



**PENGEMBANGAN E-MODUL ADAPTIF BERBASIS CANVA PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA DENGAN MODEL
ASSURE**

SKRIPSI

Oleh :

Fida Lafatus Saniah

NIM 180210302020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2023



**PENGEMBANGAN E-MODUL ADAPTIF BERBASIS CANVA PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA DENGAN MODEL
ASSURE**

SKRIPSI

*Diajukan guna memenuhi tugas akhir dan syarat untuk menyelesaikan program
pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah dan
mencapai gelar Sarjana Pendidikan)*

Oleh :

Fida Lafatus Saniah

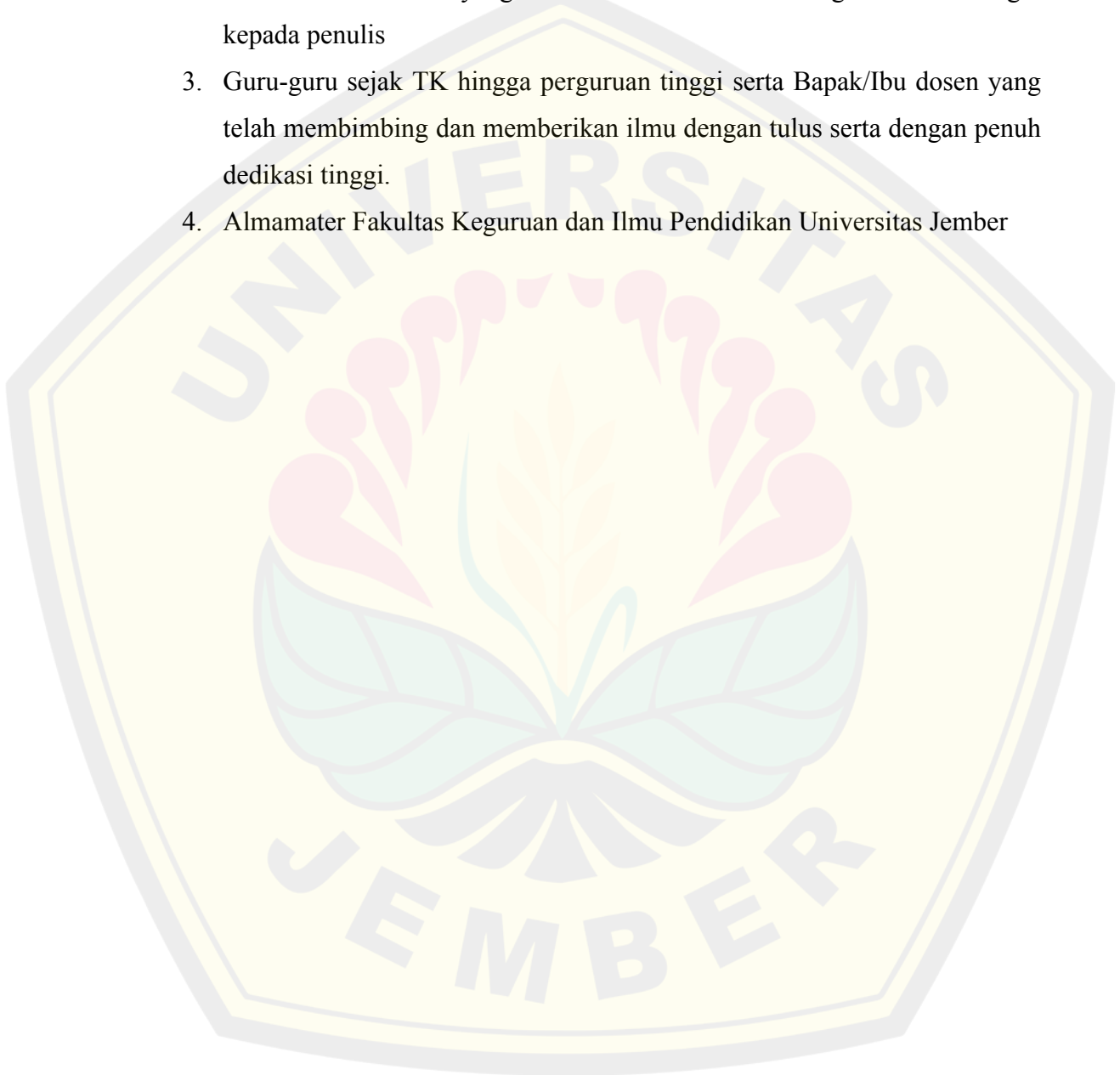
NIM 180210302020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2023**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ibu Sri Wahyuni dan Bapak Moh. Rofi'i yang selalu memberikan semangat, motivasi, kasih sayang dan untaian do'anya
2. Kakak serta adikku yang senantiasa memberi dukungan dan semangat kepada penulis
3. Guru-guru sejak TK hingga perguruan tinggi serta Bapak/Ibu dosen yang telah membimbing dan memberikan ilmu dengan tulus serta dengan penuh dedikasi tinggi.
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember



MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”.¹

(Terjemahan QS. Surah Ar-Rad:11)



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia.2017. Badan Penelitian,Pengembangan, Pendidikan, dan Pelatihan Lajnah Pentashihan Musshaf Al-Qur'an: Al-Haqq

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fida Lafatus Saniah

Nim : 180210302020

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan E-modul Adaptif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model ASSURE” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun, serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 18 Januari 2023

Yang menyatakan

Fida Lafatus Saniah
180210302020

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-MODUL ADAPTIF BERBASIS CANVA PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA DENGAN MODEL
ASSURE**

Oleh:

Fida Lafatus Saniah

NIM 180210302020

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nurul Umamah, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Sumardi, M.Hum

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan E-Modul Adaptif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model Assure” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Dr. Nurul Umamah, M. Pd.
NIP 196902041993032008

Anggota I,

Dr. Marjono, M.Hum
NIP 196004221988021001

Sekretaris,

Drs. Sumardi, M.Hum
NIP 196005181989021001

Anggota II,

Riza Afita Surya, S.Pd, M.Pd
NRP 760018093

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Jember

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.
NIP. 19600612 198702 1 001

RINGKASAN

Pengembangan E-modul Adaptif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model ASSURE; Fida Lafatus Saniah, 180210302020; 2023; xvi+108 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kurikulum merdeka belajar memberikan keluluasaan untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang support dengan satuan pendidikan, karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Pembuatan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik merupakan salah satu hal penting untuk menciptakan keterampilan berfikir, dan keragaman pendidikan peserta didik. Berdasarkan data lapangan yang diambil melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi di SMA Negeri 1 Genteng, SMA Negeri 1 Gambiran, dan SMA Negeri 1 Glenmore terdapat suatu permasalahan yaitu: (1) pendidik mengembangkan bahan ajar konvensional; (2) sumber belajar yang digunakan sebagian besar berupa LKS dan buku paket, sehingga pada kenyataannya peserta didik membutuhkan bahan ajar yang berbasis teknologi; (3) metode pembelajaran sebagian besar masih menggunakan K13; (4) hasil angket karakteristik peserta didik dapat ditarik kesimpulan bahwa 27,2% peserta didik yang mampu memberikan penjelasan mengenai materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, ekonomi, budaya, dan teknologi serta pengaruhnya terhadap kehidupan masa kini, 72,8% peserta didik lainnya hanya mampu menjelaskan materi pada aspek kepercayaan saja. Sehingga untuk dapat mengatasi masalah tersebut perlu adanya pengembangan bahan ajar berupa elektronik modul adaptif berbasis canva menggunakan model ASSURE sebagai salah satu sumber bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Berdasar pada realita dan data lapangan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap e-modul adaptif pembelajaran sejarah berbasis canva menggunakan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA? dan (2) Bagaimanakah e-modul adaptif berbasis

canva dengan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik?

Tujuan penelitian pengembangan ini antara lain; (1) menghasilkan produk E-modul adaptif berbasis canva dengan menggunakan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA yang telah tervalidasi ahli materi, bahasa, dan desain; (2) meningkatkan efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan model ASSURE karena berorientasi terhadap teknologi yang memiliki daya adaptif untuk dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.

E-modul adaptif berbasis canva dengan menggunakan model ASSURE telah tervalidasi ahli (1) validasi bidang studi sebesar 94,4% dengan kualifikasi “sangat baik”; (2) validasi ahli bahasa sebesar 86 % dengan kualifikasi “sangat baik”; dan (3) validasi ahli desain pembelajaran sebesar 93,3% dengan kualifikasi “sangat baik”. Selain validasi ahli, e-modul adaptif telah melalui tahap uji coba pengguna pendidik dengan mendapatkan persentase sebesar 92% dengan kualifikasi “sangat baik”. Hasil uji coba produk e-modul pada kelompok kecil dengan melibatkan 9 peserta didik menunjukkan nilai rata-rata *pre test* sebesar 44,44 (Std. Deviasi =6,14) dan nilai *pos test* sebesar 85, 78 (Std. Deviasi=5,69). Pada uji coba kelompok besar dengan melibatkan 36 peserta didik menunjukkan nilai rata-rata *pre test* sebesar 46,00 (Std. Deviasi =6,16) dan *post test* sebesar 86,56 (Std. Deviasi=5,25). Uji efektivitas e-modul menunjukkan persentase sebesar 0,97 dengan kualifikasi “*Large Effect*”.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) E-modul adaptif berbasis canva dengan menggunakan model ASSURE sudah tervalidasi ahli sehingga layak untuk digunakan; (2) E-modul adaptif berbasis canva dengan menggunakan model ASSURE dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Saran-saran yang dapat digunakan dalam pemanfaatan e-modul adaptif yakni (1) proses pembelajaran sejarah diharapkan menggunakan sumber belajar yang menarik dengan menggunakan teknologi sesuai dengan tuntutan abad 21; (2) peserta didik secara mandiri mampu menggunakan elektronik modul adaptif berbasis canva tanpa bantuan langsung dari pendidik.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Adaptif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) dan Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr.Ir Iwan Taruna, M.Eng. selaku rektor Universitas Jember;
2. Prof. Bambang Soepeno, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd selaku Dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, perhatian, selalu memberi kemudahan, masukan, serta motivasi dalam penulisan skripsi ini;
4. Dr. Sumardi, M.Hum selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan juga sebagai dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Drs. Marjono, M. Hum selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah serta selaku dosen penguji I yang telah meluangkan waktu, memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini;
6. Ibu Riza Afita Surya, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan pengarahan, kritik, dan saran dalam penulisan skripsi ini;
7. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu kepada saya selama berkuliah di Universitas Jember;
8. Bapak Dudik Sugiyanto, S.Pd dan Ibu Rokhimatul Jannah, S.Pd. selaku pendidik di SMA Negeri 1 Glenmore yang telah membantu saya dalam melaksanakan penelitian dari observasi hingga pelaksanaan uji coba lapangan;

9. Ibu Ima Offiani, S.Pd selaku pendidik di SMA Negeri 1 Genteng yang telah membantu saya dalam melaksanakan penelitian dan observasi;
10. Bapak Afan Aftony, S.Pd., M.Pd selaku pendidik di SMA Negeri 1 Gambiran yang telah membantu saya dalam melaksanakan penelitian dan observasi;

Penulis juga menerima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat.

Jember, 18 Januari 2023

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	vi
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Pengembangan	8
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	9
1.5 Pentingnya Pengembangan	10
1.6 Asumsi dan Lingkup Pengembangan	11
1.7 Batasan Istilah	13
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Urgensi E-modul adaptif dalam Pembelajaran Sejarah	14
2.1.1 Pembelajaran Sejarah.....	14
2.1.2 Elektronik Modul Adaptif dalam Pembelajaran Sejarah	17
2.2 Model Pembelajaran ASSURE	23
2.3 Argumentasi Model Pengembangan ASSURE	26
2.4 Efektivitas E-modul Adaptif	26

2.5 Kerangka Berpikir	28
BAB 3 METODE PENELITIAN	31
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan.....	31
3.2 Desain Penelitian Pengembangan	31
3.2.1 <i>Analyze Learner Characteristic</i>	33
3.2.2 <i>State Performance Objective</i>	34
3.2.3 <i>Select Methods, Media, and Materials</i>	35
3.2.4 <i>Utilize Media and Materials</i>	36
3.2.5 <i>Requires Learner Participation</i>	38
3.2.6 <i>Evaluate and Revise</i>	39
3.3 Teknik Pengumpulan data	40
3.3.1 Observasi	40
3.3.2 Wawancara	40
3.3.3 Angket.....	41
3.3.4 Tes.....	41
3.3.5 Dokumentasi	41
3.4 Teknik Analisis Data	42
3.4.1 Teknik Analisis Data Validasi Ahli	42
3.4.2 Rumus Efektivitas Relative	43
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Penelitian	45
4.1.1 Hasil Validasi Ahli	45
4.1.2 Hasil Uji Coba Pengguna.....	51
4.1.3 Efektivitas Pengembangan E-modul.....	57
4.2 Pembahasan	58
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	61
5.1 Simpulan	61
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Rumus tujuan pembelajaran ABCD.....	24
Tabel 3. 1 Skala likert.....	42
Tabel 3. 2 Kelayakan produk.....	43
Tabel 3. 3 Kriteria uji efektivitas.....	44
Tabel 4. 1 Komentar dan saran ahli bidang studi.....	45
Tabel 4. 2 Hasil penilaian ahli bidang studi.....	46
Tabel 4. 3 Komentar dan saran ahli bahasa.....	48
Tabel 4. 4 Hasil penilaian ahli bahasa.....	48
Tabel 4. 5 Komentar dan saran ahli desain.....	49
Tabel 4. 6 Hasil penilaian ahli desain.....	50
Tabel 4. 7 Komentar dan saran uji pengguna.....	51
Tabel 4. 8 Hasil penilaian pendidik SMA Negeri 1 Glenmore.....	52
Tabel 4. 9 Nilai pre test post tes uji kelompok kecil.....	53
Tabel 4. 10 Hasil paired statistic.....	53
Tabel 4. 11 Hasil uji paired correlation.....	54
Tabel 4. 12 Hasil paired sample T-tes.....	54
Tabel 4. 13 Hasil tes of normality.....	54
Tabel 4. 14 Nilai pre test dan post tes kelompok besar.....	55
Tabel 4. 15 Hasil paired statistic.....	56
Tabel 4. 16 Hasil uji paired correlation.....	56
Tabel 4. 17 Hasil paired sample T-test.....	56
Tabel 4. 18 Hasil test of normality.....	57
Tabel 4. 19 Efektivitas relative kelompok kecil.....	57
Tabel 4. 20 Efektivitas relative kelompok besar.....	58

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 Tahap desain pengembangan model ASSURE	23
Gambar 3. 1 Tahap pengembangan e-modul adaptif	32
Gambar 3. 2 Alur analyze learner characteristic	33
Gambar 3. 3 Alur state performance objective	34
Gambar 3. 4 Alur select methods, media, and materials.....	35
Gambar 3. 5 Alur utilize media and materials	38
Gambar 3. 6 Alur requires learner participation	38
Gambar 3. 7 Alur evaluate and revize.....	40



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Matriks penelitian.....	72
Lampiran 2 Analisis instuksional materi	75
Lampiran 3 Pedoman observasi dan hasil observasi.....	76
Lampiran 4 Instrumen analisis performansi peserta didik	78
Lampiran 5 Hasil analisis performansi peserta didik	81
Lampiran 6 Instrumen analisis performansi pendidik.....	84
Lampiran 7 Hasil analisis performansi pendidik	87
Lampiran 8 Instrumen wawancara pendidik	88
Lampiran 9 Penyajian data analisis ketersediaan sumber daya pendidik.....	90
Lampiran 10 Instrumen analisis ketersediaan sumber daya peserta didik	91
Lampiran 11 Penyajian data analisis ketersediaan sumber daya peserta didik	93
Lampiran 12 Instrumen analisis karakteristik peserta didik	94
Lampiran 13 Penyajian data angket analisis karakteristik peserta didik.....	97
Lampiran 14 Angket validasi bidang studi	98
Lampiran 15 Angket validasi bahasa	100
Lampiran 16 Angket validasi desain pembelajaran	102
Lampiran 17 Angket uji coba pengguna	103
Lampiran 18 Surat izin penelitian.....	106
Lampiran 19 Surat selesai penelitian	107
Lampiran 20 Dokumentasi penelitian	108

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan terkait (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan pengembangan; (4) spesifikasi produk pengembangan; (5) pentingnya pengembangan; (6) asumsi dan keterbatasan pengembangan serta (7) batasan istilah.

1.1 Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 menyebabkan perubahan di berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Sistem pendidikan yang dikembangkan saat ini telah direncanakan untuk beralih dalam mode virtual serta online (Sivasankaran, 2021). Revolusi ini telah memberikan kontribusi positif terhadap dunia pendidikan dengan penggunaan telekomunikasi baru yang telah menarik minat generasi z serta alpa, generasi multi tasking yang selalu siap dengan adanya perubahan di dunia maya. (Ismail et al., 2020). Menurut Greenstein (2012) berpendapat bahwa pendidikan pada era revolusi industri 4.0 dipandang sebagai pengembangan tiga kompetensi besar pada abad 21, yakni kompetensi berpikir, bertindak dan keterampilan hidup di dunia. Menurut Hasan (2019) pada kehidupan ini penuh dengan perubahan dari kehidupan sebelumnya dalam dimensi serta pandangan yang lebih luas, dan skala yang lebih tinggi karena perkembangan inovasi dalam berpikir dan berteknologi yang juga lebih beragam serta berderajat tinggi. Meskipun demikian, dalam hal pendidikan dan terutama pendidikan sejarah tetap memberikan perhatian utama kepada pengembangan kualitas manusia yang berpikir untuk menghasilkan dan menggunakan teknologi.

Pada abad 21 pendidik dan peserta didik dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan tantangan zaman di era globalisasi (Imansari et al., 2019). Terdapat 4 keterampilan dasar sebagai tuntutan pada abad ini, bagi peserta didik yaitu meliputi pemikiran kompleks, komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas (Kim et al., 2019). Tantangan tersebut akan menjadi masalah jika tidak disikapi dengan adaptasi keterampilan yang dibutuhkan untuk menjawab tuntutan tersebut (Kurniawan dan Kuswandi, 2021). Adanya kolaborasi melalui teknologi dapat meningkatkan interaksi siswa, keterlibatan pembelajaran dan keterampilan

berpikir, selain juga untuk meningkatkan fleksibilitas dan keragaman pengalaman pendidikan peserta didik (OECD, 2016). Maka generasi yang ada pada saat ini dituntut untuk bisa memiliki kompetensi digital, teknologi serta melek media.

Pemanfaatan teknologi pendidikan sangatlah bermanfaat untuk dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan di era digital. Pendidikan teknologi dalam arti luas adalah pengetahuan dan kompetensi untuk meningkatkan sebuah proses pendidikan (Reigeluth, C.M., Banathy., Olson, 1993). Tujuan dari pendidikan abad 21 adalah untuk mempersiapkan peserta didik bekerja di masa depan, dengan demikian perlu keterampilan yang harus dipersiapkan serta dirancang untuk memberikan informasi yang dibutuhkan peserta didik, agar dapat mengatasi kehidupan di dunia nyata (Aghazadeh et al., 2019). Adanya teknologi memudahkan peserta didik untuk memfasilitasi dan menambah pengalaman belajar yang dilakukan (Rasyid & Asghar, 2016). Menurut buku *digital education action plan European Union* (2020:2) menyebutkan bahwa teknologi digital, ketika digunakan secara terampil, merata dan efektif oleh para pendidik, dapat sepenuhnya mendukung agenda pendidikan dan pelatihan yang berkualitas tinggi dan inklusif bagi semua peserta didik.

Generasi saat ini tumbuh pada masa dimana teknologi selalu ada di ujung jari (Carstens et al, 2021:105). Hal ini selaras dengan karakteristik gaya belajar generasi z yang mempunyai ciri ketergantungan terhadap gadget serta mempunyai tingkat konsentrasi singkat (Umamah, 2017) sehingga menyebabkan tantangan berupa perubahan konten pembelajaran khusus seperti platform yang friendly bagi para peserta didik atau pembelajar (Adedoyin & Soykan, 2020). Akibat dari kondisi yang terjadi tersebut maka menteri pendidikan mengeluarkan kurikulum merdeka belajar sebagai terobosan dari inovasi pendidikan yang tertuang pada prinsip dan implementasi kebijakan merdeka belajar di Sekolah Menengah Atas (SMA) (Sutanto, 2020.). Satuan pendidikan dan pendidik memiliki keleluasaan untuk menentukan kegiatan pembelajaran dan perangkat ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, konteks satuan pendidikan, dan karakteristik peserta didik (Menpendikbudristek Makarim, 2022).

Pembelajaran sejarah dalam penerapannya masih terdapat permasalahan, diantaranya yaitu (1) kurangnya ketersediaan buku ajar sebagai bahan pembelajaran peserta didik; (2) terdapat pendidik yang pasif terhadap perubahan gaya belajar yang mengikuti era globalisasi; (3) metode pembelajaran yang diajarkan kurang menarik minat peserta didik; (4) sering terjadi perubahan kurikulum sehingga mengakibatkan perubahan dalam substansi pembelajaran; (5) kurangnya sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran sejarah (Sugiarto, 2019:202, Umamah, 2017). Permasalahan lain yang dihadapi pendidik yakni (1) pendidik kesulitan untuk menyusun perangkat pembelajaran secara lengkap; (2) kriteria ketuntasan minimum belum tercapai secara maksimal; (3) pendidik kurang memahami terkait model-model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum (Sugiarto, 2019).

Hasil analisis performansi peserta didik yang dilakukan di 3 sekolah yakni pada SMAN 1 Genteng, SMAN 1 Gambiran, dan SMAN 1 Glenmore (lampiran hal 78) menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) pendidik merumuskan pembelajaran berdasarkan pada kompetensi dasar dan juga menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal kegiatan pembelajaran; (2) pendidik mengembangkan materi ada yang sebatas bahan ajar konvensional, ada juga yang mengembangkan materi pembelajaran melalui diorama dan peta sejarah namun dalam pengaplikasiannya belum maksimal; (3) metode pembelajaran yang digunakan pendidik masih menerapkan metode pembelajaran K13; (4) pendidik hanya menggunakan ppt dalam pembelajaran; (5) sumber belajar yang digunakan sebagian besar masih menggunakan lks dan buku paket, sehingga pendidik membutuhkan bahan ajar lain yang berbasis teknologi; (6) dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran pendidik menggunakan tes tulis, multiple choice (pilihan ganda) dan uraian.

Berikut merupakan persentase dari hasil analisis performansi peserta didik: (1) 42,20% kendala yang dihadapi saat pembelajaran yakni kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran; (2) 44,04% bahan ajar yang digunakan oleh pendidik sebagian besar menggunakan LKS; (3) 29,36 % kurangnya sumber belajar yang difasilitasi; (4) 57,80% metode yang digunakan pendidik yakni metode campuran; (5) 35,78% metode pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan; (6) 40,37% media yang digunakan dalam pembelajaran

menggunakan media visual; (7) 45,87% media pembelajaran yang digunakan kurang menarik; (8) 41,28% instrumen yang diterapkan dalam pembelajaran menggunakan multiple choice; (9) 38,53% instrumen yang digunakan kurang dalam menilai keterampilan psikomotor; (10) 44,04% dalam pembelajaran menggunakan model inquiry; (11) 33,94% model pembelajaran yang digunakan monoton. Hasil analisis dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terlihat bahwa integrasi teknologi yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang media pembelajaran sebagian besar masih menggunakan ppt dan video saja. Adapun bahan penilaian atau evaluasi dalam pembelajaran menggunakan lkpd.

