

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI
SEJARAH HINDU BUDHA MASA KERAJAAN-KERAJAAN HINDU
BUDHA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA
SISWA KELAS X SMK TRISAKTI JAYA BANDAR
LAMPUNG TA 2024/2025**

Umi Farida¹, Deri Ciciria, Ozi Hendra Tama³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: ummifarida2017@gmail.com¹, cici201528@gmail.com²,
hendratama_ozhi@yahoo.co.id³

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional yang cenderung masih kurang berinteraktif dengan siswa, adanya keterbatasan sumber belajar dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta melihat respon peserta didik dan keefektifan terhadap E-Modul Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X SMK Trisakti Jaya Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*research and development*) dan melalui prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli materi yang menyatakan bahwa E-Modul Pembelajaran Sejarah Indonesia yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian sebesar 93,3% dengan kriteria interpretasi “sangat valid”, sedangkan hasil validasi ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian sebesar 87,6% dengan kriteria interpretasi “valid”. Sedangkan respon guru pada uji coba memperoleh penilaian sebesar 87,3% dengan kriteria interpretasi “valid”, dan respon peserta didik pada uji coba memperoleh penilaian sebesar 91,6% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Pengembangan E-Modul pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Canva pada materi Kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan E-Modul pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Canva sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Sejarah, E-Modul, Canva.

Abstract: This research was motivated by the traditional learning methods used, which tend to lack student interaction, limited learning resources, and a lack of engaging learning media. This study aims to develop, test the feasibility, and observe student responses and effectiveness of the Indonesian History Learning E-Module for 10th Grade Students of SMK Trisakti Jaya Bandar Lampung. The research method used was R&D (*research and development*) and the ADDIE development procedure, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Product validation was completed by a material expert validator, who stated that the developed Indonesian History Learning E-Module achieved a score of 93.3% with a "very valid" interpretation criterion. Meanwhile, validation by a media expert indicated that the developed media achieved a score of 87.6% with a "valid" interpretation criterion. Teacher responses during the trial achieved a score of 87.3% with a "valid" interpretation criterion, and student responses during the trial achieved a score of 91.6% with a "very appropriate" interpretation criterion. The development of the Canva-based history learning e-module on the topic of Hindu-Buddhist Kingdoms in Indonesia used research and development (R&D) methods. It can be concluded that the Canva-based history learning e-module is highly valid and practical as a learning medium.

Keywords: History Learning Media, E-Module, Canva

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena berperan

dalam pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan guna membentuk kepribadian yang lebih baik. Seiring dengan perubahan budaya dan kehidupan,

pendidikan pun harus terus berkembang sebagai bentuk antisipasi terhadap kebutuhan masa depan. Sesuai Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi diri secara aktif, baik dari segi spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak, maupun keterampilan. Saat ini, pendidikan telah mengalami kemajuan yang signifikan.

Perubahan kurikulum saat ini merupakan evolusi dari model lama menuju Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan mendalam agar peserta didik memiliki waktu cukup untuk memahami konsep dan meningkatkan kompetensi. Kurikulum ini memberi kebebasan kepada sekolah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif. Guru memegang peran penting sebagai pelaksana pembelajaran dan harus mampu merancang strategi yang efektif. Dalam konteks ini, pendidikan sejarah memiliki peran strategis untuk membentuk pemahaman siswa terhadap sejarah Indonesia secara mendalam dan kritis. Namun, pendekatan konvensional sering kali belum mampu mengembangkan kemampuan analisis dan sintesis siswa secara optimal.

