphone* dan laptop/PC. E-Mocari juga tidak memberatkan kinerja perangkat keras pengguna sehingga bisa digunakan di manapun dan kapanpun.

Produk bahan ajar E-Mocari memiliki kelebihan dan kekurangan yang dikembangkan dalam penelitian ini. Kelebihan bahan ajar E-Mocari yakni, (1) Aksesnya mudah dikarenakan *file* E-Mocari berformat *.pdf*, (2) sebagai bahan ajar tambahan dalam mengetahui sejarah Candi Arimbi di Kota Jombang, (3) tidak membuat kinerja perangkat keras menjadi berat, dan (4) sistematis dan memudahkan pengguna dalam akses sehingga bisa digunakan di manapun dan kapanpun. Sedangkan untuk kekurangannya, yakni (1) membutuhkan jaringan internet untuk mengunduh *file* E-Mocari, (2) materi yang disajikan terbatas yakni hanya memuat sejarah Candi Arimbi, (3) subjek penelitian terbatas, hanya pada kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang, dan (4) bahan ajar E-Mocari terbatas penggunaannya, hanya di jenjang pendidikan SMA kelas X.

## SIMPULAN

Berdasarkan potensi dan masalah yang ditemukan peneliti di kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang, maka peneliti mengembangkan bahan ajar E-Mocari berbasis *Canva* yang memuat materi tentang sejarah Candi Arimbi yang disertai dengan QR Code untuk mengakses infografis yang memuat materi tentang Arca Dewi Parwati. E-Mocari mendapatkan perolehan hasil dari validasi ahli materi nilai 98,00 % kemudian hasil validasi dari ahli bahan ajar mendapatkan nilai 79,00 %. Sedangkan, uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 83,00 %, dan uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 88,00 %. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar E-Mocari yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat valid dan sangat efektif digunakan sebagai bahan ajar sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah bagi peserta didik kelas X-9 SMA PGRI 1 Jombang.

Bahan ajar E-Mocari juga cocok sebagai sumber referensi/sumber belajar mandiri dan sebagai solusi dari tidak meratanya sumber belajar berupa buku teks sejarah Indonesia Kurikulum Merdeka di SMA PGRI 1 Jombang. Bahan ajar E-Mocari juga membantu dan menambah wawasan pengetahuan peserta didik terkait materi tentang sejarah Candi Arimbi yang berada di lingkungan sekitar peserta didik. Selain itu, materi tentang Candi Arimbi tidak termasuk dalam materi di buku teks sehingga E-Mocari bisa digunakan sebagai bahan ajar tambahan dalam pembelajaran sejarah.

## B. DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Asyhar, R., Afrida, & Widiastiningsih, R. (2015). Pengembangan E-Modul Menggunakan Software 3D Pageflip Professional untuk Pembelajaran Ikatan Kimia Kelas X SMA Islam Al-Falah Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 7(1), 18–24.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus Depok. *Jurnal Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Gufan, & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul berbasis Smartphone sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(2), 10–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v4i2.1060>
- Krismawati, N. U. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penulisan Sejarah berbasis Model Project-Based Learning. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(2), 156–170. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i2.1905>
- Kuntowijoyo, D. R. (2005). *Pengantar ilmu sejarah*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Lestari, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Memanfaatkan Geogebra

- untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 26–36. <https://doi.org/10.30656/gauss.vii1.634>
- Maryanti, Zafri, & Ofianto. (2019). The Development of Leaflet for Local History Teaching Materials. *Indonesian Journal of History Education*, 7(1), 1–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/27859>
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181–188.
- Rahmatih, A. N., Yuniastuti, A., & Susanti, R. (2017). Pengembangan Booklet berdasarkan Kajian Potensi dan Masalah Lokal sebagai Suplemen Bahan Ajar SMK Pertanian. *Journal of Innovative Science Education*, 6(2), 162–169. <https://doi.org/10.15294/jise.v6i2>
- Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Sakti, D. T., & Ofianto. (2021). Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Pesisir Selatan dengan Materi tentang Kerajaan Inderapura dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas X KD 3.8. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 1–14. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.338>
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1), 9–17.
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Compiler*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i1.254>
- Siska, Y. (2017). Hubungan Minat Belajar dengan Pemahaman Sejarah Lokal Lampung pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 171–180.
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. In *Jurnal Pendidikan Indonesia* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i3.9800>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.