Setelah analisis performansi tersebut, juga dilakukan analisis sumber daya yang ada di 3 sekolah yakni di SMAN 1 Genteng, SMAN 1 Gambiran, dan SMAN 1 Glenmore (lampiran hal 88-91) menunjukkan bahwa (1) 44,04% ketersediaan konten pada 3 sekolah beragam, sebagian besar menggunakan lks dan buku paket, dalam pelaksanaannya pendidik telah mengembangkan bahan ajar konvensional, peta sejarah serta e-komik namun pada implementasi bahan ajar tersebut kurang maksimal; (2) 41,3% ketersediaan sumber daya teknologi pada ke tiga sekolah tersebut masih minim hanya terdapat ruang kelas serta perpustakaan, tidak terdapat laboratorium sejarah serta tidak terdapat media atau bahan ajar yang berbasis teknologi; (3) 30,4% ketersediaan sumber daya fasilitas instruksional pada tiga sekolah terdapat ruang kelas serta perpustakaan, rata-rata jumlah peserta didik di 3 sekolah tersebut berisi 36 peserta didik di tiap-tiap kelas, namun tidak tersedia alat peraga dalam pembelajaran sejarah; (4) 33,7% ketersediaan sumber daya manusia yang ada pada tiga sekolah sudah terpenuhi yakni rata-rata yaitu 3-5 pendidik dalam satu sekolah, akan tetapi pendidik jarang menggunakan komputer, laptop dan hp dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan analisis performansi dan analisis ketersediaan sumber daya yang telah dipaparkan, serta adanya tuntutan pada abad 21 maka penting untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran sejarah yang adaptif dengan terintegrasi teknologi yang didasarkan pada presentase diatas bahwa 44,04% pendidik masih menggunakan bahan ajar berupa lks dan buku paket. Menurut Ghavifekr & Rosdy (2015) integrasi teknologi, informasi serta komunikasi dalam pendidikan secara

umum berarti proses belajar mengajar berbasis teknologi yang erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah. Pada kenyataan yang ada menunjukkan bahwa peserta didik akrab dengan teknologi dan akan belajar lebih baik dalam lingkungan yang berbasis teknologi, masalah integrasi TIK di sekolah, khususnya penerapan di dalam kelas merupakan hal penting. Integrasi teknologi memiliki manfaat sebagai berikut; 1) meningkatkan motivasi siswa; 2) meningkatkan keterlibatan siswa; 3) meningkatkan kerjasama siswa; 4) meningkatkan pembelajaran langsung peluang; 5) memungkinkan untuk belajar di semua tingkatan; 6) meningkatkan rasa percaya diri siswa, dan; 7) dapat meningkatkan keterampilan teknologi (Costley, 2014). Kolaborasi melalui integrasi teknologi dan pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam proses penerimaan informasi materi sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Gaya belajar yang dimiliki oleh generasi saat ini cenderung outodidaktik dalam mempelajari segala sesuatu. Fakta bahwa anak muda begitu autodidaktik tercermin dari banyaknya tutorial online. Karakteristik pembelajaran generasi Z ini dengan sendirinya menunjukkan bahwa mereka ambisius, mandiri dan fokus pada pengembangan diri (Dumitria, 2019:256). Hal tersebut secara tidak langsung sudah menjadi gaya belajar yang disenangi oleh generasi Z. Berkenaan dengan hal tersebut maka penggunaan serta integrasi dari teknologi yang adaptif dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut berkaitan dengan temuan penelitian tentang preferensi belajar Gen Z yakni 80% belajar bersama teman, 67% menyatakan bahwa belajar bersama sangat menyenangkan, 60% suka bertukar ide dengan teman-temannya, 52 % suka membantu teman untuk belajar, 40% belajar sendiri melalui online. Kolaborasi dan *learn by doing* memandu pencapaian peserta didik. Cara belajar Gen Z 51% *by doing*, 38% *by seeing*, 12% *by listening*. Media pembelajaran yang dianggap sangat membantu, diskusi kelas 64%, bekerja melalui masalah/konsep 60%, petunjuk belajar 60%, teks book 56%, sesi review tes 52%, bekerja dalam kelompok kecil 49%, pekerjaan rumah 46%, mencatat via online 38%. (Umamah, 2017).

Pembelajaran adaptif telah terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Sein Minn, 2022). Pembelajaran adaptif sendiri menurut Shelle et al., (2018) mengacu pada metode instruksi online yang melibatkan penyediaan pengalaman belajar yang dipersonalisasi dari pendekatan berbasis data untuk desain kurikulum. Beberapa penelitian terdahulu yang membahas terkait pembelajaran adaptif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran yaitu jurnal dari Mieke Vandewaetere, Piet Desmet, dan Geraldine Clarebout menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang adaptif memiliki kecenderungan menguntungkan untuk permodelan pelajar (Vandewaetere et al., 2011). Penelitian selanjutnya yaitu jurnal dari Vincent Aleven, dkk menunjukkan bahwa dengan adanya instruksi adaptif terbukti efektif untuk meningkatkan hasil Pendidikan (Parallel et al., 2010). Selanjutnya penelitian dari (Forsyth et al., 2016) yang menyimpulkan bahwa untuk mencapai pembelajaran adaptif yang efektif didasarkan pada gaya belajar bergantung pada fleksibilitas serta kemampuan untuk penyesuaian pada perangkat adaptif.

E-modul pembelajaran sejarah yang dikembangkan pada penelitian ini mencakup materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini materi 3.10 kelas X SMA sejarah peminatan dengan menggunakan model ASSURE karena didasarkan pada karakteristik model tersebut yang lebih menekankan pada konsep penggunaan teknologi sehingga lebih memudahkan dalam proses pengembangan. Untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang baik maka pengembang juga melakukan analisis gaya belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis gaya belajar, peserta didik memiliki gaya belajar visual 64,1%, audio sebanyak 16,3%, dan kinestetik sebanyak 19,5%. Hal ini menunjukkan bahwa gaya belajar visual lebih dominan dibandingkan dengan gaya belajar lainnya. Sehingga bahan ajar yang dikembangkan harus dapat memfasilitasi gaya belajar tersebut tanpa mengesampingkan gaya belajar lainnya.

Materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya terhadap kehidupan masa kini penting untuk dikembangkan karena berdasar pada hasil telaah kurikulum dan RPP

yang dikembangkan pendidik menyatakan bahwa ketersediaan bahan ajar masih terbatas dan sebagian besar hanya menggunakan LKS serta buku paket dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembuatan media masih menggunakan ppt dan video. Hasil dari angket karakteristik peserta didik (halaman 94) dapat disimpulkan bahwa sekitar 27,2% peserta didik yang mampu memberikan penjelasan mengenai materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi dan teknologi, sedangkan 72,8% hanya mampu menjelaskan materi secara singkat dan materi yang dijelaskan hanya aspek kepercayaan saja. Berdasar pada hasil analisis kebutuhan di atas maka perlu adanya pengembangan e-modul adaptif terintegrasi dengan teknologi pada materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini.

Pengembangan e-modul akan dikemas menggunakan platform canva yang dirancang untuk mengembangkan e-modul adaptif. Platform canva dipilih karena memiliki keunggulan antara lain: (1) penerapannya mudah ; (2) bebas biaya; (3) dapat menyematkan video (youtube), audio, animasi serta tautan link; (4) penampilan e-modul lebih adaptif karena berbasis teknologi; (5) bagi pembaca tidak perlu menginstal aplikasi atau platform tersebut untuk dapat membuka e-modul; (6) menyediakan berbagai contoh desain yang akan digunakan; (7) dapat digunakan di beragam perangkat seperti hp, laptop, komputer. Berdasarkan keunggulan platform tersebut, dapat mendukung kriteria bahan ajar yang diperlukan oleh peserta didik. Hal tersebut yang menjadi dasar pemilihan penggunaan platform canva.

Berdasar pada indentifikasi masalah dan adanya analisis kebutuhan yang telah dipaparkan sebelumnya serta adanya penelitian terdahulu yang terkait, maka perlu dikembangkan e-modul adaptif yang dapat membantu proses belajar peserta didik. Pada penelitian ini materi yang dikembangkan yaitu 3.10 kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini berbasis canva untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah yang didasarkan pada pengukuran pengetahuan awal terhadap topik tersebut menunjukkan 27,2% peserta didik yang

mampu memahami materi. Hal tersebut dapat menjadi dasar pertimbangan bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar adaptif yang berjudul “**Pengembangan E-modul Adaptif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model ASSURE**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah di tiga sekolah yaitu: (1) pentingnya integrasi teknologi adaptif bagi pendidikan; (2) perlu adanya inovasi pembelajaran untuk dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah; (3) kurang tersedianya fasilitas pembelajaran dan sebagian besar sumber bahan ajar hanya menggunakan lks serta buku paket yang didasarkan pada need assessment serta hasil analisis performasi; (4) kurangnya pemaksimalan teknologi pada pembelajaran sejarah; (5) pemahaman peserta didik terkait materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini masih rendah.

Solusi dari permasalahan yang telah diuraikan tersebut adalah dengan mengembangkan e-modul berbasis canva pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan menggunakan model ASSURE. Sehingga rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-modul adaptif berbasis canva menggunakan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?
2. Bagaimana e-modul adaptif berbasis canva dengan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat dijelaskan terkait tujuan dari penelitian pengembangan ini yang meliputi :

1. Menghasilkan produk berupa E-modul (elektronik modul) berbasis canva dengan menggunakan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA yang tervalidasi ahli materi, bahasa dan ahli desain.

2. Meningkatkan efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah melalui e-modul berbasis canva dengan model ASSURE.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa e-modul adaptif yang memanfaatkan keunggulan teknologi dengan memiliki kriteria sebagai berikut : 1) *self instruction*, didukung dengan adanya animasi penjelasan pembelajaran, video pembelajaran, dan materi yang menjelaskan terkait kehidupan manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi dan teknologi, serta adanya tugas evaluasi penilaian diri yang terintegrasi dengan link sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan dari pendidik; 2) *self contained*, disajikan dalam bentuk materi yang didapat dari sumber buku Indonesia dalam arus sejarah jilid 1 sehingga dengan hal tersebut keseluruhan dari materi kompetensi serta sub kompetensi yang akan dipelajari oleh peserta didik dapat termuat dalam satu modul secara lengkap. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami isi materi secara tuntas tanpa adanya penafsiran; 3) *stand alone*, dalam pengembangan ini e-modul yang dikembangkan terdapat fitur-fitur untuk dapat mendesain e-modul secara lengkap yang meliputi integrasi dengan heyzin sehingga e-modul dapat berubah tampilan seperti buku, fitur yang dapat terintegrasi dengan youtube sehingga pembaca memiliki banyak pengetahuan tidak hanya dari buku, memiliki fitur yang terintegrasi dengan google drive sehingga file kapasitas besar dapat tetap dijangkau dengan cara menautkan link sehingga dalam hal ini elektronik modul tidak bergantung pada media lain; 4) adaptif, dari uraian pada poin 3 membuktikan bahwa e-modul dapat memiliki daya penyesuaian dengan perkembangan teknologi yang tinggi seperti tantangan pada abad 21; 5) *user friendly*, produk e-modul yang dikembangkan menggunakan platform canva yang sangat familiar dengan kaum milenial sekarang sehingga dapat akrab atau dekat dengan peserta didik yang menggunakan E-modul.

Pada pengembangan E-modul ini disusun dengan menggunakan platform canva untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA pada materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini.

Spesifikasi E-modul adaptif yang terintegrasi canva sebagai berikut:

- a. E-modul adaptif dikembangkan dengan menggunakan platform canva, untuk menggunakan e-modul bisa dengan komputer, hp, dan laptop.
- b. E-modul berbasis canva dapat terintegrasi dengan youtube, karena canva sendiri memiliki fitur yang dapat menyalurkan video langsung ke youtube.
- c. E-modul berbasis canva memiliki integrasi teknologi yang terhubung dengan dengan google drive.
- d. E-modul berbasis canva dapat dibagikan via link dan pembaca tidak perlu menginstal aplikasi canva untuk dapat membaca e-modul.
- e. E-modul berbasis canva dapat dengan mudah terintegrasi dengan tautan presensi, soal evaluasi dan penilaian diri yang dibuat pada google form.
- f. E-modul berbasis canva menyediakan penyimpanan file berbasis google drive, dropbox, Microsoft one drive, dan Microsoft power point.
- g. Pengembangan e-modul adaptif pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA terfokus pada materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini.
- h. Penambahan gambar, audio serta video bertujuan untuk lebih memberikan pemahaman secara visual kepada peserta didik dalam mempelajari e-modul adaptif.
- i. Adanya soal serta evaluasi didalam e-modul untuk lebih meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki arti penting bagi pendidikan untuk dapat menghasilkan serta menunjang kebutuhan pembelajaran. Beberapa alasan mengapa diperlukan melakukan pengembangan ini sebagai berikut :

- 1) Pengembangan e-modul adaptif berbasis canva untuk mata pelajaran sejarah kelas X SMA pada sub bahasan kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dapat menjadi penunjang terhadap pembelajaran berbasis teknologi serta kurikulum merdeka.

- 2) Pengembangan e-modul adaptif pada sub bahasan kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dapat melengkapi materi bahan ajar yang belum lengkap.
- 3) Pengembangan e-modul adaptif pada sub bahasan kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dapat meningkatkan kompetensi peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.
- 4) Pengembangan e-modul adaptif pada sub bahasan kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dapat menunjang efektivitas pembelajaran sejarah.
- 5) Pengembangan e-modul adaptif pada sub bahasan kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dapat digunakan untuk menambah referensi pembelajaran sejarah.
- 6) Pengembangan e-modul adaptif pada sub bahasan kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dapat dijadikan sebagai bahan variasi tambahan untuk pembelajaran sejarah.
- 7) Pengembangan e-modul adaptif pada sub bahasan kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dapat digunakan untuk peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian sejenis.

1.6 Asumsi dan Lingkup Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan lingkup. Adapun asumsi dan lingkup yang terdapat dalam pengembangan ini adalah:

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam pengembangan e-modul adaptif pada mata pelajaran kelas X sebagai berikut:

- 1) Pengembangan e-modul adaptif ini dapat menjadi bahan penyesuaian

dengan tuntutan zaman yang berfokus pada pendidikan teknologi (Reigeluth & Banathy, 1993) yang diaplikasikan pada pembelajaran sejarah.

- 2) Pengembangan e-modul adaptif terkait bahasan kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam ranah kognitif, afektif serta psikomotor.
- 3) Pengembangan e-modul adaptif terkait bahasan kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah

1.6.2 Lingkup Pengembangan

Lingkup pengembangan E-modul adaptif pada pembelajaran sejarah kelas X SMA ini adalah:

- 1) Pengembangan e-modul pembelajaran sejarah mengenai kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini terbatas pada kelas X SMA.
- 2) Pengembangan e-modul pembelajaran sejarah mengenai kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini, cakupan materi yang tersedia hanya seputar kehidupan awal manusia di Indonesia saja terkait kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi.
- 3) Pengembangan e-modul pembelajaran sejarah mengenai kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini, dikembangkan menggunakan model ASSURE sehingga tahapan yang digunakan sesuai dengan urutan model pengembangan tersebut.
- 4) Subjek uji coba e-modul terbatas pada SMAN 1 Glenmore

1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan dengan tujuan menghindari kesalahan penafsiran antara peneliti dan pembaca dalam memahami produk pengembangan ini. Berikut merupakan istilah yang digunakan dalam pengembangan e-modul adaptif untuk pembelajaran sejarah:

- a) Penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2015).
- b) Penelitian pengembangan ini menggunakan model ASSURE karena didasarkan pada karakteristik model tersebut yang berorientasi terhadap teknologi sehingga dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang diinginkan (Smaldino dkk,2005).
- c) E-modul merupakan modul dengan format elektronik yang dioperasikan dengan komputer ataupun dengan android dan juga dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik unruk memperkaya pengalaman belajar yang mempunyai karakteristik *self instruction, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly* (Kemendikbud, 2017).
- d) Model ASSURE berorientasi pada penggunaan teknologi untuk mendukung proses belajar peserta didik, memiliki daya adaptif terhadap perkembangan teknologi yang sesuai dengan ciri utama model ASSURE yakni memanfaatkan teknologi serta media untuk memudahkan para peserta didik dalam belajar (Smaldino dkk, 2011).
- e) E-modul dikemas menggunakan platform canva dengan penambahan video, audio, materi, evaluasi, animasi yang terintegrasi teknologi.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dikaji terkait teori dan konsep yang berkaitan dengan penelitian sehingga menjadi dasar untuk teori pendukung penelitian pengembangan. Hal-hal yang akan dikaji meliputi : (1) urgensi e-modul adaptif dalam pembelajaran sejarah; (2) model pembelajaran ASSURE; (3) argumentasi model pengembangan ASSURE; (4) efektivitas elektronik modul adaptif berbasis canva; (5) kerangka berfikir; berikut penjelasannya :

2.1 Urgensi E-modul adaptif dalam Pembelajaran Sejarah

Pembahasan urgensi e-modul dalam pembelajaran sejarah, akan diawali dengan penjelasan tentang pembelajaran sejarah dan e-modul adaptif dalam pembelajaran sejarah. Berikut merupakan uraian terkait penjelasan mengenai pembelajaran sejarah dan e-modul adaptif.

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan dasar kajian filsafat, ilmu politik, ilmu ekonomi, bahkan juga seni dan agama/religi. Hal ini membuktikan bahwa kehadiran sejarah sudah tidak diragukan lagi dan bahkan merupakan ilmu yang diperlukan bagi manusia seutuhnya (Kochhar, 2008). Sejarah telah mengajari kita bagaimana memahami perubahan dan mengenali kesinambungan untuk masa depan (McCullocha, 2016). Pembelajaran sejarah diharapkan dapat membangun serta memberikan kesadaran, pengetahuan, wawasan, dan nilai yang berkenaan dengan lingkungan tempat diri dan bangsanya hidup (Zahro et al., 2017). Pembelajaran sejarah sendiri terdapat nilai-nilai yang dapat membentuk karakter peserta didik melalui cerita atau peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu untuk dijadikan bahan evaluasi bagi kehidupan.

Pendidikan merupakan sarana strategis untuk meningkatkan karakter. Salah satu cara untuk meningkatkan karakter adalah dengan memasukkan muatan nilai karakter ke dalam mata pelajaran. Mata pelajaran sejarah dinilai mampu untuk memberikan nilai-nilai karakter tersebut. Pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pelajaran sejarah dapat mengubah karakter suatu bangsa dan menumbuhkan taraf berpikir peserta didik. Pembelajaran sejarah bagi peserta didik tak lepas dari adanya permasalahan yang ada. Salah satu yang menjadi pembahasan mengenai

kurikulum (Haniah et al, 2020). Penelitian dari Umamah (2012) menunjukkan bahwa adanya rekonstruksi kurikulum merupakan upaya vital yang sangat dilematis. Namun demikian keragaman permasalahan pembelajaran yang dihadapi harus dipecahkan. Pemecahan masalah utamanya adalah membiasakan berfikir dan bertindak laku produktif, kreatif dan inovatif (Umamah, 2017). Konsep berfikir dalam pembelajaran sejarah merupakan hal penting terhadap kesadaran sejarah yang berkaitan dengan hubungan disiplin pengetahuan sejarah dengan kehidupan sehari-hari (Seixas, 2015). Hasil dari belajar sejarah diharapkan mampu untuk mengaitkan makna peristiwa yang terjadi di masa lampau untuk dijadikan pembelajaran di masa depan.

Tantangan yang ada dalam abad 21 menuntut para peserta didik untuk dapat berfikir kritis, berdiskusi, merancang dan berani mengambil keputusan (Rifin et al., 2019). Tuntutan tersebut harus disikapi oleh pendidik yang berkolaborasi terhadap pengimplementasian pembelajaran sejarah dengan mengintegrasikan metode, model, serta bahan ajar yang digunakan untuk dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang menarik bagi peserta didik. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan pemahaman serta dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik. Tujuan belajar sejarah juga memiliki manfaat sebagai agen perubahan dalam hidup kita (Berg, 2019). Belajar Sejarah juga memungkinkan kita untuk melihat ke masa depan dengan memberikan pandangan terhadap masa lalu agar tidak terjadi pengulangan kesalahan untuk tindakan atau perubahan baru. Kesenambungan sejarah menawarkan bentuk dan tujuan yang jelas ke masa lalu, masa kini, dan masa depan yang berarti sejarah memiliki nilai sosial, dan studinya penting serta bermanfaat (Black & MacRaild, 2000).

Manfaat lain dari belajar sejarah adalah lebih meningkatkan kemandirian peserta didik dengan mampu membelajarkan diri sendiri serta tidak bergantung pada pihak lain (*self instructional, self alone, and Self contained*) yang mana ciri tersebut sesuai dengan karakteristik dari e-modul (Kemendikbud, 2017). Tujuan belajar sejarah pada kurikulum merdeka antara lain meliputi: (1) Menumbuhkembangkan kesadaran sejarah; (2) Menumbuhkembangkan pemahaman tentang diri sendiri; (3) Menumbuhkembangkan pemahaman kolektif

sebagai bangsa; (4) Menumbuhkembangkan rasa bangga atas kegemilangan masa lalu; (5) Menumbuhkembangkan rasa nasionalisme dan patriotisme; (6) Menumbuhkembangkan nilai-nilai moral, kemanusiaan, dan lingkungan hidup; (7) Menumbuhkembangkan nilai-nilai kebhinekaan dan gotong royong; (8) Menumbuhkembangkan pemahaman tentang dimensi manusia, yaitu kemampuan menganalisis pemikiran, suasana kebatinan, tindakan, maupun karya yang memiliki makna dalam sejarah; (9) Menumbuhkembangkan pemahaman tentang dimensi ruang, yaitu kemampuan menganalisis hubungan atau keterkaitan antara peristiwa yang terjadi secara lokal, nasional, serta global; (10) Menumbuhkembangkan pemahaman tentang waktu, yaitu kemampuan melihat peristiwa secara utuh meliputi dimensi masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, serta menganalisis perkembangan, kesinambungan, pengulangan, dan perubahan dalam kehidupan manusia; (11) Melatih kecakapan berpikir diakronis (kronologi), sinkronis, kausalitas, imajinatif, kreatif, kritis, reflektif, kontekstual, dan multiperspektif; (12) Melatih keterampilan mencari sumber (heuristik), kritik dan seleksi sumber (verifikasi), analisis dan sintesis sumber (interpretasi), dan penulisan sejarah (historiografi); (13) Melatih keterampilan mengolah informasi sejarah secara non digital maupun digital dalam berbagai bentuk aplikasi sejarah, rekaman suara, film dokumenter, foto, maket, vlog, story board, timeline, infografis, videografis, komik, poster, dan lain-lain (Kemendikbudristek,2022).

Tujuan pembelajaran sejarah salah satunya juga terkait capaian keterampilan C4 dalam analisis yang dapat ditemukan sebagai tujuan dari setiap bidang studi. Misalnya, mengembangkan kemampuan siswa untuk membedakan fakta dari hipotesis dalam komunikasi, untuk mengidentifikasi kesimpulan dan pernyataan pendukung. Komponen dalam keterampilan menganalisis pembelajaran sejarah dibagi menjadi 3 yakni: (1) analisis elemen atau unsur (analisis bagian-bagian materi); (2) analisis hubungan (peserta didik mampu menghubungkan peristiwa masa lalu dan kaitanya dengan masa kini); (3) analisis pengorganisasian (memecahkan materi dalam struktur organisasi yang dapat dimengerti) peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian untuk menemukan asumsi, membedakan pendapat, fakta serta menemukan hubungan

sebab akibat (Bloom dkk, 1965). Hasil yang akan didapatkan dari tercapainya keterampilan C4 adalah peserta didik dapat membedakan informasi yang didapat melalui pembelajaran, menjadi beberapa bagian kemudian dilakukan analisis untuk dapat mengaitkan satu dengan yang lain.