Pendidikan sejarah, khususnya materi Kerajaan Hindu-Buddha, berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Namun, pembelajaran sejarah di tingkat SMK sering dianggap monoton karena masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah dan buku teks, yang kurang interaktif dan tidak menarik bagi siswa. Keterbatasan sumber belajar dan media pembelajaran yang kurang variatif juga menjadi hambatan. Untuk mengatasi hal tersebut, E-Modul berbasis aplikasi *Canva* dikembangkan karena lebih fleksibel, hemat biaya, ramah lingkungan, dan dapat

memuat media interaktif seperti teks, gambar, dan video. Penggunaan E-Modul ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang kompleks.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media digital dalam pembelajaran semakin penting. E-modul sebagai salah satu bentuk media pembelajaran digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Dengan adanya Penggunaan teknologi dalam bentuk e-modul menjadi salah satu solusi yang menarik untuk diterapkan. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Canva*, E-Modul dapat dirancang menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam bentuk E-Modul berbasis aplikasi *Canva* ini menjadi solusi yang menarik untuk diterapkan, dan juga dikenal sebagai alat desain grafis yang *user-friendly* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan e-modul pembelajaran yang menarik dan informatif. Dengan adanya E-Modul pembelajaran Sejarah Indonesia pada materi kerajaan-kerajaan Hindu Budha ini menjadi relevan sebagai langkah awal untuk meningkatkan proses pembelajaran berlangsung, dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X, dengan demikian pengembangan e-modul ini diharapkan dapat menjawab tantangan yang ada dalam pembelajaran sejarah di SMK, serta meningkatkan kualitas Pendidikan sejarah di Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia Pada Materi Sejarah Hindu Budha masa kerajaan-kerajaan Hindu Budha Di Indonesia Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Siswa

Kelas X Smk Trisakti Jaya Bandar Lampung TA 2024/2025”.

Menurut Sugiyono (2017:407-409), penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, ia juga menekankan pentingnya validasi oleh ahli dalam proses pengembangan

Sementara itu, Arikunto, (2010:270-275), penelitian pengembangan (R&D) adalah penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Penelitian ini melibatkan langkah-langkah mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan penelitian pengembangan ialah pendekatan yang sistematis dan terstruktur untuk menciptakan dan menguji produk Pendidikan, melalui berbagai model dan teori yang dikemukakan oleh para ahli, kita dapat memahami pentingnya evaluasi, umpan balik dan kolaborasi dalam proses pengembangan produk yang efektif.

Menurut Mulyasa (2009:98-100), pembelajaran sejarah adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah, serta membentuk sikap kritis dan analitis terhadap masa lalu.

Selanjutnya menurut, Sanjaya (2010:123-125), pembelajaran sejarah sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar sejarah yang bertujuan untuk memahami peristiwa masa lalu, sehingga dapat memberikan makna dan relevansi bagi kehidupan saat ini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah ialah proses yang kompleks yang melibatkan pemahaman tentang masa lalu, analisis kritis terhadap sumber-sumber sejarah, dan refleksi tentang bagaimana sejarah membentuk identitas dan masyarakat saat ini. Dengan mengacu pada pandangan para ahli, kita dapat melihat bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya

tentang menghafal fakta-fakta, tetapi juga tentang memahami konteks dan proses yang membentuk narasi sejarah.

Menurut Laili (2019:125) E-Modul adalah bahan ajar yang disusun dalam format digital yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar secara mandiri, interaktif, dan menarik. Sehingga siswa dapat belajar dengan cara fleksibel dan efektif. E-Modul adalah bahan ajar yang disajikan dalam format digital yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran secara mandiri.

Pendapat lain, Setiawan, R. (2023:47), E-Modul adalah alat bantu belajar yang dirancang untuk memberikan kemudahan akses informasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik melalui platform digital serta memberikan kemudahan akses bagi pengguna di berbagai lokasi dan waktu

Dari beberapa menurut pada ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Electronic modul atau modul elektronik yang selanjutnya disebut e-modul merupakan modul dalam bentuk elektronik dan dapat diakses menggunakan perangkat elektronik. Modul yang biasanya dalam bentuk cetak disajikan dalam bentuk berkas dan diakses menggunakan piranti elektronik. Modul juga dapat disimpulkan bahwa Modul merupakan bahan ajar yang tersusun secara sistematis dan menarik dengan menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami dengan pedoman yang digunakan untuk belajar secara mandiri sesuai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Hidayati (2021:70), Canva adalah alat desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual dengan mudah. Dengan antarmuka yang intuitif dan banyaknya pilihan template, canva menjadi pilihan populer di kalangan pendidik dan pelajar untuk membuat presentasi dan materi pembelajaran.