2.1.2 Elektronik Modul Adaptif dalam Pembelajaran Sejarah

E-modul merupakan salah satu sumber belajar yang praktis dan efektif karena didalamnya tidak hanya menampilkan teks dan gambar tetapi terdapat juga video melalui piranti elektronik komputer (Juliantini dkk, 2015). Menurut Herawati & Muhtadi (2018:182) elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. Elektronik modul juga merupakan media pembelajaran yang bersifat *self-instructional* yang hanya memuat satu materi pembelajaran (Fausih, 2015). Modul elektronik merupakan inovasi terbaru dari modul cetak (Wirganata dkk, 2018:133). E-modul kemudian berkembang menjadi sebuah kebutuhan untuk memfasilitasi tuntutan era perkembangan teknologi informasi yang menuntut literasi digital (Chairunisa & Zamhari, 2022:86). Perkembangan e-modul mulai digunakan untuk pembelajaran adaptif guna membuat bahan ajar yang bisa dipelajari peserta didik. Sehingga pengembangan e-modul dapat memfasilitasi pembelajaran yang adaptif.

Adaptasi bukanlah fenomena baru dalam pendidikan, pendidik yang baik akan selalu menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik mereka dengan memodifikasi konten pembelajaran yang akan disajikan (Petersen, A.K. Christiansen, R.B. Gynther, K., 2017). Integrasi gaya belajar dalam pembelajaran dapat mengarah pada sistem pembelajaran yang cerdas dan adaptif, sehingga dapat menyesuaikan konten untuk memastikan kinerja yang lebih cepat dan lebih baik dalam proses pembelajaran (Hamada & Hasan, 2017). Pembelajaran adaptif merupakan pembelajaran yang mengacu pada kemampuan peserta didik untuk dapat memecahkan masalah. Adaptasi tidak hanya dilakukan untuk menghadapi tantangan sepanjang waktu, tetapi juga untuk menghadapi berbagai perbedaan yang terdapat di lingkungan sekolah (Umamah *et al*, 2020). Dengan demikian

pembelajaran adaptif dapat membantu pendidik untuk menyajikan konten pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

Berdasar pada pendapat para ahli dan penjelasan di atas maka e-modul adaptif adalah sumber belajar dalam bentuk digital berisi materi, video, audio, serta gambar yang memuat satu materi pembelajaran untuk memfasilitasi tuntutan pada era perkembangan teknologi serta disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik untuk dapat memecahkan masalah pembelajaran.

Materi pelajaran (bahan ajar) adalah suatu bagian sistem pembelajaran yang memiliki peran untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat memudahkan pemahaman (Umamah, 2018). Bahan ajar yang kurang menarik menjadi sebab pembelajaran sejarah tidak efektif (Ma'unah et al., 2018). Menurut Kemendikbud (2017) penyesuaian bahan ajar diperlukan dengan melihat kondisi siswa dan strategi pembelajaran yang akan digunakan pendidik. Pemanfaatan e-modul untuk menunjang pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak, bukan hanya sekedar meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran semata, melainkan juga untuk meningkatkan penguasaan materi baik pendidik maupun peserta didik. Tercapainya suatu tujuan pendidikan bergantung pada bagaimanakah proses belajar mengajar yang dialami oleh peserta didik. E-modul merupakan modul dengan bentuk format elektronik yang dioperasikan dengan komputer ataupun dengan android dan juga dapat menampilkan animasi, gambar, teks, dan video melalui piranti elektronik untuk memperkaya pengalaman belajar. Permasalahan dalam dunia pendidikan sejarah dapat dipecahkan dengan adanya solusi pengajaran sejarah yang adaptif, sesuai dengan kondisi serta perkembangan peserta didik (Susanto, 2014).

Inovasi yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang menarik salah satunya adalah menggunakan bahan ajar yang adaptif. Terdapat tiga pilihan untuk menerapkan kurikulum merdeka terhadap satuan pendidikan yang disesuaikan terhadap kesiapannya masing-masing, salah satunya yakni dengan mengembangkan sendiri berbagai perangkat ajar (Kemendikbudristek, 2022). Pengembangan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan satuan pendidikan akan menjadi solusi bagi pembelajaran yang berlangsung.

E-modul adaptif dapat membantu untuk mendukung upaya satuan pendidikan agar dapat menerapkan bahan ajar yang terintegrasi teknologi didukung dengan fitur-fitur audio visual sehingga peserta didik dapat secara mudah memahami pembelajaran. Pembelajaran adaptif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang dipersonalisasi bagi siswa (Forsyth et al., 2016). Adapun menurut Sulasmono & Dwikurnaningsih, (2012) Pembelajaran adaptif yaitu proses pembelajaran dengan menyesuaikan kondisi, kebutuhan dan lingkungan siswa sehingga terjadi penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Proses adaptif dilakukan dengan mengukur pola belajar siswa dan mempertimbangkannya di dalam proses mendesain pembelajaran. Peran pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran juga akan mempengaruhi terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan serta menjadikan pembelajaran lebih hidup karena terdapat banyak hal yang baru untuk dipelajari oleh para peserta didik.

Pembelajaran adaptif memungkinkan siswa untuk dapat menerapkan pengetahuan yang didapatkan sebelumnya, memperoleh informasi yang perlu mereka ketahui lebih cepat, dan membuat rencana pembelajaran yang disesuaikan (Shelle et al., 2018). Hasil dari adanya penelitian terkait dengan penggunaan teknologi dalam kelas, gen z cenderung mempelajari materi via website 64%, DVD 50%, *Samrtboard*, *video* digital teks book 46%, *videoa* online 45%, belajar menggunakan website 42%. Teknologi pembelajaran yang sangat membantu mereka adalah *smartboard* 84%, Belajar mandiri 81%, Digital teks book 81%, Mempelajari materi melalui website 81%, Video online 80%, Sistem pembelajaran berbasis game 79%, *textbook* 77%, Media sosial/*user generated* 74%, Skype 73%, *Poscast* 72%, DVD/ *Movie*61%.(Umamah, 2017). Berdasar pada penelitian tersebut, pengaruh teknologi telah menjadi hal yang tidak asing lagi untuk generasi z pada era yang serba canggih. Penggunaan media berbasis teknologi seperti elektronik modul dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi karena didukung dengan adanya visualisasi, gambar, audio, video yang ada didalamnya.

E-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, dan disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (link) sebagai navigasi yang akan membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, juga dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar (Kemendikbud, 2017). E-modul dinilai lebih cocok digunakan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada penggunaan teknologi di berbagai kegiatan, terutama terhadap proses pembelajaran sejarah. Penggunaan e-modul dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat lebih menarik minat dan praktis digunakan oleh peserta didik dibandingkan bahan ajar lainnya (Oktaviani, 2021).

Adapun karakteristik dan susunan dari e-modul sendiri menurut Kemendikbud (2017) sebagai berikut :

- a) *Self instructional*, peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.
- b) *Self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh.
- c) *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.
- d) *Adaptive*, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi (IPTEK).
- e) *User friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab atau bersahabat dengan pemakainya.
- f) Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak serta disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer
- g) Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.
- h) Memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi software.
- i) Perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran).

Dalam setiap bahan ajar tentunya memiliki prinsip yang harus dicermati untuk menghasilkan suatu bahan ajar yang berkualitas. Berikut merupakan prinsip dari e-modul berdasarkan Kemendikbud (2017) :

- a) diasumsikan serta diupayakan menimbulkan minat bagi peserta didik.
- b) ditulis dan dirancang untuk digunakan oleh peserta didik.
- c) Menjelaskan tujuan pembelajaran (goals & objectives).
- d) disusun berdasarkan pola “belajar yang fleksibel”.
- e) disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik yang belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.
- f) Berfokus pada pemberian kesempatan bagi siswa untuk berlatih
- g) Mengakomodasi kesulitan belajar.
- h) Memerlukan sistem navigasi yang cermat.
- i) Selalu memberikan rangkuman.
- j) Gaya penulisan (bahasanya) komunikatif , interaktif, dan semi formal.
- k) dikemas untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- l) Memerlukan strategi pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup).
- m) Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik.
- n) Menunjang self asesment.
- o) Menjelaskan cara mempelajari buku ajar.
- p) Perlu adanya petunjuk atau pedoman sebelum sampai sesudah menggunakan e-modul.

Seperti halnya e-modul dan bahan ajar yang memiliki karakteristik tertentu, pembelajaran adaptif juga terdapat ciri-ciri yang meliputi: (1) tujuan pembelajaran adaptif harus memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik; (2) metode, tujuan, dan konten pembelajaran harus bervariasi; (3) membuat pembelajaran lebih efektif; (4) tidak membatasi gerak peserta didik; (5) dapat diaplikasikan pada peserta didik yang heterogen (6) materi pembelajaran secara online (7) proses pembelajarannya otomatis, dinamis dan interaktif (Kerr:2015; Seters et al.,:2012; Vanbecelaere et al.,:2019). Pembelajaran yang dapat dikatakan adaptif adalah bila terdapat ciri-ciri yang telah dipaparkan tersebut dalam pengaplikasiannya.

Hasil penelitian terdahulu yang membahas berbagai peranan e-modul antara lain penelitian dari Anik Oktaviani yang berjudul “Pengembangan E-modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) Untuk Meningkatkan Self Confidence Menggunakan Model PLOMP (Oktaviani, 2021). Penelitian dari Riza Umami yang berjudul “Pengembangan E-modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Value Clarification Technique (VCT) Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Menggunakan Model R2D2” (Umami et al., 2021). Selanjutnya penelitian dari Siti Urmillah yang berjudul “Pengembangan E-modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Inquiry Untuk Meningkatkan Historical Analysis Dengan Menggunakan Model ASSURE” (Urmillah, 2019).

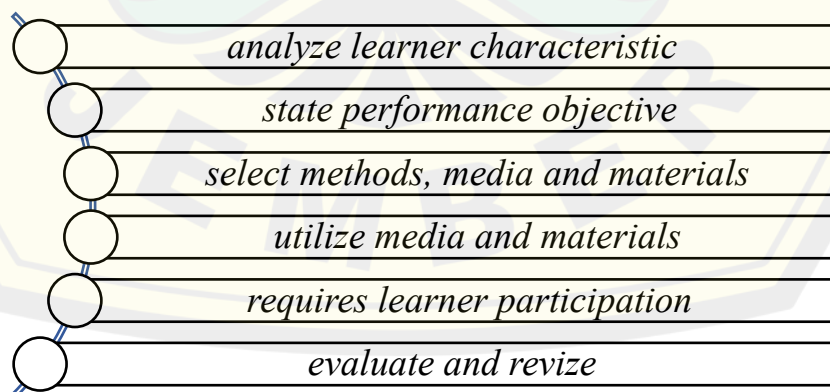
Penelitian terkait pembelajaran adaptif yakni hasil penelitian dari Valerie J. Shute dan Diego Zapata-Rivera yang menunjukkan bahwa evaluasi teknologi dan sistem adaptif sangat penting untuk upaya pengembangan di masa depan agar berhasil dalam hal mendorong pembelajaran (Shute & Zapata-Rivera, 2016). Penelitian dari Jan Papoušek dan Radek Pelánek yang menyatakan bahwa tujuan dari sistem pendidikan adaptif adalah untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik (Papoušek & Pelánek, 2015). Selanjutnya penelitian dari Gwyn Shelle, Dawn Earnesty, Alan Pilkenton, dan Erin Powell menunjukkan bahwa format pembelajaran adaptif membantu pembelajar dalam menguasai konten (Shelle et al., 2018).

Tujuan pembelajaran sejarah dapat terfasilitasi dengan adanya e-modul adaptif dikarenakan sifatnya yang terintegrasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Terdapat berbagai fitur yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik. Ciri dari e-modul yang akrab dengan peserta didik (*user friendly*), *self instructional*, *self contained* dan keberadaannya tidak bergantung pada media lain. Selain itu menurut Maaliw (2020) adanya karakteristik dan kecenderungan siswa yang terus berkembang, lingkungan belajar harus menyediakan fitur adaptasi dan personalisasi untuk materi pembelajaran adaptif, konten kursus, dan desain navigasi untuk mendukung gaya belajar siswa. Pencapaian akhir dari lingkungan belajar yang adaptif dihadapkan akan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga hasil dari belajar tersebut dapat diaktualisasikan.

2.2 Model Pembelajaran ASSURE

Model yang digunakan dalam pengembangan e-modul adaptif ini adalah model ASSURE. Model ASSURE dikembangkan oleh Smaldino dkk dalam bukunya yang berjudul *Instructional Technology and Media For Learning*". Model pengembangan ini lebih berorientasi pada teknologi dan media untuk memudahkan pembelajaran peserta didik juga membantu pendidik untuk merencanakan pembelajaran secara lebih efektif (Smaldino dkk, 2011). ASSURE merupakan rancangan pembelajaran yang bersifat aplikatif bagi seluruh pendidik, dosen atau bahkan praktisi yang dapat diambil ketika hendak mengadakan suatu kegiatan pembelajaran (Rayanto & Supriyo, 2021:404). Model desain pembelajaran ini merupakan model yang bersifat prosedural yang dibangun untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik (Nurwidodo, 2016:400). Menurut Umamah (2014:310) model ASSURE juga digunakan untuk perencanaan mengembangkan media.

Model ASSURE memiliki enam tahapan dalam proses pengembangan yang meliputi : (1) *analyze learner characteristic* (menganalisis pembelajar); (2) *state performance objective* (menyatakan standar dan tujuan); (3) *select methods, media and materials* (memilih strategi, teknologi, media dan materi); (4) *utilize media and materials* (menggunakan teknologi, media dan material); (5) *requires learner participation* (mengharuskan partisipasi belajar); (6) *evaluate and revize* (mengevaluasi dan merevisi). Berikut merupakan tahapan penelitian prosedural model ASSURE .



Gambar 2. 1 Tahap desain pengembangan model ASSURE

Sumber: (Smaldiono,dkk 2011)

Tahap penelitian pengembangan pertama adalah *analyzee learner characteristic* (menganalisis karakteristik pembelajar atau peserta didik). Pada analisis karakteristik peserta didik ini memuat 3 aspek penting. Menurut Smaldino dkk (2011) ketiga aspek penting tersebut meliputi:

- 1) *General characteristic* (karakteristik umum) mencakup usia, gender, kelas, dan faktor budaya atau sosio-ekonomi.
- 2) *Specific entry competencies* (kompetensi dasar spesifik) mencakup pada pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki maupun belum dimiliki oleh peserta didik yang meliputi keterampilan prasyarat, keterampilan target dan juga sikap.
- 3) *Learning styles* (gaya belajar) meliputi sifat-sifat psikologis yang mempengaruhi bagaimana siswa merasakan serta merespon stimulus yang berbeda seperti kebiasaan memproses informasi, motivasi, dan faktor-faktor fisiologis.

Tahap pengembangan yang ke-dua yakni *state performance objective* (menyatakan standar dan tujuan). Tujuan belajar di sini bisa bersumber dari kurikulum dan teknologi. Standar kurikulum dan teknologi menyediakan adanya penjelasan umum mengenai kinerja siswa yang diharapkan. Menyatakan tujuan pembelajaran berfungsi untuk menetapkan kemampuan yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran (Umamah, 2019). Selain itu tujuan pembelajaran disebut juga sebagai statemen yang menguraikan tujuan pendidik tentang bagaimana peserta didik berubah setelah terjadinya kegiatan pembelajaran (Umamah, 2018). Sementara untuk tujuan belajar yang secara khusus ditulis oleh guru atau bisa juga oleh lembaga sekolah. Tujuan pembelajaran dapat dirumuskan dengan rumus ABCD dengan penjelasan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Rumus tujuan pembelajaran ABCD

A	<i>Audience</i> (peserta didik)
B	<i>Behavior</i> (perilaku)
C	<i>Condition</i> (kondisi)
D	<i>Degree</i> (standar atau kriteria)

Sumber: (Smaldino dkk, 2011)

Audience meliputi fokus terhadap apa yang para peserta didik akan ketahui dan bisa melakukannya setelah mata pelajaran usai. *Behavior* mendeskripsikan kemampuan baru untuk peserta didik miliki setelah adanya pengajaran. *Condition* mendeskripsikan tujuan belajar yang menyertakan kondisi di mana kinerja akan dinilai, baik dari segi materi serta piranti yang diperbolehkan atau tidak diperbolehkan untuk dipakai para peserta didik dalam menampilkan penugasan tujuan tersebut. *Degree* menjelaskan bahwa sebuah tujuan yang dinyatakan dengan baik adalah tujuan tersebut mengindikasikan standar atau kriteria untuk menilai kinerja.

Tahap pengembangan ke-tiga yaitu *select methods, media and materials* (memilih metode, media dan materi). Pemilihan metode dilandaskan dari dua aspek yakni metode yang berpusat pada guru dan peserta didik. Metode yang berpusat pada guru merupakan kegiatan yang dilakukan serta digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran. Metode berpusat pada peserta didik yakni melibatkan peranan peserta didik dalam pembelajaran yang aktif. Pemilihan media serta teknologi pada pengembangan ini didasarkan pada kriteria rubrik seleksi yang meliputi : selaras dengan standar, hasil, tujuan, informasi yang terbaru dan akurat, bahasa yang disesuaikan dengan usia, tingkat ketertarikan dan keterlibatan, kualitas teknis, mudah digunakan adanya panduan pengguna dan arahan. Pemilihan materi didasarkan pada melibatkan spesialis teknologi dan media, melibatkan guru, menyurvei panduan referensi sumber dan media. Menurut Umamah (2019) dalam tahap pemilihan bahan materi dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu: (1) memilih materi yang tersedia; (2) memodifikasi materi yang tersedia; dan (3) merancang materi baru.

Tahap pengembangan yang ke-empat yaitu *utilize media and materials* (menggunakan media dan materi). Pada tahap ini terdiri dari: (1) *preview* atau pratinjau teknologi, media, dan materi (2) *prepare* atau menyiapkan teknologi, media, dan material (3) *prepare* lingkungan (4) *prepare* peserta didik (5) *provide* pengalaman belajar.

Tahap ke-lima pengembangan yaitu mengharuskan partisipasi peserta didik (*requires learner participation*) agar pembelajaran berlangsung secara efektif,

pembelajaran harus melibatkan peserta didik. Kegiatan ini harus ada aktivitas yang memungkinkan para peserta didik menerapkan pengetahuan atau kemampuan baru serta menerima umpan balik mengenai usaha mereka sebelum dinilai secara formal. Tahap pembelajaran ini para peserta didik dibantu komputer, internet, atau kerja kelompok.

Tahap ke-enam mengevaluasi dan merevisi, pada tahap ini dilakukan penilaian efektivitas serta efisiensi dari bahan ajar yang telah dikembangkan. Tujuan dari tahap evaluasi dilakukan untuk mendapatkan hasil bahan ajar yang memiliki kualitas lengkap. Tahap revisi dilakukan apabila hasil dari bahan evaluasi kurang maksimal serta terdapat komponen yang harus diperbaiki agar hasil bahan ajar yang dikembangkan efisien dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

2.3 Argumentasi Model Pengembangan ASSURE

Model pengembangan ASSURE memiliki keunggulan yakni terintegrasi pada teknologi, model yang efektif dan efisien sehingga pembelajaran yang diajarkan dapat bermakna serta dapat melibatkan peserta didik dalam persiapan pembelajaran (Smaldino dkk, 2011). Model pembelajaran ini juga berorientasi pada penggunaan teknologi untuk mendukung proses belajar peserta didik. Selain itu dapat memiliki daya adaptif terhadap perkembangan teknologi yang sesuai dengan ciri utama model ASSURE yakni memanfaatkan teknologi serta media untuk memudahkan para peserta didik belajar (Smaldino dkk, 2005). Model ini lebih sederhana sehingga mudah digunakan oleh pendidik (Wismawan *et al*, 2019:131). Ciri dari e-modul adaptif yang sesuai dengan karakteristik pedoman Kemendikbud (2017) juga terdapat pada karakteristik model pengembangan ASSURE. Sehingga dengan menggabungkan pedoman pembuatan e-modul yang sesuai dengan panduan Kemendikbud didukung dengan adanya model yang memiliki daya adaptif terhadap perkembangan teknologi.

2.4 Efektivitas E-modul Adaptif

Teknologi memiliki dampak positif pada pembelajaran siswa. Teknologi adalah bagian besar dari dunia tempat kita hidup. Banyak pekerjaan yang berhasil dan praktik instruksional yang meningkatkan efek maksimum pada instruksi dan hasil siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Costley, 2014).

Munculnya teknologi komputer yang lebih cepat, ditambah dengan kemampuan untuk memproses kumpulan data yang lebih besar telah memicu minat baru dalam mengembangkan sistem pembelajaran adaptif (Dziuban et al., 2016). Melalui sistem pembelajaran adaptif, siswa dapat bekerja pada tingkat kenyamanan mereka masing-masing menggunakan platform teknologi yang menyediakan metode berbeda untuk meningkatkan potensi belajar mereka (Forsyth et al., 2016). Pembelajaran adaptif adalah sebutan untuk pembelajaran yang menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan yang berubah menggunakan teknologi (Olivier, 2020). Menurut Suny (2020) menyatakan bahwa semakin banyak bukti yang menunjukkan bahwa pembelajaran adaptif dapat meningkatkan pembelajaran pada siswa, memberikan kepercayaan diri, meningkatkan ketekunan peserta didik serta dapat mengurangi masalah akademik.

Alat pembelajaran adaptif adalah teknologi yang mampu sinkron dengan proses pembelajaran, dan kelebihan dari pembelajaran adaptif dapat memberikan pembelajaran yang produktif untuk peserta didik (Morze et al., 2021). Pembelajaran berbasis teknologi membantu guru menghadapi kebutuhan global (Shah, 2022) untuk dapat mewujudkan pembelajaran adaptif. Terdapat banyak implementasi pembelajaran adaptif yang menggunakan inovasi teknologi secara bertahap (Mirata et al., 2020). Menurut (Dahlman, 2021) pembelajaran adaptif dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian pembelajaran adaptif juga telah banyak dilakukan oleh pakar ahli (Osadcha et al., 2021).

Karakteristik dari e-modul dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dikarenakan memuat kelebihan: (1) *Self instructional*, siswa atau peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain; (2) *Self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh; (3) *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain; (4) Adaptif, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi (IPTEK); (5) *User friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab atau bersahabat dengan pemakainya (kemendikbud, 2017). E-modul dengan ciri adaptif mempunyai efektivitas terhadap pembelajaran

dikarenakan dapat meningkatkan pembelajaran pada siswa, memberikan kepercayaan diri, dapat menyesuaikan pembelajaran dengan mengacu pada gaya belajar peserta didik, dan terintegrasi dengan teknologi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penelitian yang menguji terkait efektifitas elektronik modul antara lain penelitian dari Rizal Ma'rifatullah yang berjudul "Pengembangan E-Modul Berbasis Science Technology Society Terintegrasi Life Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA" yang sudah tervalidasi dengan baik serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah bagi peserta didik (Ma'rifatullah, 2020). Penelitian dari Yeni Novita Sari yang berjudul "Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CC (Creative Cloud) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Dengan Model ASSURE" dengan hasil akhir pengembangan modul dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah terhadap peserta didik, mampu menjadi salah satu sumber referensi pembelajaran sejarah, dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran (Sari, 2017). Penelitian dari Ninik Anggraeni yang berjudul "Effectiveness of Local History E-Modul in History Learning" dengan hasil e-modul pembelajaran sejarah lokal efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah. Efektivitas e-modul pembelajaran sejarah lokal dapat dilihat dari hasil perhitungan yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil perhitungan n-gain sebesar 68,93 dengan kualifikasi memiliki efektivitas sedang dan pada uji coba lapangan diperoleh hasil perhitungan n-gain sebesar 75,56 dengan kualifikasi memiliki efektivitas tinggi (Anggraeni, 2019).

2.5 Kerangka Berpikir

Pendidikan abad 21 telah menghadirkan keterampilan berpikir kritis, dapat memecahkan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas serta inovasi sebagai keterampilan super di abad ini. Keterampilan tersebut merupakan dasar penting untuk sukses di perguruan tinggi, universitas, karir, dan kehidupan di luar lembaga pendidikan (Kivunja, 2015:235). Hadirnya anak-anak milenial (Gen-Z) dengan kecerdasan dan kemampuan digital tingkat lanjut telah menimbulkan banyak kesulitan bagi para pendidik (Shahroom & Hussin, 2018: 316) jika dalam proses

pembelajaran tidak diintegrasikan dengan teknologi. Memanfaatkan teknologi untuk melibatkan peserta didik dengan konten memungkinkan pendidik untuk mengubah lingkungan pendidikan mereka dari berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik (Mosca *et al*, 2019:68). Peranan teknologi yang terintegrasi dengan pendidikan menjadi hal yang penting untuk peserta didik.

Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi lembaga pendidikan dan pendidik untuk dapat mengembangkan modul ajar dengan berinovasi agar pembelajaran menjadi adaptif. Penting bagi guru untuk selalu memperbaharui kompetensinya agar mampu mengembangkan keterampilan belajar yang inovatif, adaptif dan responsif yang ditujukan pada kecakapan hidup. Sehingga dapat memfasilitasi siswa untuk lebih inovatif, adaptif, responsif dan memiliki kecakapan hidup (Umamah *et al*, 2020). Sistem pembelajaran adaptif menyesuaikan penyajian konten pembelajaran berdasarkan bagaimana siswa berinteraksi dengan konten yang disajikan oleh sistem (Murray & Perez, 2015). Pembelajaran adaptif akan berhasil penerapannya jika peserta didik diarahkan serta diajarkan bagaimana mengarahkan diri sendiri dalam pembelajaran (Forsyth *et al*, 2016).

Pembelajaran adaptif dapat dicapai dengan upaya pengembangan e-modul adaptif, yang berdasar pada gaya belajar peserta didik serta didukung karakteristik dari e-modul dengan ciri : (1) *self instruction*, didukung dengan adanya animasi penjelasan pembelajaran, video pembelajaran, dan materi; (2) *self contained*, keseluruhan dari materi kompetensi serta sub kompetensi yang akan dipelajari oleh peserta didik dapat termuat dalam satu modul secara lengkap; (3) *stand alone*, dalam pengembangan ini e-modul yang dikembangkan terdapat fitur-fitur untuk dapat mendesain e-modul secara lengkap; (4) *adaptive*, bahwa e-modul dapat memiliki daya penyesuaian dengan perkembangan teknologi yang tinggi seperti tantangan pada abad 21; (5) *user friendly*, e-modul yang dikembangkan menggunakan platform canva sangat familiar dengan kaum milenial sekarang sehingga dapat akrab atau dekat dengan peserta didik. Menurut Purwaningtyas & Hariyadi (2017:123) inovasi pengembangan e-modul yang terintegrasi teknologi diperlukan untuk memenuhi tantangan pada abad 21.

Elektronik modul juga memiliki hubungan dengan karakteristik generasi z yakni generasi yang cerdas serta gaul akan teknologi (Safitri et al, 2019:3). E-modul bisa digunakan melalui smartphone, laptop atau komputer (Imansari, Umamah, & Na'im, 2019:2). Menurut Aرسال, Danial, dan Hala (2019:434) keunggulan dari e-modul bersifat memudahkan dalam navigasi, memungkinkan memuat gambar, audio, video, animasi serta dilengkapi dengan kuis sehingga menimbulkan adanya timbal balik. Pengembangan e-modul dalam hal ini menggunakan model ASSURE dengan tahapan: (1) *analyze learner characteristic* (menganalisis pembelajar); (2) *state performance objective* (menyatakan standar dan tujuan); (3) *select methods, media and materials* (memilih strategi, teknologi, media dan materi); (4) *utilize media and materials* (menggunakan teknologi, media dan material); (5) *requires learner participation* (mengharuskan partisipasi belajar); (6) *evaluate and revize* (mengevaluasi dan merevisi) dikarenakan sifatnya yang lebih berorientasi dengan teknologi (Smaldino dkk, 2011). Sehingga e-modul adaptif sesuai dengan karakteristik generasi z serta tuntutan abad 21 yang berbasis teknologi.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan terkait teori-teori yang berkaitan dengan variabel dari metode penelitian yang menjadi dasar untuk mendukung penelitian pengembangan antara lain meliputi: (1) hakikat penelitian pengembangan; (2) desain penelitian pengembangan; (3) teknik pengumpulan data; (4) teknik analisis data.

3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

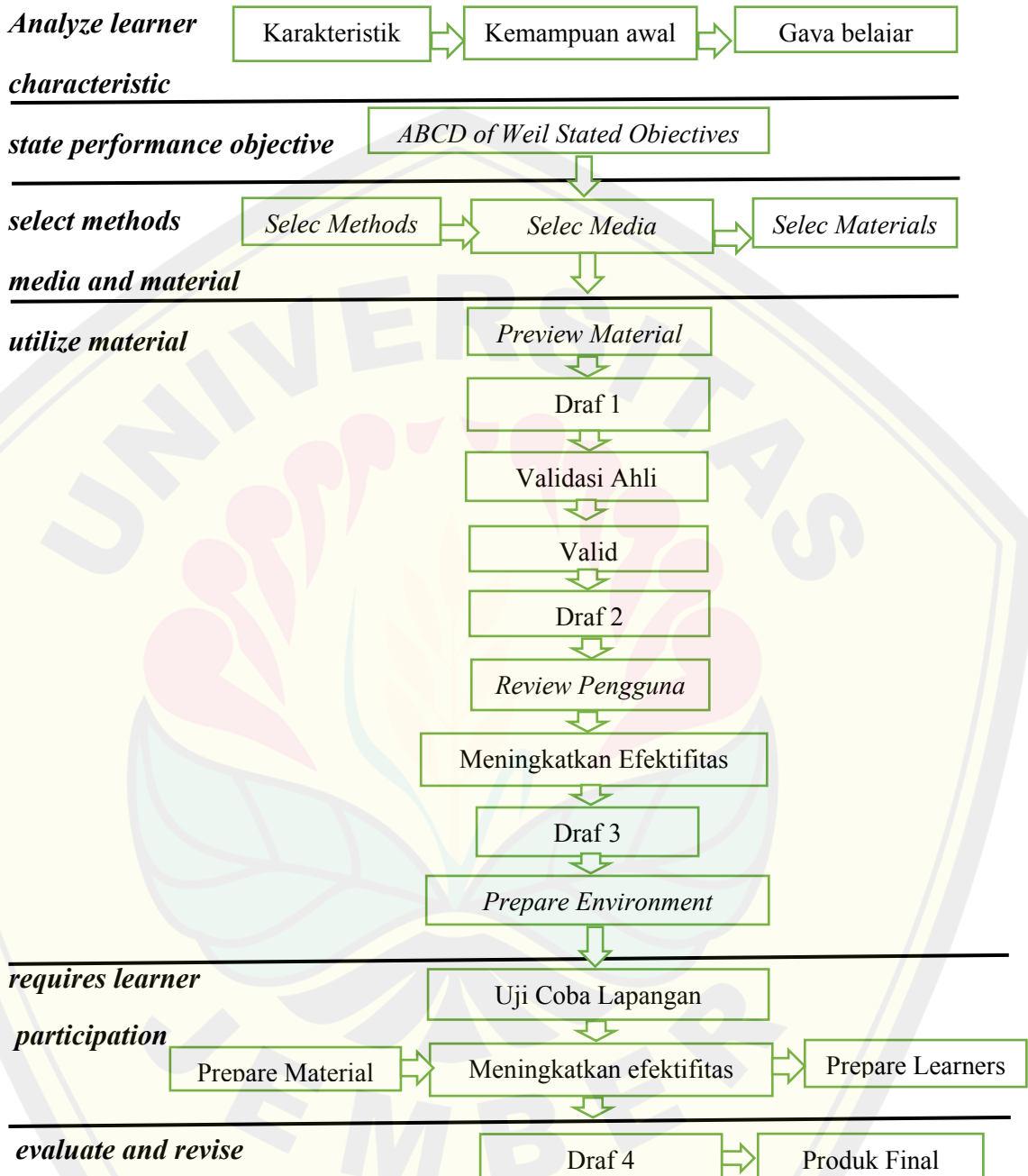
Penelitian pengembangan atau *research and development* adalah proses meneliti kebutuhan konsumen kemudian mengembangkan produk untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Tujuan dari penelitian dan pengembangan dalam pendidikan untuk mengembangkan produk yang efektif sehingga dapat digunakan di sekolah. Produk tersebut meliputi materi pelatihan guru, materi pembelajaran, perangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem manajemen. Setelah produk selesai, kemudian akan diuji lapangan dan direvisi sampai tingkat efektivitas yang ditentukan sebelumnya tercapai (Gay, L.R. Geoffrey E. Mills, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan serta menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan e-modul adaptif berbasis canva pada mata pelajaran sejarah menggunakan model ASSURE (*analyze, state, selech, utilize, requires, evaluate and revise*) yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell, dan Michael Molenda. E-modul ini diterapkan untuk peserta didik kelas X pada pokok bahasan kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Model yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan model prosedural. Desain penelitian pengembangan yang akan dilakukan dalam e-modul adaptif berbasis canva pada mata pelajaran sejarah kelas X menggunakan model ASSURE yang dipopulerkan serta di tulis oleh Smaldino dkk (2011). Model ASSURE terdiri dari enam tahapan yakni : *analyze learner characteristic; state performance objective; select methods, media and material; utilize methods, media*

and materials; requires learner participation; evaluate and revise. Tahap pengembangan e-modul adaptif berbasis canva pada mata pelajaran kelas X dengan menggunakan model ASSURE dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Tahap pengembangan e-modul adaptif

3.2.1 *Analyze Learner Characteristic*

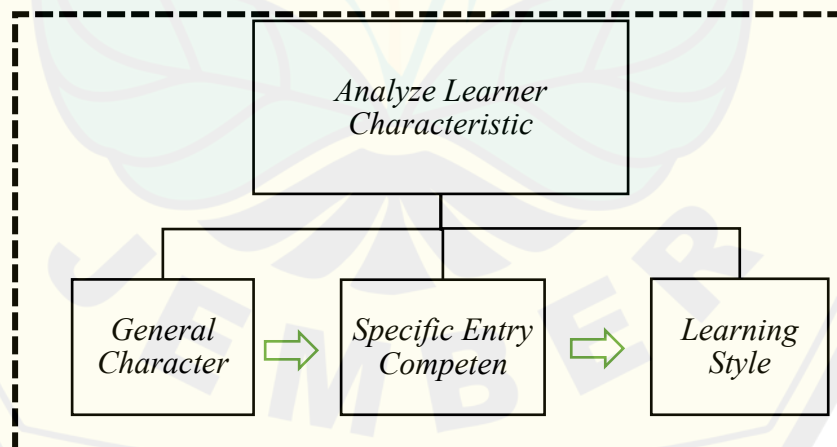
Analisis karakteristik peserta didik yang perlu diperhatikan dalam aspek ini meliputi 3 hal yaitu : (1) karakteristik umum; (2) kompetensi dasar spesifik; (3) gaya belajar. Cara untuk pengembang mengetahui karakteristik peserta didik yakni menggunakan instrumen wawancara dan angket

1) Wawancara

Pada tahap pengembangan e-modul wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik. Dalam implementasinya pengembang mewawancarai 3 pendidik yakni: ibu Ima Offiani selaku pendidik di SMAN 1 Genteng, bapak Afan Aftony selaku pendidik di SMAN 1 Gambiran serta ibu Rokhimatul Jannah selaku pendidik di SMAN 1 Glenmore. Wawancara dilakukan dengan menitikberatkan pada karakteristik peserta didik, gaya belajar serta ketersediaan bahan ajar.

2) Angket

Pengembang menggunakan angket yang dibagikan kepada peserta didik kelas X yang ada di SMAN 1 Genteng, SMAN 1 Gambiran, dan SMAN 1 Glenmore yang terdapat pada (lampiran hal 97). Tujuan dari pengambilan angket tersebut untuk mengetahui karakteristik umum peserta didik, kompetensi dasar spesifik peserta didik, dan gaya belajar peserta didik.



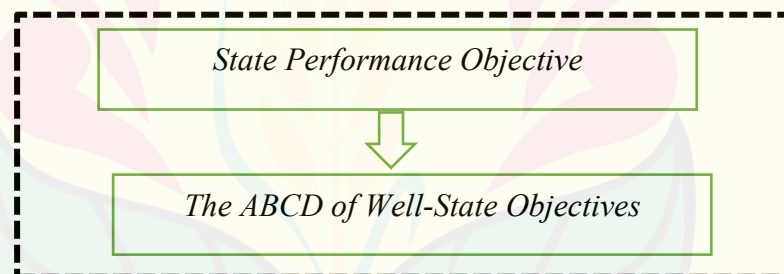
Gambar 3. 2 Alur *analyze learner characteristic* diadaptasi dari (Smaldino dkk,2005)

Pada tahap analisis peserta didik ini pengembang juga melakukan analisis gaya belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis gaya belajar, peserta didik

memiliki gaya belajar visual 64,1%, audio sebanyak 16,3%, dan kinestetik sebanyak 19,5%. Hal ini menunjukkan bahwa gaya belajar visual lebih dominan dibandingkan dengan gaya belajar lainnya. Adapun kemampuan awal peserta didik terkait materi sekitar 27,2% peserta didik yang mampu memberikan penjelasan mengenai materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi, sedangkan 72,8% hanya mampu menjelaskan materi secara singkat dan materi yang di jelaskan hanya aspek kepercayaan saja.

3.2.2 State Performance Objective

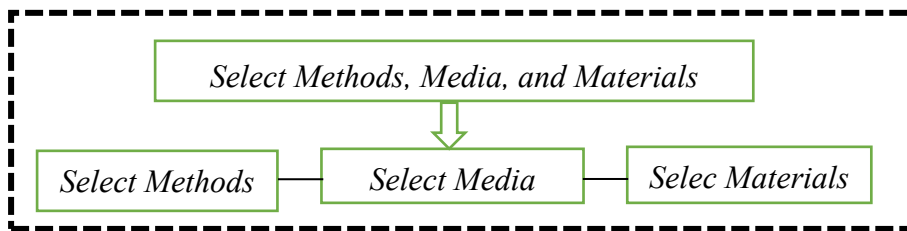
Perumusan tujuan pembelajaran pada tahap ini bertujuan untuk menentukan kemampuan yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Berdasar kepada kompetensi inti (KI) dan juga kompetensi dasar (KD) maka dapat dirumuskan sebuah tujuan pembelajaran sejarah. Perumusan kompetensi tersebut dirumuskan menggunakan rumusan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*).



Gambar 3. 3 Alur *state performance objective* diadaptasi dari (Smaldino dkk, 2005:53-58)

Penjelasan terkait rumus ABCD tersebut sebagai berikut: *Audience* berisi terkait informasi peserta didik, *Behavior* berisi aspek kompetensi yang harus dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik, *Condition* menjelaskan terkait situasi yang harus ada saat pembelajaran sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik, *Degree* menjelaskan terkait standar apa saja yang perlu diperhatikan. Mata pelajaran sejarah peminatan kelas X dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan menjadi e-modul adaptif pada tahapan pertama dilakukan pemilihan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang akan menjadi pedoman serta acuan dalam pembuatan pengembangan e-modul adaptif.

3.2.3 Select Methods, Media, and Materials



Gambar 3. 4 Alur *select methods, media, and materials* diadaptasi dari (Smaldino dkk, 2005:56-60)

a. Pemilihan metode

Metode yang digunakan pada proses pembelajaran dengan modul adaptif yakni menggunakan model *discovery learning*. Pengertian dari *discovery learning* merupakan salah satu model pendidikan konstruktivis, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi serta menemukan konsepnya sendiri untuk menemukan sebuah jawaban dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (Safitri et al., 2019). Penggunaan metode *discovery* diharapkan peserta didik dapat belajar dengan aktif dalam menemukan pengetahuan baru yang mereka dapatkan melalui pengalaman belajar yang ada di kelas serta disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang ada.

b. Pemilihan media

Pemilihan media bertujuan untuk menentukan media apa yang cocok untuk digunakan dalam pengembangan e-modul adaptif. Media yang dipilih untuk pengembangan e-modul adaptif adalah platform *canva* dan juga menggunakan perangkat komputer untuk mengoperasikan e-modul adaptif. Pemilihan media serta perangkat komputer bertujuan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah peminatan. Penggunaan media *canva* pada pengembangan elektronik modul akan di inovasikan menjadi e-modul yang adaptif sesuai perkembangan teknologi.

c. Pemilihan materi

Pemilihan materi pada pengembangan ini mengambil sub pokok bahasan 3.10 sejarah peminatan yakni menganalisis kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini. Materi yang telah dipilih tersebut akan

dikembangkan menjadi e-modul adaptif menggunakan media canva serta memuat komponen yang berisi judul, petunjuk penggunaan e-modul, kompetensi pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi serta daftar pustaka.

3.2.4 Utilize Media and Materials

Pada tahap pemanfaatan media dan materi ini terdapat 4 komponen yang meliputi: (1) meninjau e-modul adaptif (*preview materials*); (2) mempersiapkan alat dan bahan untuk melakukan uji coba lapangan (*prepare materials*); (3) mempersiapkan lingkungan (*prepare the environment*); (4) menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*) (smaldino dkk, 2011).

a. Meninjau E-modul Adaptif (*preview Materials*)

Pada tahap meninjau e-modul adaptif ini terbagi menjadi dua komponen yakni review para ahli dan review pengguna. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menilai e-modul adaptif yang telah dikembangkan sebelumnya, untuk mengetahui alat bahan serta lingkungan yang dibutuhkan untuk pengembangan e-modul adaptif pada pembelajaran sejarah sebelum e-modul adaptif di uji coba lapang. Kegiatan pada *preview materials* ini sebagai berikut:

1) Draf 1

Pada draf 1 ini dilakukan pengujian pakar ahli terhadap draf materi yang telah dirancang serta dihasilkan sebelumnya. Para ahli tersebut meliputi ahli materi, bahasa, dan desain pembelajaran. Apabila dalam pengujian yang dilakukan oleh para pakar ahli menyatakan serta menunjukkan bahwa material kurang baik, maka akan dilakukan proses revisi sehingga e-modul yang diharapkan bisa menjadi lebih baik. Jika para pakar ahli menyatakan e-modul sudah baik maka akan secara otomatis dilanjutkan pada tahap tinjauan pengguna.

2) Validasi Ahli

Validasi yang dilakukan oleh para ahli terdiri dari 3 macam yakni validasi materi, bahasa, dan desain pembelajaran pada rancangan pertama ini akan diperbaiki sesuai dengan hasil penilaian serta masukan dari 3 pakar ahli tersebut.

3) Draf 2

Pada tahapan draf 2 ini berisi terkait hasil dari draf 1 yang telah di validasi oleh pakar ahli kemudian direvisi dan dihasilkan draf 2. Tahapan berikutnya yaitu

pada rancangan draf 2 ini akan dilakukan pengujian oleh para pengguna e-modul yaitu pendidik dan peserta didik. Apabila dalam proses pengujian tersebut menyatakan bahwa material kurang baik maka akan dilakukan tahap perbaikan untuk menghasilkan material yang lebih baik serta menarik. Akan tetapi jika rancangan tersebut sudah dinyatakan baik maka akan dilanjutkan pada proses selanjutnya yakni uji coba lapangan.

4) Review Pengguna

Pada tahapan review pengguna ini terdiri dari uji pengguna 1 dan 2. Uji pengguna 1 yakni dilakukan oleh pendidik dari SMAN 1 Glenmore yaitu oleh ibu Rokhimah dan uji pengguna 2 dilakukan oleh peserta didik sebagai responden.

b. Menyiapkan Bahan (*Prepare The Materials*)

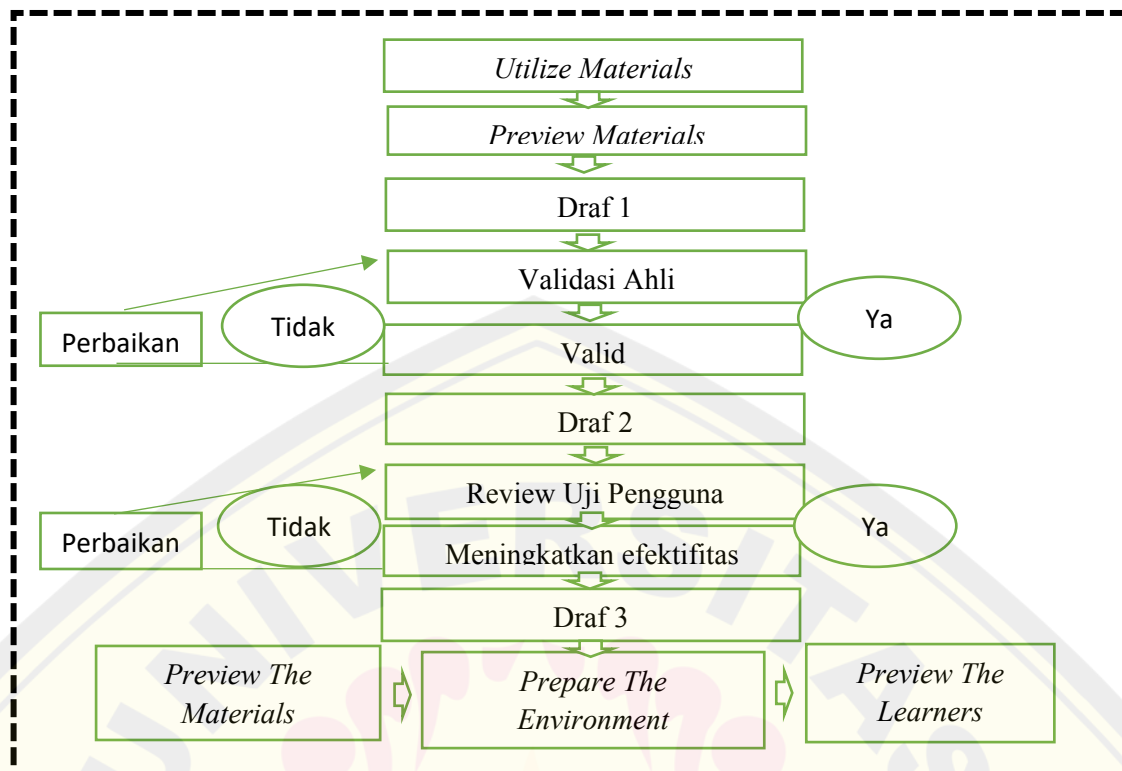
Kegiatan pada *prepare the materials* ini yaitu menyiapkan alat serta bahan pada peserta didik kelas X untuk melakukan uji coba lapangan setelah melalui tahap yang pertama tadi yakni meninjau material.

c. Menyiapkan Lingkungan (*Prepare The Environment*)

Kegiatan pada *prepare the environment* ini dilakukan untuk menyiapkan lingkungan untuk persiapan materi yang telah dikembangkan oleh pengembang elektronik modul adaptif.

d. Menyiapkan Peserta Didik (*Prepare The Learners*)

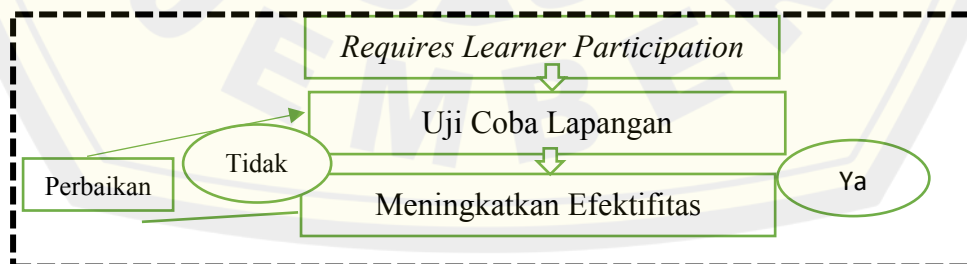
Kegiatan pada tahapan ini yaitu mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah dengan cara mempersiapkan kelas agar suasana kondusif, menyampaikan materi pengantar serta memperkenalkan hasil dari pengembangan e -modul adaptif.