Kemudian menurut, Sari (2020:48), Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna

untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur, termasuk template yang dapat disesuaikan, alat pengeditan gambar, dan opsi kolaborasi, sehingga sangat berguna untuk keperluan Pendidikan dan bisnis.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva adalah perangkat lunak yang terdiri dari berbagai macam alat atau produk atau desain online, seperti presentasi, resume, poster, brosur, pamphlet, infografis, sapnduk grafis, bookmark, dan lain-lain. Aplikasi canva adalah salah satu aplikasi desain grafis online. Canva juga memiliki berbagai macam template dan desain. Ini bukan hanya tentang pesentasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Develoment*) dengan menggunakan model ADDIE. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Dalam pengembangan e-modul menggunakan model ADDIE. Penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) Analisis (*analyze*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu, data kuantitatif yang berupa perhitungan angka dan data kualitatif yang berbentuk deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data analisis kebutuhan peserta didik menggunakan angket analisis yang dilakukan mencakup studi tentang

kebutuhan siswa, studi tentang kurikulum, dan studi tentang karakteristik siswa, yang disebarkan kepada peserta didik dan wawancara kepada pendidik mengenai proses pembelajaran di SMK Trisakti Jaya Bandar Lampung.

Tahap selanjutnya dilakukan perancangan. Pada tahap ini desain produk ini penyusunan desain produk E-modul diantaranya adalah menyesuaikan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan E-modul menggunakan Aplikasi Canva, sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi Canva, dan pilih template
- 2) Desain halaman depan
Cover Depan
 - a. Tambahkan judul: “E-Modul: Kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia”
 - b. Gunakan font serif (*Times New Roman*, ukuran 12)
- 3) Materi Pembelajaran
- 4) Halaman Isi (kerajaan-kerajaan hindu budha di Indonesia)
- 5) Daftar Isi
- 6) Daftar Pustaka

Dengan adanya langkah-langkah tersebut membantu penulis untuk mempermudah pembuatan E-modul pembelajaran sejarah, agar dapat menjadi sebuah E-modul yang kelak bisa dipergunakan untuk pembelajaran berlangsung dan peserta didik dapat mengakses e-modul tersebut melalui link yang telah di bagikan dan dapat dibuka dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu, dengan adanya langkah-langkah tersebut membuat penulis menjadi lebih mudah dalam pembuatan E-modul tersebut.

Tahap selanjutnya proses pengembangan berupa bahan ajar e-modul berbasis Canva yang memuat konten materi Kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia dilakukan sesuai dengan rancangan. Uji kelayakan tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi

dilakukan dengan dua macam, yaitu validasi isi materi dengan dosen ahli materi, dan validasi desain dengan dosen ahli media.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validator ahli materi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai	Kriteria
1	<i>Self Instructional</i>	Tujuan pembelajaran yang jelas	5,00	Sangat Baik
		Kesesuaian indicator, materi, dan pembelajaran spesifik	5,00	Sangat Baik
		Materi pembelajaran spesifik	5,00	Sangat Baik
		Bahasa sederhana dan komunikatif	4,00	Baik
		Informasi rujukan yang mendukung materi pembelajaran	4,00	Baik
		Modul memuat materi sesuai dengan TP dan ATP	5,00	Sangat Baik
2	<i>Self Contained</i>	Modul memuat materi sesuai dengan TP dan ATP	5,00	Sangat Baik
3	<i>Stand Alone</i>	Tidak tergantung dengan bahan ajar lain dalam menyelesaikan modul	4,00	Baik
4	<i>Adaptif</i>	Menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	5,00	Sangat Baik
5	<i>User Friendly</i>	Instruksi dan paparan informasi bersifat membantu	5,00	Sangat Baik
Jumlah Jawaban			42	Sangat Valid
Nilai Total			45	
Nilai Rata-Rata			93,3	
Kelayakan Media Pembelajaran			93,3 %	

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan table diatas, diperoleh bahwa untuk semua indicator termasuk kategori valid fan layak digunakan dengan revisi kecil. Penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan, media yang dikembangkan mendaptkan nilai total 50 dengan rata-rata 5 pada 9 indikator sehingga termasuk kategori valid. Apabila

dihitung dengan persentase, media mendapatkan 84,00% sehingga termasuk dalam kategori valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi kecil.