Gambar 3. 5 Alur *utilize media and materials* diadaptasi dari (Smaldino dkk,2005)

3.2.5 Requires Learner Participation

Pada tahap *requires* (pelibatan) *learner participation* ini melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan aktif. Agar suasana pembelajaran menjadi aktif maka pendidik juga harus menyiapkan mental peserta didik sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan agar peserta didik siap dalam menghadapi pembelajaran (Umamah,2019). Dalam hal ini juga pendidik harus melakukan penyajian pengetahuan serta keterampilan yang telah dikembangkan secara sistematis. Tahapan melibatkan partisipasi peserta didik meliputi kegiatan sebagai berikut:



Gambar 3. 6 Alur *requires learner participation* diadaptasi dari (Smaldino dkk,2005:66-68)

a. Draf 3

Pada tahap ini merupakan hasil dari perbaikan dari tahapan sebelumnya yakni uji coba pakar ahli dan pengguna. Pada tahapan ini dilakukan uji coba lapangan untuk dapat menilai apakah produk yang telah melalui tahap uji coba ahli serta tinjauan pengguna dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Dalam uji coba lapangan ini bertujuan untuk memperoleh produk yang baik dan sesuai. Jika uji coba lapangan menunjukkan bahwa e-modul adaptif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran maka produk tidak perlu diperbaiki. Apabila dalam e-modul adaptif belum dapat meningkatkan efektivitas, maka akan dilakukan revisi produk. Revisi tersebut dilakukan guna memperoleh e-modul adaptif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.

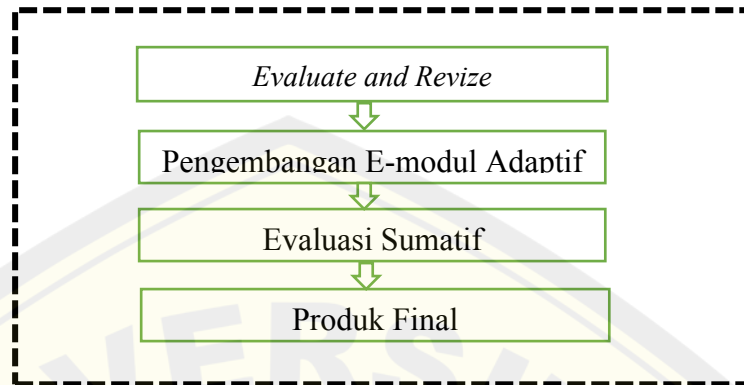
b. Uji Coba lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini melibatkan 36 peserta didik SMAN 1 Glenmore. Pada tahap ini melibatkan peserta didik dengan cara pembelajaran mandiri melalui e-modul adaptif sehingga peserta didik dapat mendapat pengalaman belajar dengan mengolah sendiri pengetahuannya berdasar kepada elektronik modul adaptif yang telah disediakan. Tahap uji coba ini dilakukan dengan tujuan mengetahui efektifitas dalam penggunaan e-modul adaptif dalam pembelajaran sejarah juga akan menilai ketuntasan belajar peserta didik dari nilai rata-rata *pre test* dan juga *post test* pembelajaran sejarah. Tujuan lain dari adanya uji coba lapangan ini juga akan dijadikan sebagai acuan untuk dapat dilakukan perbaikan e-modul adaptif sehingga menghasilkan produk akhir yang baik serta menarik.

3.2.6 Evaluate and Revise

Tahapan terakhir dalam pengembangan e-modul adaptif ini adalah evaluasi dan revisi. Pada tahapan ini akan dilakukan evaluasi sumatif dengan tujuan untuk mengukur efektivitas serta efisiensi setelah di implementasikan dalam pembelajaran sejarah. Cara untuk melakukan evaluasi sumatif yakni dengan mengumpulkan data-data objektif selama proses pengembangan dilakukan. Pada tahapan metode jurnal bertujuan untuk mengumpulkan serta mengemas data yang telah diperoleh selama proses pengembangan dilakukan. Pada tahapan ini

pengembang telah mendapatkan serta mempunyai produk final (akhir) yang diperoleh dari beberapa tahapan yang telah dilalui sebelumnya yang sesuai dengan prosedur pengembangan.



Gambar 3. 7 Alur *evaluate and revize* diadaptasi dari (Smaldino dkk,2005)

3.3 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dari pengembangan e-modul adaptif terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes.

3.3.1 Observasi

Pada Teknik observasi ini penelitian dilakukan berdasar pada pengalaman observasi di sekolah melalui analisis performansi yang diadaptasi dari Umamah (2018 dan 2019) berupa studi untuk menentukan masalah nyata di sekolah serta solusi untuk memecahkan suatu permasalahan tersebut. Instrumen observasi analisis performansi diberikan kepada pendidik serta peserta didik SMAN 1 Genteng, SMAN 1 Gambiran dan SMAN 1 Glenmore. Lampiran analisis performansi tertera pada (lampiran hal. 84).

3.3.2 Wawancara

Pada tahap wawancara ini berfokus pada karakteristik umum peserta didik, gaya belajar serta ketersediaan bahan ajar. Sebelum melakukan wawancara pengembang terlebih dahulu mempersiapkan pedoman wawancara guna untuk mempermudah pengembang dalam menggali informasi dari pendidik. Tujuan wawancara dilakukan untuk mencari serta mengetahui informasi dari pendidik terkait karakteristik peserta didik. Pada penerapannya pengembang mewawancarai 3 pendidik di kabupaten Banyuwangi. Pendidik tersebut adalah sebagai berikut: ibu Ima Offiani selaku pendidik di SMAN 1 Genteng, bapak Afan Aftony selaku

pendidik di SMAN 1 Gambiran serta ibu Rokhimah selaku pendidik di SMAN 1 Glenmore.

3.3.3 Angket

Angket merupakan cara pengumpulan data dengan menyediakan daftar pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk kuesioner untuk diisi oleh responden (Darwin et al., 2021). Angket atau kuesioner dalam pengembangan e-modul adaptif digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik dan peserta didik terkait analisis kebutuhan e-modul. Angket tersebut diberikan kepada 3 pendidik di SMAN I Genteng, SMAN 1 Gambiran, dan SMAN 1 Glenmore serta 109 peserta didik kelas (X IPS 1, X IPS 2 dan X IPS 6). Adanya angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data terkait karakteristik, kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

Angket dalam hal ini juga digunakan untuk memperoleh data dari pakar ahli yang meliputi ahli bahasa, ahli media dan desain pembelajaran serta ahli bidang studi. Ahli bahasa yang menilai e-modul adaptif yakni bapak Yoga Yolanda, S.Pd., M.Pd, ahli media dan desain pembelajaran yang menguji e-modul adaptif yakni bapak Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd ,serta yang menguji isi dari e-modul adaptif yakni bapak Drs.Kayan Swastika, M.Si.

3.3.4 Tes

Teknik tes dilakukan untuk mengumpulkan data-data terkait hasil belajar dan hasil dari evaluasi peserta didik. Teknik tes dalam hal ini dilakukan dalam bentuk *pre test* dan *post test*. *Pre test* digunakan untuk mengukur tingkat kognitif sebelum pembelajaran dimulai dan *post test* digunakan untuk mengukur hasil kognitif setelah pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini *pre test* dan *post test* diberikan saat uji lapangan kepada peserta didik untuk mengukur efektifitas dari e-modul adaptif. Penerapan tahapan ini diberikan kepada 36 peserta didik di SMAN 1 Glenmore.

3.3.5 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan hal yang berharga sebagai sumber penelitian (Creswell, 2012). Pada teknik dokumentasi ini dilakukan dengan cara mengabadikan kegiatan yang dilakukan berupa pembelajaran di kelas, penyebaran

angket, data kuesioner, hasil belajar peserta didik, data daftar peserta didik, data hasil validasi dari para ahli untuk bisa digunakan sebagai bukti bahwa penelitian pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah atau prosedur penelitian.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan e-modul adaptif ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Metode kualitatif pada analisis kualitatif dilakukan melalui pengumpulan data wawancara, observasi serta angket untuk kemudian di analisis secara kuantitatif. Adapun saran yang telah diberikan oleh pakar ahli bidang studi, ahli desain serta ahli media akan digunakan untuk perbaikan e-modul adaptif. Pada analisis kuantitatif di hasilkan dari penilaian responden (pendidik dan peserta didik) untuk lebih mengetahui kualitas e-modul adaptif yang telah dikembangkan untuk mengetahui peningkatan efektivitas peserta didik setelah menggunakan e-modul adaptif.

3.4.1 Teknik Analisis Data Validasi Ahli

Instrumen yang telah tervalidasi dari ahli bahasa, ahli bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran pada e-modul adaptif dengan platform canva dilakukan dengan instrumen angket berdasarkan skala likert. Menurut Sugiyono (2019) skala likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap serta persepsi seseorang terhadap fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial tersebut telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti dan selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lima kategori sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Skala likert

No	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

(Sumber: Cohen, Manion, & Morrison, 2018:480)

Teknik analisis data hasil angket dari validasi ahli akan dianalisis menggunakan teknik persentase. Rumus yang aplikasikan untuk menghitung hasil

angket dari validasi bidang studi, ahli bahasa, ahli media dan desain pembelajaran pada e-modul adaptif sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : presentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item

100% : konstanta

(Sumber: Cohen, Manion, & Morrison, 2018:561)

Berdasar pada data yang telah diperoleh tersebut maka akan diketahui kualitas e-modul adaptif yang dikembangkan. Berikut ini merupakan kriteria kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 3. 2 Kelayakan produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-84%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65%-74%	Cukup Baik	Perlu Direvisi
55%-64%	Kurang	Perlu Direvisi
0%-54%	Kurang sekali	Perlu Direvisi

(Sumber: Cohen, Manion, & Morrison, 2018)

3.4.2 Rumus Efektivitas Relative

Penilaian efektivitas relative dilakukan untuk melihat apakah e-modul adaptif dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Pada tahap ini penilaian akan diambil berdasarkan hasil nilai *pre test* dan *post test* peserta didik dari kelompok kecil dan besar menggunakan produk e-modul adaptif berbasis canva dengan model ASSURE. Berikut ini merupakan rumus dari perhitungan efektivitas relative menggunakan eta squared.

$$\text{Eta Squared} = \frac{t^2}{t^2 + (N-1)}$$

Keterangan:

t = nilai t

N = jumlah sampel

(Pallant, 2007:240)

Setelah dilakukan pengujian efektivitas dari data yang diperoleh akan diketahui apakah pengembangan e-modul adaptif memiliki tingkat efektivitas yang tinggi bagi para peserta didik. Hasil analisis yang berbentuk kuantitatif akan diubah menjadi kualitatif deskriptif. Berikut merupakan persentase kriteria penafsiran uji efektivitas.

Tabel 3. 3 Kriteria uji efektivitas

Skor	Kualifikasi
0,01	Small Effect
0,06	Moderate Effect
0,014	Large Effect

(Sumber: Pallant, 2007)

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan hasil dan pembahasan terkait beberapa hal yang meliputi: (1) hasil validasi ahli terhadap e-modul adaptif berbasis canva; (2) uji coba pengembangan e-modul berbasis canva; (3) peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan e-modul adaptif.

4.1 Hasil Penelitian

Pada kegiatan validasi ahli terhadap e-modul adaptif berbasis canva akan dilakukan validasi oleh tiga pakar ahli yaitu ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa. Para ahli tersebut akan memberikan penilaian terhadap kelayakan produk berupa e-modul adaptif yang telah dikembangkan. Penyajian data terkait hasil validasi ahli meliputi hasil validasi, analisis data serta hasil revisi produk yang diberikan oleh ketiga pakar ahli. Setelah validasi ahli dilanjutkan pada penyajian data hasil dari uji pengguna yang dilakukan oleh pendidik, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan pada kelompok besar.

4.1.1 Hasil Validasi Ahli

a. Hasil Validasi Ahli Bidang Studi

Validasi isi materi produk e-modul adaptif dilakukan oleh ahli bidang studi yaitu Bapak Kayan Swastika, M.Si. Beliau merupakan dosen program studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Tahap awal yang dilakukan pengembang adalah meminta ijin kesediaan beliau menjadi validator terhadap materi pembelajaran yang telah disusun dalam produk e-modul adaptif berbasis canva. Produk yang sudah dibuat dikirimkan secara online kepada validator pada tanggal 04 Juli dan selesai validasi pada 31 Oktober 2022 (lampiran 98). Produk divalidasi sebanyak satu kali. Hasil komentar dan saran dari ahli bidang studi untuk produk e-modul adaptif akan dipaparkan pada table 4.1.

Tabel 4. 1 Komentar dan saran ahli bidang studi

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Aspek Bahasa perlu lebih diperhatikan yang meliputi: penggunaan tanda baca dan konstruksi kalimat	Sudah dilakukan revisi terkait konstruksi kalimat dan penggunaan tanda baca

Saran dan komentar yang diberikan oleh validator digunakan sebagai perbaikan e-modul adaptif yang dikembangkan. Berikut ini merupakan pemaparan data hasil validasi bidang studi serta saran yang diberikan oleh validator ahli bidang studi terhadap produk e-modul adaptif berbasis canva. Hasil validasi oleh validator diuraikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Hasil penilaian ahli bidang studi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul e-modul					✓
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan					✓
3.	Kebenaran substansi isi e-modul					✓
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari e-modul					✓
5.	Ketepatan memilih bahan atau materi yang sesuai dengan penyusunan e-modul					✓
6.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi					✓
7.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi				✓	
8.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran I					✓
9.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan pembelajaran I				✓	
10.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran II					✓
11.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan pembelajaran II				✓	
12.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran III					✓
13.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan pembelajaran III				✓	
14.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran IV					✓
15.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan pembelajaran IV				✓	
16.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran V					✓
17.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan pembelajaran V				✓	
18.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
19.	Kemampuan Latihan untuk memandu peserta didik dalam menguji penugasan dan pemahaman terhadap materi					✓
20.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar					✓
21.	E-modul meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.					✓
Skor Total =					99	

Tabel 4.2 menunjukkan hasil validasi e-modul oleh validator ahli bidang studi. Hasil ini dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan isi materi pada elektronik modul adaptif yang dikembangkan. Skor total yang diperoleh dari hasil validasi dianalisis sebagai berikut:

$$P = \frac{99}{105} \times 100\% = 94,4\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli bidang studi terhadap e-modul adaptif berbasis canva diperoleh persentase 94,4%. Apabila disesuaikan dengan kualifikasi kelayakan produk, menunjukkan bahwa hasil dari validasi ahli bidang studi terhadap produk yang telah dikembangkan masuk dalam kategori “sangat baik” dan tidak perlu direvisi.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Yoga Yolanda, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia Universitas Jember. Tahap awal yang dilakukan pengembang adalah meminta ijin kesediaan beliau menjadi validator bahasa dalam produk e-modul adaptif berbasis canva. Produk yang sudah dibuat dikirimkan secara online kepada validator pada 28 Oktober 2022 dan selesai divalidasi tanggal 31 Oktober 2022 (lampiran 100). Produk divalidasi sebanyak satu kali. Hasil komentar dan saran dari ahli bahasa untuk produk e-modul adaptif dipaparkan pada tabel 4.3

Tabel 4. 3 Komentar dan saran ahli bahasa

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Kata “Dalam’ pada header hendaknya tidak diawali huruf kapital	Sudah dilakukan revisi pada kata “Dalam” menggunakan awalan huruf kecil
2.	Beberapa istilah asing dalam kalimat dicetak miring	Sudah dilakukan revisi pada istilah asing dengan dicetak miring
3.	Sub-sub judul kurang konsisten, ada yang tiap kata diawali kapital, ada yang hanya kata pertama saja yang diawali kapital	Sudah dilakukan revisi terkait sub-sub judul dengan mengkonsistenkan penggunaan huruf kapital
4.	Kata-kata asing yang tidak perlu, hendaknya diganti seperti “Did You Know?” pada halaman 5	Sudah dilakukan revisi penggantian kata asing pada halaman 5
5.	Pada daftar isi dan peta konsep, nama zaman belum dicetak huruf kapital di awal kata	Sudah dilakukan revisi penggunaan huruf kapital diawal kata “Zaman” pada daftar isi dan peta konsep
6.	Beberapa tanda baca ditemui tidak ditempatkan secara tepat	Sudah dilakukan revisi menyeluruh terkait penggunaan tanda baca
7.	Bahasa yang digunakan sudah cukup komunikatif, hanya saja dapat diupayakan lebih komunikatif lagi	Sudah dilakukan revisi terkait bahasa untuk lebih komunikatif

Saran dan komentar yang diberikan oleh validator digunakan sebagai perbaikan elektronik modul adaptif yang dikembangkan. Berikut ini merupakan pemaparan data hasil penilaian validasi bahasa yang diberikan oleh validator terhadap produk e-modul adaptif berbasis canva. Hasil validasi bahasa diuraikan pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Hasil penilaian ahli bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan bahasa yang digunakan					✓
2.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat					✓
3.	Keefektifan kalimat				✓	
4.	Kejelasan organisasi pesan				✓	
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				✓	
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat					✓
7.	Kemampuan mendorong minat baca				✓	
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif				✓	

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca				✓	
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab				✓	
Skor Total =					43	

Tabel 4.4 menunjukkan hasil validasi e-modul oleh validator ahli bahasa. Hasil ini dianalisis untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan bahasa pada elektronik modul adaptif yang dikembangkan. Skor total yang diperoleh dari hasil validasi dianalisis sebagai berikut:

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap e-modul adaptif berbasis canva diperoleh persentase 86%. Apabila disesuaikan dengan kualifikasi kelayakan produk, menunjukkan bahwa hasil dari validasi ahli bahasa terhadap produk yang telah dikembangkan masuk dalam kategori “sangat baik” dan tidak perlu direvisi.

c. Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi desain produk e-modul adaptif dilakukan oleh ahli desain yaitu Bapak Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan dosen program studi Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Tahap awal yang dilakukan pengembang adalah meminta ijin kesediaan beliau menjadi validator desain pembelajaran yang telah disusun dalam produk e-modul adaptif berbasis canva. Produk yang sudah dibuat dikirimkan secara online kepada validator pada tanggal 28 Oktober Juli dan selesai validasi pada 31 Oktober 2022 (lampiran 102). Produk divalidasi sebanyak satu kali. Hasil komentar dan saran dari ahli desain untuk produk e-modul adaptif akan dipaparkan pada tabel 4.5

Tabel 4. 5 Komentar dan saran ahli desain

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Layak, siap diujikan	Tidak dilakukan adanya revisi karena ahli mengatakan sudah layak diujikan.

Saran dan komentar yang diberikan oleh validator digunakan sebagai perbaikan elektronik modul adaptif yang dikembangkan. Barikut ini merupakan

pemaparan data hasil validasi desain yang diberikan oleh validator terhadap produk adaptif berbasis canva. Hasil validasi oleh validator diuraikan pada tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Hasil penilaian ahli desain

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain cover					✓
2.	Konsistensi judul di setiap kegiatan pembelajaran					✓
3.	Kesesuaian judul dengan sub judul					✓
4.	E-modul pembelajaran sejarah dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>)					✓
5.	E-modul pembelajaran sejarah memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>)					✓
6.	E-modul pembelajaran sejarah dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>)					✓
7.	E-modul pembelajaran sejarah memberikan penjelasan menarik melalui paduan teks, gambar, dan peta konsep				✓	
8.	E-modul pembelajaran sejarah memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas (<i>self contained</i>)					✓
9.	E-modul pembelajaran sejarah sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi				✓	
10.	Fleksibelitas penggunaan e-modul pembelajaran sejarah (<i>user friendly</i>)					✓
11.	E-modul pembelajaran sejarah dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator				✓	
12.	E-modul pembelajaran sejarah memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi				✓	
Skor Total		56				

Tabel 4.6 menunjukkan hasil validasi e-modul oleh validator desain. Hasil ini dianalisis untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan desain pada e-modul adaptif yang dikembangkan. Skor total yang diperoleh dari hasil validasi dianalisis sebagai berikut:

$$P = \frac{56}{60} \times 100\% = 93,3\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain terhadap e-modul adaptif berbasis canva diperoleh persentase 93,3%. Apabila disesuaikan dengan kualifikasi kelayakan produk, menunjukkan bahwa hasil dari validasi ahli desain terhadap produk yang telah dikembangkan masuk dalam kategori “sangat baik” dan tidak perlu direvisi.

4.1.2 Hasil Uji Coba Pengguna

a. Uji coba pendidik

Produk e-modul berbasis canva yang telah dilakukan validasi sekaligus penilaian oleh tiga ahli (bidang studi, Bahasa, dan desain) lolos untuk dilakukan uji coba pada tahap selanjutnya yakni uji coba pengguna produk e-modul kepada pendidik. Pada tahap uji pengguna pendidik diminta untuk memberikan respon dan tanggapan terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji pengguna dalam hal ini melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Glenmore yaitu ibu Rokhimatul Jannah, S.Pd.

Tahap awal yang dilakukan pengembang adalah meminta izin ketersediaan pendidik sebagai pengguna e-modul untuk melakukan penilaian sebagai uji pengguna dari produk yang telah dikembangkan. Setelah pendidik bersedia untuk melakukan penilaian uji pengguna, pengembang memberikan produk serta lembar penilaian kepada pendidik untuk dilakukan validasi. Penilaian selesai dilakukan pada tanggal 29 November 2022 dengan menggunakan instrumen angket penilaian pendidik (lampiran 104). Produk divalidasi sebanyak satu kali. Hasil komentar dan saran dari ahli bidang studi untuk produk e-modul adaptif akan dipaparkan pada tabel 4.7

Tabel 4. 7 Komentar dan saran uji pengguna

No	Komentar dan Saran
1.	Bisa ditambahkan ilustrasi kehidupan manusia purba yang mungkin akan terlihat lebih menarik bagi siswa dan diperbanyak foto-foto untuk mendukung informasi, missal manusia purba dan hasil kebudayaanya.

Saran dan komentar yang diberikan oleh pendidik digunakan sebagai perbaikan elektronik modul adaptif yang dikembangkan. Berikut ini merupakan pemaparan data hasil uji coba yang diberikan oleh pendidik terhadap produk

elektronik modul adaptif berbasis canva. Hasil validasi oleh pendidik diuraikan pada tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Hasil penilaian pendidik SMA Negeri 1 Glenmore

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas					✓
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Runtutan kronologi cerita					✓
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi				✓	
5.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi				✓	
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan					✓
7.	Desain media				✓	
8.	Pemilihan font tata tulis					✓
9.	Pemilihan ukuran font					✓
10.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru				✓	

(Sumber: data primer diolah)

Tabel 4.8 menunjukkan hasil penilaian oleh pendidik di SMA Negeri 1 Glenmore. Hasil ini dianalisis untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan produk e-modul adaptif yang dikembangkan. Skor total yang diperoleh dari hasil penilaian pendidik dianalisis sebagai berikut:

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan hasil penilaian uji pengguna terhadap e-modul adaptif berbasis canva diperoleh persentase 92%. Apabila disesuaikan dengan kualifikasi kelayakan produk, menunjukkan bahwa hasil dari validasi uji pengguna terhadap produk yang telah dikembangkan masuk dalam kategori “sangat baik” dan tidak perlu direvisi.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan setelah melewati tahapan uji coba pengguna kepada pendidik. Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan melibatkan 9 peserta didik. Pada tahapan ini pengembang menggunakan e-modul adaptif berbasis canva dalam pelaksanaan pembelajaran kelas X untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran sejarah peserta didik.

1) Penyajian Data Uji Coba Kelompok Kecil

Data yang disajikan adalah hasil dari nilai *pre test* dan *post test* dari peserta didik yang telah melakukan pembelajaran menggunakan e-modul adaptif berbasis

canva. Nilai dari *pre test* dan *post test* akan dijadikan sebagai bahan untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dikembangkan. Berikut merupakan penyajian data hasil nilai *pre test* dan *post tes*.

Tabel 4. 9 Nilai pre test post tes uji kelompok kecil

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>
1.	BPD	52	88
2.	DAN	40	80
3.	FNAP	40	84
4.	IEM	44	92
5.	MDDA	36	80
6.	MRH	52	84
7.	NDMP	52	96
8.	OTP	40	80
9.	PLS	44	88

(Sumber: data primer diolah)

2) Analisis Data Kelompok Kecil

Analisis data dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan efektivitas melalui uji coba kelompok kecil. Berdasar pada tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat perubahan yang terjadi pada peserta didik saat melakukan pembelajaran menggunakan e-modul adaptif berbasis canva pada mata pelajaran sejarah kelas X. berikut ini merupakan sajian data berupa *paired statistic*, *paired correlation*, *paired sample t-test* dan uji normalitas berdasar pada nilai *pre test* dan *post test* pada kelompok kecil.

Tabel 4. 10 Hasil paired statistic

Nilai	Mean	Std. Deviasi
Pre test	44,44	6,14
Post test	85,78	5,69

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui nilai rata-rata *pre test* sebesar 44,44 (Std. Deviasi=6,14) dan *post test* sebesar 85,78 (Std. Deviasi=5,69). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibandingkan nilai *pre test* pada uji kelompok kecil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai hasil pengetahuan pada peserta didik (kelompok kecil) setelah menggunakan elektronik modul adatif berbasis canva pada mata pembelajaran sejarah kelas X.

Tabel 4. 11 Hasil uji paired correlation

Jumlah N	Correlation	Nilai Sig
9	0,660	0,053

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui angka signifikansi sebesar 0,053 (lebih besar dari nilai ambang batas = 0,05). Dengan demikian tidak terdapat korelasi yang signifikan antara nilai pre test dan post test kelompok kecil pada taraf kepercayaan 5% ($0,053 > 0,05$).

Tabel 4. 12 Hasil paired sample T-tes

Nilai t	Df	Nilai Sig
-25,31	8	0,00

Berdasarkan tabel 4.12 diketahui nilai t uji sebesar 25,31 ($df=8$) dan nilai signifikansi 0,00. Angka signifikansi lebih kecil dari nilai ambang batas taraf kepercayaan 5% ($0,00 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* pada uji kelompok kecil.

Tabel 4. 13 Hasil tes of normality

	Shapiro Wilk		
	statistic	df	Sig.
Pre Test	,854	9	,083
Post Test	,899	9	,246

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai normalitas *pre test* signifikansi ,083 ($df=9$), dan nilai normalitas *post test* signifikansi ,246 ($df=9$). Dengan demikian dapat dilihat bahwa angka signifikansi lebih besar dari nilai ambang batas taraf normal 0,05 (dengan rincian = angka signifikansi $> 0,05$). Sehingga dapat ditarik kesimpulan data *pre test* dan *post test* berdistribusi normal.

c. Uji Kelompok Besar

1) Penyajian Data Uji Kelompok Besar

Tahap uji kelompok besar ini dilakukan setelah melewati rangkaian uji kelompok kecil, dan menggunakan subjek yang lebih banyak. Uji kelompok besar dilakukan secara terbatas yakni di SMA Negeri 1 Glenmore Banyuwangi dan melibatkan 36 peserta didik dari kelas X IPS 6. Pada tahap ini pengembang

melakukan pembelajaran dengan menggunakan e-modul adaptif berbasis canva pada mata pelajaran sejarah kelas X untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran sejarah. Efektivitas tersebut dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post tes* yang telah dilakukan oleh peserta didik. Berikut ini merupakan nilai *pre test* dan *pos test* dari peserta didik kelas X IPS 6.

Tabel 4. 14 Nilai pre test dan post tes kelompok besar

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>
1.	ACAM	48	88
2.	AHGH	36	80
3.	AT	52	92
4.	APD	48	84
5.	AT	44	84
6.	BPD	52	88
7.	DSP	44	84
8.	DTD	48	92
9.	DRW	40	76
10.	DAN	40	80
11.	FDS	48	88
12.	FNAP	40	84
13.	GHC	56	96
14.	HNZ	40	88
15.	IEM	44	92
16.	IAM	44	88
17.	IFP	48	88
18.	JDP	52	92
19.	MNN	44	92
20.	MDDA	36	80
21.	MRH	52	84
22.	MA	52	88
23.	MFA	44	88
24.	MRA	56	92
25.	NNZ	40	76
26.	NVY	48	84
27.	NDMP	52	96
28.	NF	60	96
29.	NPF	48	84
30.	NPM	52	88
31.	NP	36	80
32.	NS	44	84
33.	OTP	40	80
34.	PLS	44	88

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>
35.	RNF	36	84
36.	SR	48	88

(Sumber: data primer diolah)

2) Analisis Data Kelompok Besar

Analisis data dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan efektivitas melalui uji coba kelompok besar. Berikut ini merupakan sajian data berupa *paired statistic*, *paired correlation*, *paired sample t-test* dan uji normalitas berdasar pada nilai *pre test* dan *post test* pada kelompok besar.

Tabel 4. 15 Hasil *paired statistic*

Nilai	Mean	Std. Deviasi
Pre test	46,00	6,16
Post test	86,56	5,25

Berdasarkan tabel 4.15 diketahui rata-rata nilai *pre test* sebesar 46,00 (Std. Deviasi=6,16) dan *post test* sebesar 86,56 (Std. Deviasi=5,25). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibandingkan nilai *pre test* pada uji kelompok besar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai pengetahuan pada peserta didik (kelompok besar) setelah menggunakan e-modul adaptif berbasis canva pada mata pembelajaran sejarah kelas X.

Tabel 4. 16 Hasil uji *paired correlation*

Jumlah N	Correlation	Nilai Sig.
36	0,742	0,00

Berdasarkan tabe 4.16 diketahui angka signifikasi sebesar 0,00 (lebih kecil dari nilai ambang batas = 0,05). Dengan demikian terdapat korelasi yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* kelompok besar pada taraf kepercayaan 5% ($0,00 < 0,05$).

Tabel 4. 17 Hasil *paired sample T-test*

Nilai t	Df	Nilai Sig.
-58,14	35	0,00

Berdasarkan tabel 4.17 diketahui nilai t uji sebesar 58,14 (df=35) dan nilai signifikansi 0,00. Angka signifikansi lebih kecil dari nilai ambang batas taraf kepercayaan 5% ($0,00 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* pada uji kelompok besar.

Tabel 4. 18 Hasil test of normality

	Shapiro Wilk		
	statistic	df	Sig.
Pre Test	,950	36	,108
Post Test	,943	36	,063

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai normalitas *pre test* signifikansi 0,108 (df=36), dan nilai normalitas *post test* signifikansi 0,063 (df=36). Dengan demikian dapat dilihat bahwa angka signifikansi lebih besar dari nilai ambang batas taraf normal 0,05 (dengan rincian = angka signifikansi $> 0,05$). Sehingga dapat ditarik kesimpulan data *pre test* dan *post test* berdistribusi normal.

4.1.3 Efektivitas Pengembangan E-modul

a. Efektivitas Relative Kelompok Kecil

Rumus yang digunakan untuk menganalisis tingkat efektivitas relative pada penggunaan e-modul adaptif yang diterapkan pada kelompok kecil akan disajikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Eta Squared} &= \frac{t^2}{t^2 + (N-1)} \\
 &= \frac{t^2}{t^2 + (N-1)} \\
 &= \frac{-25,31^2}{-25,31^2 + (9-1)} \\
 &= \frac{6,40}{6,40 + (8)} \\
 &= \frac{6,40}{6,48} \\
 &= 0,98
 \end{aligned}$$

Tabel 4. 19 Efektivitas relative kelompok kecil

Skor	Kualifikasi
0,01	Small Effect
0,06	Moderate Effect
0,014	Large Effect

Berdasarkan hasil uji efektivitas relative menggunakan rumus eta squared pada kelompok kecil diperoleh nilai sebesar 0,98. Jika disesuaikan dengan table kualifikasi, masuk dalam kategori “Large Effect” atau keefektifan tinggi.

b. Efektivitas Relative Kelompok Besar

Rumus yang digunakan untuk menganalisis tingkat efektivitas relative pada penggunaan e-modul adaptif yang diterapkan pada kelompok besar akan disajikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Eta Squared} &= \frac{t^2}{t^2+(N-1)} \\ &= \frac{t^2}{t^2+(N-1)} \\ &= \frac{-58,14^2}{-58,14^2+(9-1)} \\ &= \frac{3,38}{3,38+(8)} \\ &= \frac{3,38}{3,46} \\ &= 0,97 \end{aligned}$$

Tabel 4. 20 Efektivitas relative kelompok besar

Skor	Kualifikasi
0,01	Small Effect
0,06	Moderate Effect
0,014	Large Effect

Berdasarkan hasil uji efektivitas relative menggunakan rumus eta squared pada kelompok besar diperoleh nilai sebesar 0,97. Jika disesuaikan dengan tabel kualifikasi maka masuk dalam kategori “Large Effect” atau keefektifan tinggi.

4.2 Pembahasan

Kegiatan validasi ahli terhadap e-modul adaptif berbasis canva dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap kelayakan produk berupa e-modul adaptif yang telah dikembangkan. Pada uji coba produk terdapat 3 rangkaian yakni, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba perorangan dilakukan oleh pendidik yang mengajar pembelajaran sejarah dengan tujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas e-modul yang telah dikembangkan.

Adanya karakteristik dan kecenderungan siswa yang terus berkembang, lingkungan belajar harus menyediakan fitur adaptasi dan personalisasi untuk materi pembelajaran adaptif, konten kursus, dan desain navigasi untuk mendukung gaya belajar siswa (Maaliw, 2020). Setelah melakukan tahap uji perorangan, barulah dapat dilihat kualitas dari produk yang dikembangkan. Kualitas e-modul yang berdasar pada nilai kelayakan produk dan hasil dari uji coba perorangan mendapatkan nilai persentase 92% yang berarti produk dalam kualitas “sangat baik”.

Uji coba tahap kedua dan ketiga yakni uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Tujuan dari uji kelompok kecil dan besar yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan e-modul adaptif berbasis canva menggunakan model ASSURE dalam meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Pelaksanaan uji kelompok kecil dilaksanakan di kelas X IPS 6 SMA Negeri 1 Glenmore dengan subjek 9 peserta didik. Pada tahap ini pengembang serta pendidik telah menggunakan e-modul adaptif sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Cara yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memberikan tes tulis berupa *pre test* dan *post test*. Hasil analisis dari tes tulis tersebut menunjukkan nilai sebesar 0,98 dengan kualifikasi large effect atau keefektifan tinggi.

Uji coba lapangan pada kelompok besar dilakukan di kelas X IPS 6 SMA Negeri 1 Glenmore dengan subjek 36 peserta didik. Pada tahap ini sama dengan uji pada kelompok kecil yakni pengembang serta pendidik telah menggunakan elektronik modul adaptif sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Cara yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memberikan tes tulis berupa *pre test* dan *post test*. Hasil analisis dari tes tulis tersebut menunjukkan nilai sebesar 0,97 dengan kualifikasi large effect atau keefektifan tinggi.

E-modul adaptif berbasis canva dengan menggunakan model ASSURE dinyatakan layak dan telah berhasil dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah karena telah melalui tahap uji coba produk. Hal ini selaras dengan tujuan dari sistem pembelajaran adaptif yaitu untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik (Papousek & Pelanek, 2015). Hasil uji coba produk juga sesuai dengan

penelitian terdahulu yang berjudul “*The Review of the Adaptive Learning Systems for the Formation of Individual Educational Trajectory*” yang menyatakan bahwa penerapan sistem pembelajaran adaptif memiliki berbagai keunggulan, yaitu kemampuan mengamati pendidikan yang nyaman bagi individu dan penguasaan materi tertentu, yang secara signifikan dapat mempercepat proses perolehan informasi baru (Osadcha et al., 2020). Hasil penelitian dari Huong Mei Truong yang berjudul “*Integrating learning styles and adaptive e-learning system: Current developments, problems and opportunities*” menyatakan bahwa gaya belajar yang mengacu pada cara belajar yang disukai siswa dapat memainkan peran penting dalam sistem pembelajaran adaptif (Truong, 2016). Penelitian dari Shelle et al. (2018) yang berjudul “*Adaptive Learning: An Innovative Method for Online Teaching and Learning*” yang menunjukkan bahwa format pembelajaran adaptif dapat membantu pembelajar dalam menguasai konten.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa produk e-modul telah melalui beberapa tahap uji coba yang meliputi uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar. E-modul adaptif yang dikembangkan sesuai dengan materi “kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya terhadap masa kini”. Produk e-modul adaptif ini telah dinyatakan layak dan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat diketahui dari uji coba lapangan pada kelompok kecil dan besar. Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas juga semakin menguatkan hasil penelitian ini bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan pengembangan e-modul adaptif berbasis canva.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pengembangan e-modul adaptif berbasis canva pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model ASSURE dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan merupakan bahan ajar yang efektif untuk peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

1. E-modul telah melewati tahap validasi ahli bidang studi, ahli Bahasa, dan ahli desain dan sudah tervalidasi dengan baik. Hasil validasi ahli bidang studi mencapai nilai persentase 94,4% dengan kualifikasi sangat baik, validasi ahli bahasa mencapai persentase 86% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil validasi desain pembelajaran mencapai persentase 93,3% dengan kualifikasi sangat baik.
2. Produk e-modul telah melalui tahap uji coba pengguna dan hasil dari uji coba tersebut mencapai persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 9 peserta didik menunjukkan nilai rata-rata *pre test* sebesar 44,44 (Std. Deviasi=6,14) dan *post test* sebesar 85,78 (Std. Deviasi=5,69). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibandingkan nilai *pre test* pada uji kelompok kecil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan efektivitas pada peserta didik (kelompok kecil) setelah menggunakan e-modul adaptif berbasis canva pada mata pelajaran sejarah kelas X. Pada uji kelompok besar dengan melibatkan 36 peserta didik menunjukkan rata-rata nilai *pre test* sebesar 46,00 (Std. Deviasi=6,16) dan *post test* sebesar 86,56 (Std. Deviasi=5,25). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibandingkan nilai *pre test* pada uji kelompok besar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan efektivitas nilai pengetahuan pada peserta didik (kelompok besar). Pada uji efektivitas relative menggunakan rumus eta square pada kelompok kecil didapatkan nilai sebesar 0,98 dan pada kelompok besar didapatkan nilai sebesar 0,97 sehingga dapat disimpulkan bahwa produk e-modul menempati kualifikasi “*Large Effect* atau keefektifan tinggi”.

Berdasarkan pada hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan e-modul adaptif berbasis canva pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan menggunakan model ASSURE yang telah dikembangkan telah tervalidasi dengan kualifikasi sangat baik. Produk e-modul juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah pada peserta didik yang dibuktikan dengan perbedaan hasil nilai *pre test* dan *pos test* seperti yang telah dipaparkan pada data di atas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian e-modul adaptif berbasis canva maka saran yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan e-modul adaptif berbasis canva sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bisa diakses dimanapun dan sesuai dengan karakter pembelajaran generasi Z.
2. Pembelajaran menggunakan e-modul adaptif sesuai dengan kriteria kurikulum merdeka yakni adanya pengembangan perangkat ajar yang support dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan satuan pendidikan.
3. E-modul adaptif berbasis canva sesuai dengan tuntutan pada abad 21 yakni dapat melatih kemampuan pemikiran kompleks, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adedoyin, O. B., & Soykan, E. 2020. Covid-19 pandemic and online learning: the challenges and opportunities. *Interactive Learning Environments*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Aghazadeh, S., Ho, J., Ng, B., Khng, K. H., Roock, R. De, See, T. S., Yong, L., Ng, B., Lee, T. C., Ong, M., & Layne, H. 2019. Assessment of 21 st Century Skills (Issue 14).
- Anggraeni, N. 2019. Effectiveness Of Local History E-Modul In History Laerning. *Jurnal Historica*, 3(1).
- Berg, C. W. 2019. Why study history? An examination of undergraduate students' notions and perceptions about history. *Historical Encounters*, 6 (1), 54–71.
- Black, J., & MacRaid, D. M. 2000. *Studying History*. Macmillan Press LTD. https://doi.org/10.1057/978-1-137-47860-3_6
- Bloom, Benjamin S, et al. 1965. *Taxonomy Educational Objectives: The Classification Of Educational Goals, Handbook 1 Cognitive Domain*. New York: Longmans Green And Co
- Carstens, K. J., Mallon, J. M., Bataineh, M., & Al-Bataineh, A. 2021. Effects of Technology on Student Learning. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 20 (1), 105–113.
- Chairunisa, E.D & Zamhari, A. 2020. Pengembangan E-modul Strategi Pembelajaran Sejarah Dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Volume 11. Nomor 1
- Cohen, L., L. Manion, dan K. Morrison. 2018. *Research Methods in Education*. 8th ed. New York: Routledge
- Costley, K. C. 2014. *The Positive Effects of Technology on Teaching and Student Learning*. Associate Professor of Curriculum & Instruction Arkansas Tech University.
- Creswell, John W. 2012. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahlmann, J. C. 2021. *Guidelines for Effective Adaptive Learning: A Meta-Analysis*. https://scholarworks.umb.edu/instruction_capstone
- Darwin, M, dkk. 2021. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.

- Dumitria. 2019. Generation Z And Learning Styles. SEA-Practical Application Of Science. 21(3): 255-262.
- Dziuban, C. D., Moskal, P. D., Cassisi, J., & Fawcett, A. 2016. Adaptive learning in psychology: Wayfinding in the digital age. *Online Learning Journal*, 20(3), 74–96. <https://doi.org/10.24059/olj.v20i3.972>
- Fausih, M & Danang, T. 2015. Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Volume 01. Nomor 01.
- Forsyth, B., Kimble, C., Birch, J., Deel, G., & Brauer, T. 2016. Maximizing the adaptive learning technology experience. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 16(4), 80–88.
- Gay, L.R. Geoffrey E. Mills, P. A. 2012. *Educational Research: Competencies For Analysis And Applications*. Pearson Education, Inc.
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. 2015. Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175–191. <https://doi.org/10.21890/ijres.23596>
- Hake, R. R. 1999. Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association’s Division D, Measurement and Research Methodology
- Hamada, M & Hasan, M. 2017. An Enhanced Learning Style Index: Implementation And Integration Into An Intelligent And Adaptive E-learning System. *Eurasia Journal Of Mathematics Science And Technology Education: University Of Aizu Japan*.
- Haniah, A. R., Aman, A., & Setiawan, R. 2020. Integration of strengthening of character education and higher order thinking skills in history learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(2), 183–190. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i2.15010>
- Hasan, S. H. 2019. Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad Ke 21 M. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, II(2), 61–72.
- Herawati, N., S & Muhtadi, A. 2018. Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Volume 5. Nomor 2.

- Imansari, A., Umamah, N., & Na'Im, M. 2019. The usage of e-book as learning media through the sigil application in history. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012155>
- Ismail, N. A., Wahid, N. A., Yusoff, A. S. M., Wahab, N. A., Rahim, B. H. A., Majid, N. A., Din, N. M. N., Ariffin, R. M., Adnan, W. I. W., & Zakaria, A. R. 2020. The Challenges of Industrial Revolution (IR) 4.0 towards the Teacher's Self-Efficacy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1529(4), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1529/4/042062>
- Kadek, P. J dkk. 2015. Pengembangan E-modul Berbasis Model Project Based Learning Untuk Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi Studi Kasus: XI Multimedia Di SMK Negeri 1 Sukasada. *Kamparati*. Volume 4. Nomor 5.
- Kemendikbud.2017. Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2017. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 1–57.
- Kemendikbudristek. 2022. Kebijakan Kurikulum : Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.
- Kemendikbudristek.2022. Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum,Dan Asesmen Pendidikan Nomor 008. Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.
- Kerr, P. 2016. Adaptive learning. *Elt Journal*, 70(1), 88-93.
- Kim, S., Raza, M., & Seidman, E. 2019. Improving 21st-century teaching skills: The key to effective 21st-century learners. *Research in Comparative and International Education*. 14(1), 99–117. <https://doi.org/10.1177/1745499919829214>
- Kivunja, C. 2015. Exploring the Pedagogical Meaning and Implications of the 4Cs “Super Skills” for the 21st Century through Bruner’s 5E Lenses of Knowledge Construction to Improve Pedagogies of the New Learning Paradigm: School of Education, The University of New England, Armidale, Australia
- Kochhar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah: Jakarta*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kurniawan, C., Kuswandi, D. 2021. Pengembangan E-modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21: Academia Publication.