2. Validasi Ahli Media

Hasil validator ahli media yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

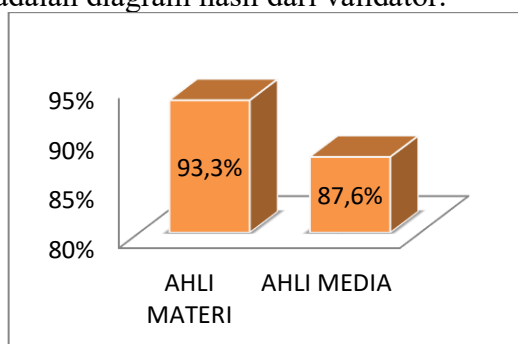
Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kriteria	
1	Aspek tampilan	Desain Slide	5.00	Sangat Baik
		Pemilihan warna pada tulisan, gambar dan bagan	4.00	Baik
		Pemilihan bacground	4.00	Baik
		Ukuran huruf	4.00	Baik
		Pilihan button dan penempatannya	4.00	Baik
		Tampilan gambar dan penempatannya	5.00	Sangat Baik
		Tata letak (Layout)	5.00	Sangat Baik
2	Aspek penggunaan	Kemudahan penggunaan	5.00	Sangat Baik
		Kemudahan navigasi	4.00	Baik
		Tingkat interaktifitas penggunaan terhadap media	4.00	Baik
		Kejelasan petunjuk penggunaan	5.00	Sangat Baik
		Kemudahan memilih menu	4.00	Baik
		Ketetapan penggunaan tombol	4.00	Baik
Jumlah Jawaban		65	Valid	
Nilai Total		57		
Nilai Rata-Rata		8,76		
Kelayakan Media Pembelajaran		87,6%		

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2025

Hasil evaluasi yang didapatkan berdasarkan pada tabel diatas diperoleh bahwa beberapa indikator termasuk kategori valid. Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media yang dikembangkan mendapatkan nilai total 57 dengan rata-rata 8,76. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 87,6% sehingga termasuk dalam kategori valid digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari penilaian-penilaian dan revisi yang dilaksanakan hingga mendapatkan nilai rata-rata dari setiap validator yaitu ahli materi, dan ahli media, dapat dilihat dalam bentuk diagram perbandingan penilaian. Berikut adalah diagram perbandingan penilaian. Berikut adalah diagram hasil dari validator.



Gambar 1
Diagram Hasil Validasi ahli Materi, dan ahli Media

Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk yang termasuk kedalam tahap implementasi melakukan uji coba ini termasuk tahap implementasi (*implementation*). adapun hasil uji berikut ini:

1. Respon Guru

Evaluasi dari guru sejarah dijadikan patokan untuk memperbaiki media selanjutnya. Validasi ini dilakukan sebelum diimplementasikan, sehingga meminimalisir kesalahan pada saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru sejarah yang memberikan penilaian pada media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah Bapak Kadek Resianto S.Pd. Gr, yang merupakan guru sejarah di SMK Trisakti Jaya Bandar Lampung. Angket yang digunakan terdiri dari 3 aspek penilaian dan 11 indikator dan terdiri dari 5 kriteria jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Penilaian oleh ahli materi dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 3
Hasil Penilaian Angket Resepon Guru

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kriteria
1	Aspek Materi	Relevansi materi modul	5.00 Sangat Baik
		Penggunaan bahasa dalam penyampaian materi mudah dipahami	5.00 Sangat Baik
		Mudah dipahami	4.00 Baik
2	Media	Silde Desain	4.00 Baik
		Ukuran huruf	5.00 Sangat Baik
		Komposisi warna	4.00 Baik
		Gambar dan ilustrasi	4.00 Baik
3	Modul	Kemudahan pengoperasian	5.00 Sangat baik
		Kesesuaian media dengan harapan guru	4.00 Baik
		Ketertarikan pada e-modul pembelajaran	4.00 Baik
		Kegunaan dalam proses belajar mengajar	4.00 Baik
Jumlah Jawaban		48	Valid
Nilai Total		55	
Nilai Rata-Rata		87,27	
Kelayakan Media Pembelajaran		87,3%	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa untuk semua indikator termasuk kategori valid dan layak digunakan dengan revisi kecil. Penilaian oleh praktisi Pendidikan Sejarah (Guru Sejarah) secara keseluruhan, media yang dikembangkan mendapat nilai total 55 dengan rata-rata 87,27 pada 11 indikator sehingga termasuk kategori valid. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 87,3% sehingga termasuk dalam kategori valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Respon Siswa

E-modul pembelajaran sejarah diuji cobakan kepada peserta didik kelas X AKL yang berjumlah 12 siswa. Sosialisasi media dilakukan dengan menjelaskan kepada siswa mengenai e-modul yang dikembangkan, kemudian peneliti membagikan link kepada siswa agar bisa mengakses e-modul di ponsel masing-masing siswa. Setelah siswa dapat mengakses e-modul tersebut, siswa diminta mengisi angket yang telah di berikan. Selanjutnya, hasil uji coba

dianalisis sehingga peneliti dapat mengetahui kualitas dan kebermanfaatan e-modul berbasis aplikasi Canva. Diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “Respon Positif” dari peserta didik dengan persentase $\geq 90\%$.

Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian pengembangan e-modul menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Kerajaan-kerjaan Hindu Budha di Indonesia, untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sejarah tersebut. Pengembangan e-modul dalam aplikasi Canva dirancang semenarik mungkin. Dengan kajian ini, diharapkan e-modul yang dikembangkan dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran sejarah, serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan:

1. Pengembangan e-modul pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Canva pada materi Kerajaan-kerjaan Hindu Budha di Indonesia menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
2. Kelayakan e-modul pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Canva pada materi Kerajaa-kerjaan Hindu Budha di Indonesia berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek jika di persentasekan mendapatkan total nilai rata-rata 93,3%. Hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran sejarah.
3. Kelayakan e-modul pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Canva pada materi Kerajaan-kerjaan Hindu

Budha di Indonesia berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek jika dipersentasekan mendapatkan total nilai rata-rata 87, 6%. Hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran sejarah.

4. Kelayakan e-modul pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Canva pada materi Kerajaan-kerjaan Hindu Budha diIndonesia berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek jika dipersentasekan mendapatkan total nilai rata-rata 87,3%. Hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran sejarah.
5. Uji coba dilakukan di kelas X AKL SMK Trisakti Jaya Bandar Lampung oleh 12 siswa dan menunjukkan respon positif karena semua menunjukkan persentase $\geq 90\%$. Kemudian hasil belajar siswa diperoleh bahwa E-modul Pembelajaran Sejarah berbasis aplikasi Canva dikatakan layak karena nilai rata-rata 91, 6% dan persentase peserta lulus dengan nilai 100%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Canva pada materi Kerajaan-kerjaan Hindu Budha di Indonesia dikemas dengan menarik, menambah wawasan baru terkait sejarah yang terjadi di Indonesia dan memberikan suasana baru dalam pembelajaran sejarah di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta.
- Hidayati, N. (2021). Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 67-75. (Halaman 70)

Laili, N. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 123-130. (Halaman 125)

Mulyasa, E. (2009). Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bandung: Remaja Rosdakarya. (Halaman 98-100)

Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana. (Halaman 123-125)

Sari, D. P. (2020). Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-52. (Halaman 48)

Setiawan, R. (2023). Pengertian dan Pemanfaatan E-Modul dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 45-50. (Halaman 47)

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.