- Lukum, A. 2019. Pendidikan 4 . 0 Di Era Generasi Z : Tantangan Dan Solusinya. *Universitas Negeri Gorontalo*, 2(0), 2011–2013.
- Ma'rifatullah, R. 2020. Pengembangan E-Modul Berbasis Science Technology Society Terintegrasi Life Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA. *Skripsi*. Jember: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
- Ma'unah, S., Umamah, N., Sumardi, S., & Afita Surya, R. 2018. The Enhancement of Attractiveness and Effectiveness of History Learning Using Local History Interactive Teaching Material. *American Journal of Educational Research*, 6(11), 1531–1538. <https://doi.org/10.12691/education-6-11-11>
- Nurwidodo. 2016. Developing Model ASSURE Based Competence For Improve Retention and Material Mastery Training Participants. *Proceedings Of International Research Clinic & Scientific Publication Of Educational Technology*
- Maaliw, R. R. 2020. Adaptive Virtual Learning Environment based on Learning Styles for Personalizing E-learning System: Design and Implementation. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, 8(6), 3398–3406. <https://doi.org/10.35940/ijrte.f8901.038620>
- McCullocha, G. 2016. New Directions in the History of Education. *Journal of International and Comparative Education*, 5(1), 47–56. <https://doi.org/10.14425/jice.2016.5.1.47>
- Menpendikbudristek Makarim, N. A. 2022. Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. *Menpendikbudristek*, 1–112. jdih.kemendikbud.go.id
- Mirata, V., Hirt, F., Bergamin, P., & van der Westhuizen, C. 2020. Challenges and contexts in establishing adaptive learning in higher education: findings from a Delphi study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00209-y>
- Morze, N., Varchenko-Trotsenko, L., Terletska, T., & Smyrnova-Trybulska, E. 2021. Implementation of adaptive learning at higher education institutions by means of Moodle LMS. *Journal of Physics: Conference Series*, 1840. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1840/1/012062>
- Mosca, J.B., Curtis, K.P., Savoth, P.G. 2019. New Approaches to Learning for Generation Z. *Journal of Business Diversity* Vol. 19. Number 3
- Murray, M.C & Perez, J. 2015. Informing and Performing: A Study Comparing Adaptive Learning To Traditional Learning. *Informing Science: The International Journal Of An Emerging Transdiscipline*

- OECD. 2016. Innovating Education and Educating for Innovation : The Power Of Digital Technologies and Skills. <https://doi.org/10.1787/9789264265097-en>
- Oktaviani, A. 2021. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) Untuk Meningkatkan Self-Confidence Menggunakan Model Plomp. *Skripsi*. Jember : Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Jember.
- Olivier, J. 2020. Multimodal Learning Higher Education Self-directed (Vol. 5, Issue January). AOSIS Publishing.
- Osadcha, K., Osadchy, V., Semerikov, S., Chemerys, H., & Chorna, A. 2020. The review of the adaptive learning systems for the formation of individual educational trajectory. *CEUR Workshop Proceedings*, 2732, 547–558.
- Osadcha, K., Osadchy, V., Kruglyk, V., & Spirin, O. 2021. Modeling of the adaptive system of individualization and personalization of future specialists' professional training in the conditions of blended learning. *CEUR Workshop Proceedings*, 3104. <https://doi.org/10.31812/educdim.4721>
- Pallant, J. 2007. SPSS Survival Manual. A Step by Step Guide To Data Analysis Using SPSS for Windows third edition. Open University Press Maidenhead. USA.
- Papoušek, J., & Pelánek, R. 2015. Impact of adaptive educational system behaviour on student motivation. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9112, 1–10. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19773-9_35
- Parallel, C. A., Testing, A., & Bucur, S. 2010. Instructional Based On Adaptive Learning Technologies. Human-Computer Interaction Institute Carnegie Mellon University.
- Petersen, A.K., Christianse, R.B., Gynther, K. 2017. Changing Paradigms: From Schooling To Schools As Adaptive Recommendation Systems. *Universal Journal Of Educational Research: University College Absalon, Roskilde, Denmark*.
- Rasyid, T., Asghar, H.M., 2016. Technology Use, Self-Directed Learning, Student Engagement And Academic Performance: Examining The Interrelations: *Computers In Human Behavior: Elsevier*.
- Rayanto, Y.H & Supriyo. 2021. Teaching Classroom Management Subjects Through The Implementation Of ASSRE Model Instructional Design. *Elt Worlwide Journal Of English Language Teaching*. Volume 8. Number 2

- Reigeluth, C.M., Banathy, B.H., & Olson, J. R. 1993. *Comprehensive Systems Design: A New Educational Technology* NATO ASI Series. Springer Verlag Berlin Heidelberg GmbH.
- Rifin, F., Mahzan Awang, M., Razaq Ahmad, A., & Che Dahalan, S. 2019. *Issues and Challenges in 21st Century Learning of History Education*. 2, 59–63. <https://doi.org/10.32698/gcs.0171>
- Safitri, D. A., Umamah, N., & Sumardi. 2019. Accelerated Learning Integrated by Discovery Learning in History Course: How Z Generation Learn. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012151>
- Sari, Y. N. 2017. Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CC (Creative Cloud) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Sma Dengan Model Assure. *Skripsi*. Digital Repository Universitas Jember (Issue September 2019): Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Sein Minn. 2022. AI-assisted knowledge assessment techniques for adaptive learning environments. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3(July 2021), 100050. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100050>
- Seixas, P. 2015. A Model of Historical Thinking. *Educational Philosophy and Theory*, 49(6), 593–605. <https://doi.org/10.1080/00131857.2015.1101363>
- Shah, S. S. 2022. Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools. *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.17509/ijert.v2i2.43554>
- Shahroom, A. A., Hussin, N. 2018. Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. Volume 8. Number 9.
- Shelle, G., Earnesty, D., Pilkenton, A., & Powell, E. 2018. Adaptive learning: An innovative method for online teaching and learning. *Journal of Extension*, 56(5).
- Shute, V. J., & Zapata-Rivera, D. 2016. Adaptive educational systems. *Adaptive Technologies for Training and Education*, January, 7–27. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139049580.004>
- Sivasankaran, K. 2021. Industry 4.0 Challenges and Implementation in Education Sector in India. *International Journal of Research -GRANTHAALAYAH*, 9(5), 74–85. <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v9.i5.2021.3911>
- Smaldino, S. E., J. D. Russell, R. Heinich, & M. Molenda. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. 8th ed. New Jersey: Merrill Prentice Hall.

- Smaldino, S. E., J. D. Russell, R. Heinich, & M. Molenda. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar Edisi kesembilan*. Jakarta: Kencana
- Sugiarto, M., D. Umamah, N., Sumardi. 2019. Developing Interactive Modules Using Learning Content Development System (Lcnds) To Improve Student Learning Outcomes Of Class X Senior High School With 4D Model: *Jurnal Historica*. Volume 3. Issue 2.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, S. 2012. Pendekatan Konsep Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar: Universitas Negeri Jakarta*. Volume 9. Nomor 1 <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/lontar/article/view/2373>
- Sulasmono, B. S., & Dwikurnaningsih, Y. 2012. Pengembangan Model Pembelajaran Adaptif, Kooperatif, Aktif Dan Reflektif (Pakar). *Satya Widya*, 28(1), 93. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2012.v28.i1.p93-110>
- Suny. 2020. Adaptive Learning Task Group Final Report. *State University of New York FACT, May*, 1–24.
- Susanto, H. 2014. Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Startegi Pembelajaran). In *Yogyakarta : Aswaja Presisndo*. www.aswajapressindo.co.id
- Sutanto, P. 2020. *Buku Saku Merdeka Belajar Prinsip dan Implementasi Pada Jenjang Pendidikan SMA: Direktur Jenderal PAUD, Diknas, dan Dikmen, Direktur Sekolah Menengah Atas*.
- Truong, H. M. 2016. Integrating learning styles and adaptive e-learning system: Current developments, problems and opportunities. *Computers in Human Behavior*, 55, 1185–1193. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.014>
- Umamah, N. 2009. Pengembangan paket pembelajaran mata kuliah perencanaan pembelajaran bidang studi pada program studi pendidikan sejarah FKIP UNEJ dengan model Dick & Carey. Universitas Negeri Malang
- Umamah, N. 2012. Rekonstruksi Kurikulum Upaya Vital Yang Dilematis Dalam

Prosiding Seminar Nasional Rekonstruksi Kurikulum Berbasis Karakter Dalam Menyongsong Pemberlakuan Kurikulum 2013. *Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember*.

- Umamah, N. 2014. Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi: Jember
- Umamah, N. 2017. Pembelajaran Sejarah Kesiapanya Menghadapi Tantangan Zaman: *Digital Repository Universitas Jember*.3(3), 69–70.
- Umamah, N. 2018. Perencanaan Pembelajaran. Jember: UPT Percetakan & Penerbitan Universitas Jember.
- Umamah, N. 2019. Desain Pembelajaran Teori dan Praktik. Malang: Inteligencia Media.
- Umamah, N., Sumardi, Marjono, & Hartono, F. P. 2020. Teacher Perspective: Innovative, Adaptive, and Responsive Instructional Design Aimed at Life Skills. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1), 0–8. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012083>.
- Umamah, N et al. 2020. Teacher Perspective: Innovative, Adaptive, and Responsive Instuctional Design Aimed At Life Skill. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*
- Umami, R., Umamah, N., & Sumardi, R. A. S. 2021. Development of Historical Learning E-Module Based Value Clarification Technique (Vct). *Jurnal.Unej.Ac.Id*,5,19–36. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/download/23462/9899>
- Urmillah, S. 2019. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Inquiry untuk Meningkatkan Historical Analysis dengan Menggunakan Model Assure. *Skripsi*. Jember: Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Vanbecelaere, S., Van den Berghe, K., Cornillie, F., Sasanguie, D., Reynvoet, B., & Depaepe, F. 2019. The effectiveness of adaptive versus non-adaptive learning with digital educational games. *Journal of Computer Assisted Learning*. doi:10.1111/jcal.12416
- Vandewaetere, M., Desmet, P., & Clarebout, G. 2011. The contribution of learner characteristics in the development of computer-based adaptive learning environments. *Computers in Human Behavior*. 27(1): 118–130. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.038>
- Wirganata, I., G., F et al. 2018. Efektivitas Media E-modul Berbasis Schoologi. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informasi*. Volume 7. Nomor 2

Wismawan, K.H., Sugihartini, N., Keesiman. M. W. A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran ASSURE Menggunakan Media Rumah Belajar Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi. *International Jurnal Of Natural Sciences and Engineering*. 3(3).

Zahro, M., Sumardi, & Marjono. 2017. The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*. 1(22-52). <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>



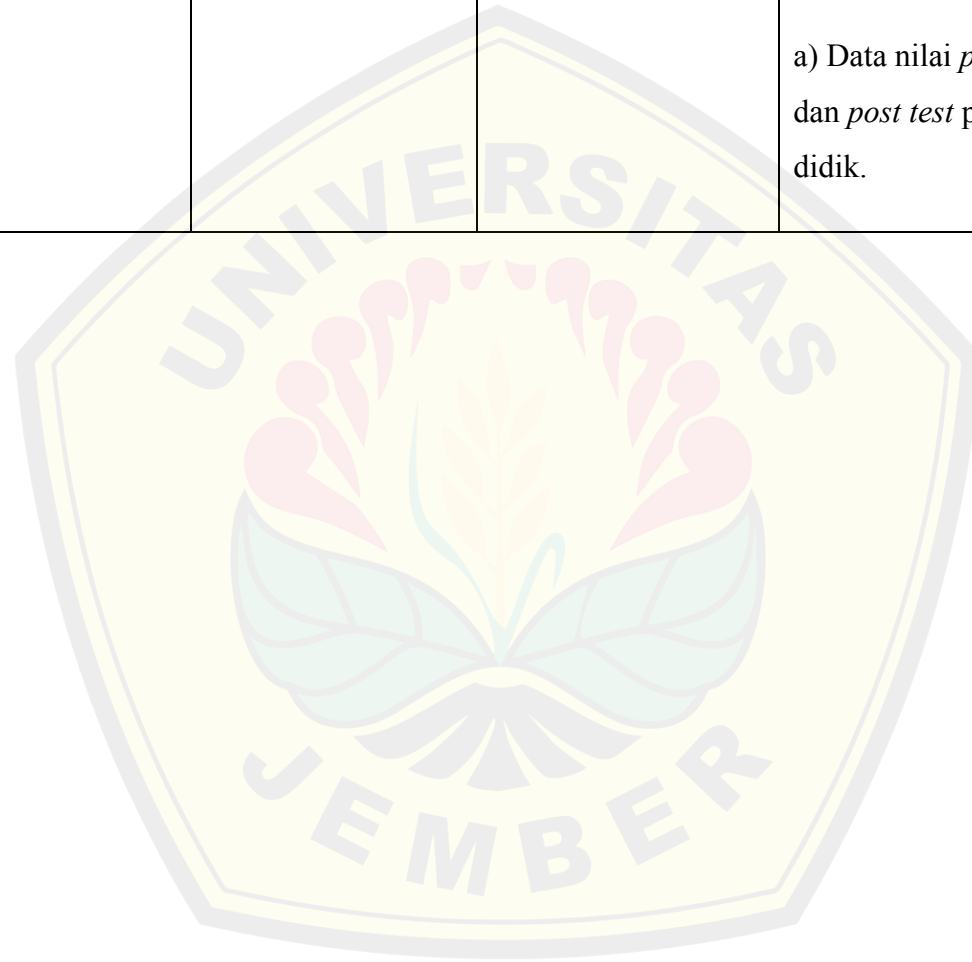
DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER
LAMPIRAN

Lampiran 1 Matriks penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan E-Modul Adaptif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model Assure	<p>1. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-modul adaptif berbasis canva menggunakan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?</p> <p>2. Bagaimana e-modul adaptif berbasis canva dengan model ASSURE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik?</p>	<p>1. Variabel bebas pengembangan elektronik modul berbasis canva</p> <p>2. Variabel terikat :</p> <p>a) hasil validasi ahli isi materi, bahasa, dan desain terhadap elektronik modul pembelajaran sejarah.</p> <p>b) efektivitas penggunaan elektronik modul adaptif berbasis</p>	<p>1. Hasil validasi ahli terhadap e-modul pembelajaran sejarah berbasis canva dengan model ASSURE meliputi :</p> <p>a) Kelayakan isi materi</p> <p>b) Kelayakan bahasa</p> <p>c) Kelayakan desain</p> <p>2. Ketercapaian efektivitas penggunaan e-modul berbasis canva dengan model ASUURE pada</p>	<p>1. Observasi</p> <p>a) analisis performansi pendidik dan peserta didik</p> <p>2. Wawancara</p> <p>a) data analisis sumber daya konten, sumber daya teknologi, fasilitas pembelajaran, dan sumber daya manusia.</p> <p>3. Angket</p> <p>a) Data analisis</p>	<p>1. Jenis penelitian</p> <p>Penelitian pengembangan menggunakan model ASSURE.</p> <p>2. Tempat penelitian</p> <p>Kelas X IPS 1 SMAN Genteng, Kelas X IPS 2 SMAN Gambiran, dan Kelas X IPS 6 SMAN Glenmore.</p> <p>3. Media</p> <p>Pengumpulan data: observasi, angket, wawancara, dokumentasi, serta tes.</p> <p>4. Analisis data</p> <p>a) Rumus yang digunakan</p>

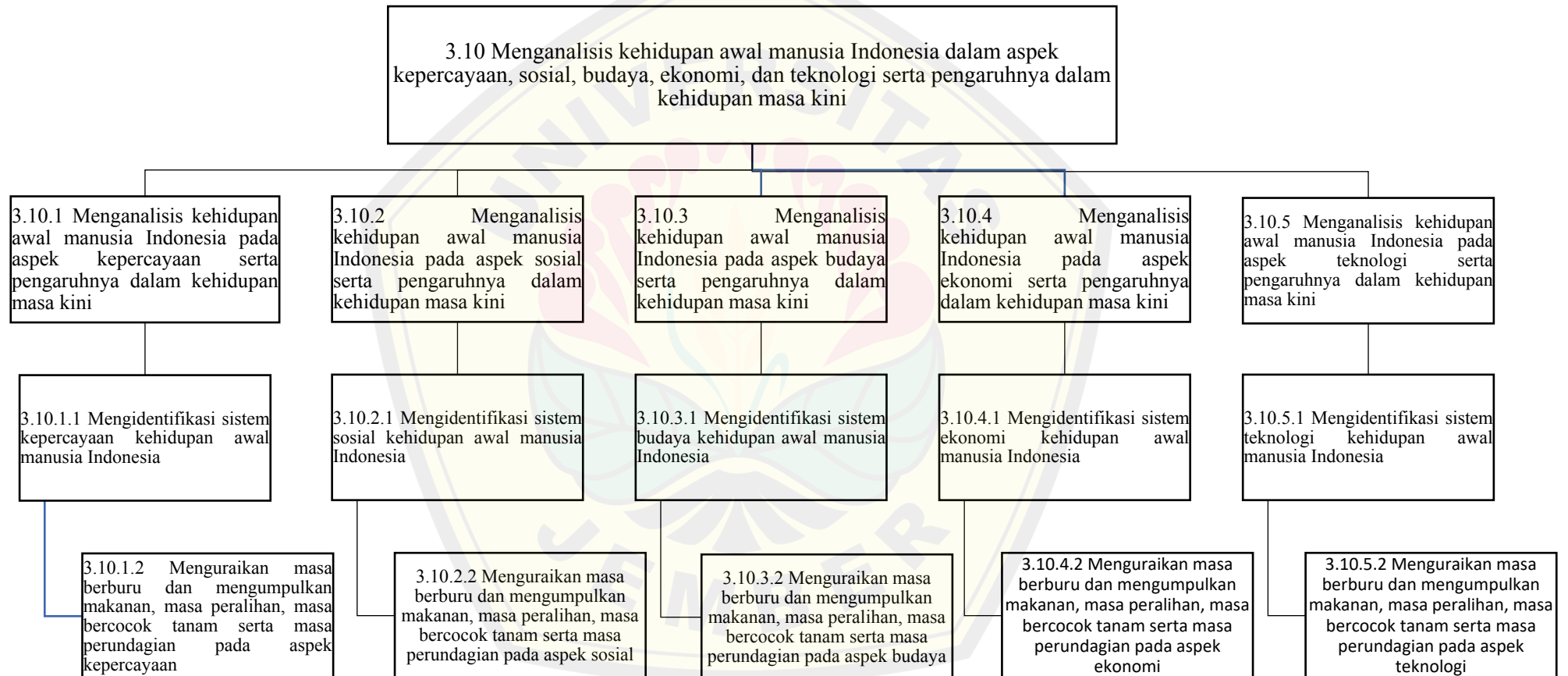
		<p>canva dengan model ASSURE pada pembelajaran sejarah kelas X.</p> <p>c) Hasil belajar</p>	<p>pembelajaran sejarah kelas X.</p>	<p>karakteristik peserta didik.</p> <p>b) Hasil validasi ahli isi materi, ahli bahasa serta ahli desain terhadap e-modul pembelajaran sejarah berbasis canva.</p> <p>c) Hasil efektivitas dari pengembangan e-modul pembelajaran sejarah berbasis canva.</p> <p>4. Dokumentasi</p> <p>a) Daftar hadir peserta didik</p> <p>b) kegiatan selama</p>	<p>untuk menilai nilai pre test dan post tes: <i>paired statistic, paired correlation, paired sample t-test</i> dan uji normalitas menggunakan SPSS</p> <p>b) Rumus yang digunakan untuk mengukur efektivitas</p> $\text{Eta Squared} = \frac{t^2}{t^2 + (N-1)}$
--	--	---	--------------------------------------	---	--

				penelitian	
				5. Tes	
				a) Data nilai <i>pre test</i> dan <i>post test</i> peserta didik.	



DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran 2 Analisis instuksional materi



Lampiran 3 Pedoman observasi dan hasil observasi

PEDOMAN OBSERVASI DAN HASIL OBSERVASI

Pengamatan yang dilakukan yakni dengan mengamati desain pembelajaran sejarah yang diterapkan pada 3 sekolah yakni SMA Negeri 1 Genteng, SMA Negeri 1 Gambiran, dan SMA Negeri 1 Glenmore meliputi:

a. Tujuan

Mendapatkan informasi dan data dalam pelaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 1 Genteng, SMA Negeri 1 Gambiran, dan SMA Negeri 1 Glenmore.

b. Aspek yang diamati:

1. Pengembangan materi pembelajaran

Kendala yang dihadapi saat pembelajaran yakni kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran, bahan ajar yang digunakan oleh pendidik sebagian besar menggunakan LKS. Kurangnya sumber belajar yang difasilitasi.

2. Metode pembelajaran

Metode yang digunakan pendidik yakni metode campuran, metode pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan.

3. Media pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan media visual, media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

4. Evaluasi pembelajaran

Instrument yang diterapkan dalam pembelajaran menggunakan multiple choice, instrumen yang digunakan kurang dalam menilai keterampilan psikomotor, dalam pembelajaran menggunakan model inquiry.

5. Model pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan monoton. Hasil analisis dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terlihat bahwa integrasi teknologi yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang media pembelajaran sebagian besar masih menggunakan ppt dan video saja. Adapun bahan penilaian atau evaluasi dalam pembelajaran menggunakan lkpd.

6. Sumber belajar

Ketersediaan konten pada 3 sekolah beragam, sebagian besar menggunakan lks dan buku paket, dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik telah mengembangkan bahan ajar konvensional, peta sejarah serta e-komik namun pada implementasi bahan ajar

tersebut kurang maksimal. Ketersediaan sumber daya teknologi pada ke tiga sekolah tersebut masih minim hanya terdapat ruang kelas serta perpustakaan, tidak terdapat laboratorium sejarah serta tidak terdapat media atau bahan ajar yang berbasis teknologi. Ketersediaan sumber daya fasilitas instruksional pada tiga sekolah terdapat ruang kelas serta perpustakaan, rata-rata jumlah peserta didik di 3 sekolah tersebut berisi 36 peserta didik di tiap-tiap kelas, namun tidak tersedia alat peraga dalam pembelajaran sejarah. Ketersediaan sumber daya manusia yang ada pada tiga sekolah sudah terpenuhi yakni rata-rata yaitu 3-5 pendidik dalam satu sekolah, akan tetapi pendidik jarang menggunakan komputer, laptop dan hp dalam pembelajaran sejarah.



Lampiran 4 Instrumen analisis performansi peserta didik

Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik

- I. Identitas Peserta Didik** :
- Nama :
- No Absen :
- Kelas :
- Usia :
- Nama Sekolah :

II. Petunjuk

Berilah jawaban dengan mengisi tanda () pada lembar yang telah disediakan

III. Pertanyaan

1. Kendala apa yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?
 - () Kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran sejarah
 - () Kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sejarah
 - () Kesulitan dalam menjelaskan Kembali materi yang telah diajarkan
 - () Kesulitan dalam menganalisis materi pembelajaran sejarah
 - () Lainnya, sebutkan.....

.....
2. Bahan ajar apa saja yang telah Bapak/Ibu pendidik anda kembangkan?
 - () Buku
 - () Bahan ajar
 - () Hand out
 - () LKS
 - () Lainnya, sebutkan...

.....
3. Kendala apa saja yang anda hadapi untuk memahami materi pembelajaran?
 - () Kurangnya sumber belajar yang difasilitasi oleh sekolah
 - () Pendidik hanya menggunakan LKS sebagai bahan ajar
 - () Pendidik hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar
 - () Lainnya,sebutkan.....

.....

4. Metode pembelajaran apa yang Bapak/Ibu pendidik gunakan?

- Ceramah
- Diskusi
- Campuran
- Problem Solving
- Demonstrasi
- Lainnya, sebutkan.....

.....

5. Kendala apa saja yang anda hadapi saat Bapak/Ibu pendidik anda menggunakan metode pembelajaran tertentu?

- Metode pembelajaran cenderung monoton
- Metode pembelajaran kurang memotivasi
- Metode pembelajaran kurang menyenangkan
- Metode pembelajaran kurang memberikan stimulus
- Lainnya, sebutkan.....

.....

6. Media pembelajaran apa yang Bapak/Ibu pendidik anda gunakan?

- Visual
- Audio
- Video
- Komputer
- Multimedia
- Lainnya, sebutkan.....

.....

7. Kendala apa saja yang dihadapi anda saat Bapak/Ibu pendidik anda menggunakan media pembelajaran tertentu?

- Media pembelajaran masih konvensional
- Media pembelajaran kurang memotivasi
- Media pembelajaran kurang memberikan stimulus
- Media pembelajaran kurang menarik
- Lainnya, sebutkan.....

.....

8. Instrumen penilaian apa yang Bapak/Ibu gunakan?

- Tes tulis/uraian
- Multiple choice/pilihan ganda
- True or false/benar atau salah
- Short answer/jawaban singkat
- Performansi/unjuk kerja
- Portofolio
- Lainnya, sebutkan.....

.....

9. Kendala apa saja yang dihadapi anda Ketika Bapak/Ibu pendidik anda menggunakan instrumen penilaian tertentu?

- Instrumen kurang dalam menilai pengetahuan/kognitif anda
- Instrumen kurang dalam menilai keterampilan/psikomotor anda
- Instrumen kurang menilai sikap/afektif anda
- Lainnya, sebutkan.....

.....

10. Model pembelajaran apa yang Bapak/Ibu pendidik anda gunakan?

- Discovery
- Inquiry
- Problem Based Learning
- Project Based Learning
- Lainnya, sebutkan.....

.....

11. Kendala apa saja yang anda hadapi Ketika Bapak/Ibu pendidik menggunakan model pembelajaran tertentu?

- Model pembelajaran yang digunakan monoton
- Model pembelajaran kurang memberikan stimulus
- Model pembelajaran kurang menyenangkan
- Model pembelajaran kurang memotivasi
- Lainnya, sebutkan.....

.....

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2018; Umamah, 2019)

Lampiran 5 Hasil analisis performansi peserta didik

Hasil Analisis Performansi Peserta Didik SMA Negeri 1 Genteng, SMA Negeri 1 Gembiran, dan SMA Negeri 1 Glenmore

No	Pertanyaan	Kategori Jawaban	Jumlah	Presentase Kategori Jawaban
1	Kendala apa yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	a. Kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran sejarah	46	42,20%
		b. Kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sejarah	26	23,85%
		c. Kesulitan dalam menjelaskan Kembali materi yang telah diajarkan	18	16,51%
		d. Kesulitan dalam menganalisis materi pembelajaran sejarah	19	17,43%
2	Materi apa saja yang telah Bapak/Ibu pendidik anda kembangkan?	a. Buku	34	31,19%
		b. Bahan ajar	24	22,02%
		c. Hand out	2	1,83%
		d. Lks	48	44,04%
3	Kendala apa saja yang anda hadapi untuk memahami materi pembelajaran?	a. Kurangnya sumber belajar yang difasilitasi oleh sekolah	32	29,36%
		b. Pendidik hanya menggunakan lks sebagai bahan ajar	51	46,79%
		c. Pendidik hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar	26	23,85%
4	Metode pembelajaran apa yang Bapak/Ibu pendidik gunakan?	a. Ceramah	17	15,60%
		b. Diskusi	15	13,76%
		c. Campuran	63	57,80%
		d. Problem solving	11	10,09%
		e. Demonstrasi	2	1,83%
5.		a. Metode pembelajaran cenderung monoton	32	29,36%

	Kendala apa saja yang anda hadapi saat Bapak/Ibu pendidik anda menggunakan metode pembelajaran tertentu?	b. Metode pembelajaran kurang memotivasi	24	22,02%
		c. Metode pembelajaran kurang menyenangkan	39	35,78%
		d. Metode pembelajaran kurang memberikan stimulus	12	11,01%
6.	Media pembelajaran apa yang Bapak/Ibu pendidik anda gunakan?	a. Visual	44	40,37%
		b. Audio	8	7,34%
		c. Video	12	11,01%
		d. Computer	10	9,17%
		e. Multimedia	35	32,11%
7.	Kendala apa saja yang dihadapi saat Bapak/Ibu pendidik anda menggunakan media pembelajaran tertentu?	a. Media pembelajaran masih konvensional	15	13,76%
		b. Media pembelajaran kurang memotivasi	30	27,52%
		c. Media pembelajaran kurang memberikan stimulus	14	12,84%
		d. Media pembelajaran kurang menarik	50	45,87%
8.	Instrument penilaian apa yang Bapak/Ibu gunakan?	a. Tulisan/uraian	37	33,94%
		b. Multiple choice/pilihan ganda	45	41,28%
		c. True or false/benar atau salah	11	10,09%
		d. Short answer/jawaban singkat	4	3,67%
		e. Performansi/unjuk kerja	4	3,67%
		f. Portofolio	8	7,34%
9.	Kendala apa saja yang anda hadapi Ketika Bapak/Ibu pendidik anda	a. Instrument kurang dalam menilai pengetahuan/kognitif anda	30	27,52%
		b. Instrument kurang dalam menilai keterampilan/psikomotor anda	42	38,53%

	menggunakan instrument penilaian tertentu?	c. Instrument kurang dalam menilai sikap/afektif anda	37	33,94%
10.	Model pembelajaran apa yang Bapak/Ibu pendidik gunakan?	a. Discovery	37	33,94%
		b. Inquiry	48	44,04%
		c. Problem based learning	14	12,84%
		d. Project based learning	10	9,17%
11.	Kendala apa saja yang anda hadapi Ketika Bapak/Ibu pendidik menggunakan model pembelajaran tertentu?	a. Model pembelajaran yang digunakan monoton	37	33,94%
		b. Model pembelajaran kurang memberikan stimulus	16	14,68%
		c. Model pembelajaran kurang menyenangkan	35	32,11%
		d. Model pembelajaran kurang memotivasi	21	19,27%

Lampiran 6 Instrumen analisis performansi pendidik

Instrumenn Analisis Performansi Pendidik

- I.** Identitas Pendidik :
- Nama :
- NIP :
- Pendidikan Terakhir :
- Nama Sekolah :
- Mengajar Kelas :

II. Petunjuk

Mohon Bapak/Ibu memberikan jawaban dengan cara memberikan tanda(√) pada lembar yang telah disediakan.

III. Pertanyaan

1. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi dalam pembelajaran sejarah?

- Perumusan Tujuan Pembelajaran
- Materi Pembelajaran
- Metode Pembelajaran
- Penilaian
- Lainnya, sebutkan.....
-

2. Bahan ajar apa saja yang telah Bapak/Ibu kembangkan?

- Buku
- Bahan Ajar
- Hand Out
- LKS
- Lainnya, sebutkan.....
-

3. Pembelajaran berbasis apa yang Bapak/Ibu gunakan?

- Fakta
- Konsep
- Prosedur
- Metakognitif
- Lainnya, sebutkan.....

4. Kendala apa saja yang Bapak/Ibu hadapi saat menyampaikan materi pembelajaran?

- Kurangnya sumber primer
- Materi dalam buku paket kurang sesuai dengan KD/KI
- Kurangnya materi sejarah local
- Kedalaman materi dalam buku paket kurang
- Lainnya, sebutkan.....

.....

5. Metode pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan?

- Ceramah
- Diskusi
- Campuran
- Problem Solving
- Demonstrasi
- Lainnya, sebutkan.....

.....

6. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat menerapkan metode pembelajaran?

- Kesulitan dalam memilih metode pembelajaran
- Kurang terampil dalam menggunakan metode pembelajaran
- Kesulitan dalam menerapkan metode pembelajaran karena terikat pada 1 metode saja
- Lainnya, sebutkan.....

.....

7. Media pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan?

- Visual
- Audio
- Video
- Komputer
- Multimedia
- Lainnya, sebutkan.....

.....

8. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat menerapkan media pembelajaran?

- Sarana dan Prasarana Sekolah kurang memadai
- Kesulitan menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi

- () Kesulitan dalam merancang media pembelajaran
- () Kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran
- () Lainnya, sebutkan.....

.....

9. Instrumen penilaian apa yang Bapak/Ibu gunakan?

- () Tes tulis/ uraian
- () Multiple choice/ pilihan ganda
- () True or false/ benar atau salah
- () Short answer/ jawaban singkat
- () Performansi/ unjuk kerja
- () Lainnya, sebutkan.....

.....

10. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat menggunakan instrument penilaian?

- () Kesulitan dalam memilih bentuk instrument penilaian
- () Kesulitan dalam penyusunan kisi-kisi soal
- () Kesulitan dalam memberikan skor penilaian
- () Lainnya, sebutkan.....

.....

11. Model pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan?

- () Discovery
- () Inquiry
- () Problem based learning
- () Project based learning
- () Lainnya, sebutkan.....

.....

12. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi Ketika menerapkan model pembelajaran?

- () Kurang mengingat setiap fase pada sintak model pembelajaran
- () Kurang memahami sintak dari model pembelajaran
- () Kesulitan mengatur peserta didik dalam pembagian kelompok
- () Kesulitan mengarahkan peserta didik bekerjasama dalam kelompok
- () Lainnya, sebutkan.....

.....

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2018; Umamah,2019)

Lampiran 7 Hasil analisis performansi pendidik

Kegiatan yang dilakukan pada analisis performansi pendidik adalah dengan melakukan wawancara dengan pendidik mengenai proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di tiga sekolah yakni SMA Negeri 1 Genteng, SMA Negeri 1 Gambiran, dan SMA Negeri 1 Glenmore. Hasil analisis performansi yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Kendala yang dihadapi saat pembelajaran yakni penggunaan metode pembelajaran dalam setiap pertemuan
2. Bahan ajar yang digunakan oleh pendidik Sebagian besar menggunakan LKS dan Buku
3. Pendidik menggunakan pembelajaran berbasis penekanan pada konsep, prosedur, metakognisi serta fakta dalam pembelajaran sejarah,
4. Kendala yang dihadapi pendidik saat menyampaikan materi yaitu terkait kurangnya kedalaman materi dalam buku paket dan juga sumber primer
5. Pendidik menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sejarah dan tak jarang menggunakan metode diskusi
6. Pendidik mengalami kesulitan dalam memilih metode pembelajaran
7. Media yang digunakan dalam pembelajaran beragam seperti penggunaan media visual, video, dan penggunaan computer
8. Kendala saat menerapkan media pembelajaran yakni sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai, seperti LCD Proyektor yang hanya terdapat di beberapa kelas
9. Instrument penilaian yang digunakan oleh pendidik yakni multiple choice dan juga uraian
10. Kendala saat menerapkan instrument pembelajaran yakni tak jarang kesulitan dalam penyusunan kisi-kisi soal
11. Model yang sering digunakan oleh pendidik yakni discovery learning
12. Kendala yang dihadapi Ketika menerapkan model pembelajaran adalah kurang mengingat fase pada sintak model pembelajaran.

Lampiran 8 Instrumen wawancara pendidik

Instrumen Ketersediaan Sumber Daya

I. Identitas Pendidik

Nama :

NIP :

Pendidikan terakhir :

Nama Sekolah :

Mengajar kelas :

II. Petunjuk

Mohon bapak/ibu memberikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang telah disediakan.

III. Pertanyaan

A. Ketersediaan Sumber Daya Konten

1. Sumber belajar apasajakah yang digunakan oleh bapak/ibu dalam pembelajaran sejarah di kelas?
.....
2. Materi sejarah apasajakah yang biasanya bapak/ibu ajarkan kepada peserta didik?
.....
3. Menurut bapak/ibu apakah dalam pembelajaran sejarah yang diajarkan terdapat hubungan antara materi sejarah dengan kehidupan masa kini?
.....
4. E-modul apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
.....

B. Ketersediaan Sumber Daya Teknologi

1. Sarana dan prasarana apa yang mendukung proses pembelajaran sejarah?
.....
2. Apakah bapak/ibu sering menggunakan laboratorium untuk menunjang pembelajaran sejarah?
.....
3. Pada pokok pembelajaran apa saja yang biasanya bapak/ibu menggunakan laptop/komputer?
.....

4. Apakah bapak/ibu menggunakan buku berbasis elektronik untuk menunjang pembelajaran sejarah?
.....

C. Ketersediaan Sumber Daya Fasilitas Instruksional

1. Berapakah jumlah kelas yang tersedia di sekolah ini?
.....
2. Apakah terdapat perpustakaan di sekolah?
.....
3. Berapakah jumlah peserta didik dalam satu kelas?
.....
4. Alat peraga apa yang bapak/ibu gunakan ketika proses pembelajaran sejarah?
.....

D. Ketersediaan Sumber Daya Manusia

1. Berapakah jumlah pendidik sejarah yang ada di sekolah ini?
.....
2. Apakah bapak/ibu menggunakan HP/komputer/laptop ketika proses pembelajaran?
.....
3. Apakah peserta didik terampil menggunakan HP/komputer/laptop ketika pembelajaran sejarah?
.....
4. Keterampilan apa yang diharapkan untuk didapatkan peserta didik setelah bapak/ibu melaksanakan pembelajaran sejarah?
.....

Lampiran 9 Penyajian data analisis ketersediaan sumber daya pendidik

Konten	Teknologi	Fasilitas	Manusia
Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah berupa LKS dan buku paket	Sarana prasarana yang tersedia di sekolah meliputi LCD	Terdapat 36 kelas di SMA N 1 Genteng, SMA Negeri 1 Gambiran, dan SMA Negeri 1 Glenmore	Pendidik yang terdapat di 3 sekolah masing-masing terdiri dari 3 pendidik
Materi pembelajaran sejarah mengacu pada LKS juga buku paket yang tersedia di sekolah juga dikembangkan e-komik tapi dalam pelaksanaannya belum maksimal	Tidak terdapat laboratorium sejarah, hanya terdapat perpustakaan	Terdapat perpustakaan di 3 sekolah	Tidak pernah menggunakan HP dalam penyampaian materi dan penggunaan laptop jarang dipakai
Pembelajaran yang diajarkan selalu menghubungkan antara materi sejarah dengan kehidupan masa kini	Penggunaan laptop/computer jarang digunakan dalam pembelajaran	Terdapat 34-36 peserta didik dalam satu kelas	Peserta didik cukup terampil dalam menggunakan HP, Laptop, dan Komputer
Tidak ada pengembangan bahan ajar e-modul	Sumber belajar yang digunakan bersifat konvensional	Tidak terdapat alat peraga di 3 sekolah	Keterampilan yang diharapkan yakni peserta didik mampu mengambil ilmu dalam pembelajaran sejarah yang telah disampaikan dan juga diaplikasikan dalam kehidupan pada masa kini

Lampiran 10 Instrumen analisis ketersediaan sumber daya peserta didik

Instrumen Ketersediaan Sumber Daya

I. Identitas Peserta Didik

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Jenis Kelamin :

Nama Sekolah :

II. Petunjuk

1. Pengisian instrumen ini tidak berpengaruh terhadap hasil/*prestasi* belajar anda.
2. Isilah instrumen ini dengan cara memberi jawaban pada kolom yang telah tersedia sesuai pendapat anda.
 - a. Jawablah pertanyaan dengan jujur dan objektif.

III. Pertanyaan

A. Ketersediaan Sumber Daya Konten

1. Sumber belajar apa yang anda gunakan untuk mata pelajaran sejarah?
.....
2. Apa yang anda ketahui mengenai kedigupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya terhadap kehidupan masa kini?
.....
3. E-modul apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
.....

B. Ketersediaan Sumber Daya Teknologi

1. Sarana dan prasarana apa yang mendukung proses pembelajaran sejarah?
.....
2. Apakah anda sering menggunakan laboratorium untuk menunjang pembelajaran sejarah?
.....
3. Pada pokok pembelajaran apa saja yang biasanya anda menggunakan laptop/komputer?
.....

4. Apakah anda menggunakan buku berbasis elektronik untuk menunjang pembelajaran sejarah?

.....

C. Ketersediaan Sumber Daya Fasilitas Instruksional

1. Berapakah jumlah kelas yang tersedia di sekolah anda?
-
2. Apakah terdapat perpustakaan di sekolah anda?
-
3. Berapakah jumlah peserta didik dalam satu kelas?
-
4. Alat peraga apa yang guru anda gunakan ketika proses pembelajaran sejarah?
-

D. Ketersediaan Sumber Daya Manusia

1. Berapakah jumlah pendidik sejarah yang ada di sekolah anda?
-
2. Apakah guru anda menggunakan HP/komputer/laptop ketika proses pembelajaran?
-
3. Apakah anda terampil menggunakan HP/komputer/laptop ketika proses pembelajaran sejarah?
-

E. Sikap dan Keterampilan

1. Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah?
-
2. Apakah anda suka dengan materi pelajaran sejarah?
-
3. Apakah anda menyukai cara pendidik ketika mengajarkan materi sejarah?
-
4. Keterampilan apa yang anda dapatkan setelah mengikuti pembelajaran sejarah?
-
5. Anda lebih suka belajar kelompok atau individu?
-

Lampiran 11 Penyajian data analisis ketersediaan sumber daya peserta didik

Konten	Teknologi	Fasilitas	Manusia	Keterampilan
Sumber belajar yang digunakan berupa LKS dan buku paket	Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah meliputi ruang kelas, LCD, dan perpustakaan	Terdapat 36 kelas di SMA Negeri 1 Genteng, SMA Negeri 1 Gambiran, dan SMA Negeri 1 Glenmore	Terdapat 3 pendidik di masing-masing SMA	47% peserta didik menyukai mata pelajaran sejarah, 33% kurang menyukai, dan 20% lainnya tidak menyukai
Hanya 27,2% peserta didik mampu menjawab dengan benar, 72,8% jawaban salah	Tidak terdapat laboratorium sejarah	Terdapat perpustakaan di 3 sekolah	Pendidik jarang menggunakan computer dan LCD	45% peserta didik menyukai materi sejarah, 39% menyukai pada materi tertentu, dan 16% tidak menyukai
Tidak pernah menggunakan e-modul dalam pembelajaran	Pendidik jarang menggunakan computer dan LCD	Setiap kelas tersedia kurang lebih 34-36 peserta didik	Peserta didik terampil dalam menggunakan HP, laptop, dan komputer	43% peserta didik menyukai cara mengajar pendidik, 26%terkadang, dan 31% tidak menyukai
	Tidak pernah menggunakan buku berbasis elektronik dalam pembelajaran sejarah	Tidak terdapat alat peraga di sekolah yang berbasis pembelajaran sejarah		25% keterampilan bercerita, 36% keterampilan menulis, 22% keterampilan memecahkan masalah, 17% keterampilan berpendapat
				63% peserta didik menyukai belajar kelompok dan 37% menyukai belajar secara individu

Lampiran 12 Instrumen analisis karakteristik peserta didik

Instrumen Karakteristik Peserta Didik

I. Identitas Peserta Didik

Nama :

Usia :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Nama Sekolah :

II. Petunjuk

1. Pengisian angket ini tidak akan berpengaruh terhadap hasil/prestasi serta belajar anda
2. Silahkan lakukan pengisian angket ini dengan cara memberi jawaban sesuai pendapat anda pada jawaban yang telah disediakan
3. Jawablah semua pertanyaan dengan jujur dan objektif
4. Pengisian angket ini ingin meminta masukan dari peserta didik dalam proses pengembangan produk

III. Pertanyaan

1. Apakah menurut anda belajar materi sejarah kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, social, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini sangat penting? Berikan alasannya!

2. Apakah menurut anda belajar materi sejarah kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, social, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini sangat menarik? Berikan alasannya!

3. Apakah menurut anda materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, social, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini mudah dimengerti? Berikan alasannya!

.....
.....

4. Matera apa saja yang dibelajarkan pada anda dalam bab kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, social, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini?

.....
.....

5. Apakah yang anda ketahui tentang kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, social, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini?

.....
.....

6. Topik materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, social, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini yang ingin anda ketahui?

.....
.....

7. Produk apakah yang anda inginkan untuk mempermudah pemahaman materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, social, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini?

.....
.....

8. Strategi belajar apa yang anda inginkan untuk mempermudah pemahaman materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, social, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini?

.....
.....

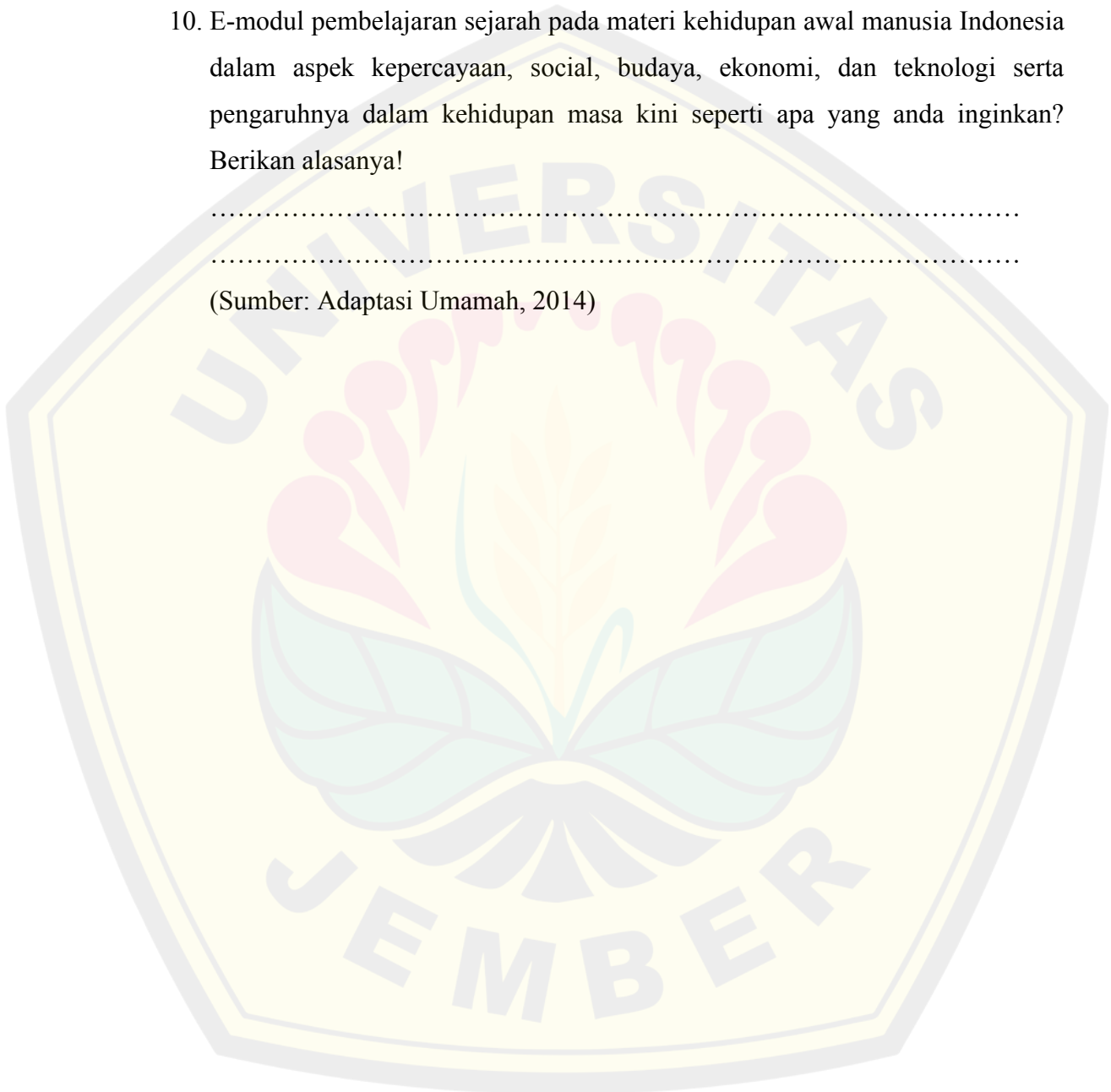
9. Menurut anda apakah perlu dikembangkan e-modul pada materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, social, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini?

.....
.....

10. E-modul pembelajaran sejarah pada materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, social, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini seperti apa yang anda inginkan? Berikan alasannya!

.....
.....

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2014)



Lampiran 13 Penyajian data angket analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan adalah menganalisis karakteristik peserta didik, topik-topik apa saja yang ingin peserta didik pelajari dan produk apa yang ingin dikembangkan untuk menunjang pembelajaran di SMA Negeri 1 Genteng, SMA Negeri 1 Gambiran, dan SMA Negeri 1 Glenmore.

I. Tujuan

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, ekonomi, budaya, dan teknologi serta pengaruhnya terhadap kehidupan masa kini. Topik apa saja yang ingin dipelajari hingga nantinya akan memberikan suatu kesimpulan mengenai apakah diperlukan pengembangan produk bahan ajar di 3 sekolah.

II. Aspek yang diamati

a) Pengetahuan awal peserta didik

Berdasar pada hasil instrument analisis karakteristik peserta didik terlihat dari 109 peserta, sekitar 27,2% yang mampu memberikan penjelasan terkait materi kehidupan awal manusia Indonesia dalam aspek kepercayaan, sosial, ekonomi, budaya, dan teknologi serta pengaruhnya terhadap kehidupan masa kini. Sedangkan 72,8% lainnya hanya mampu menyebutkan materi secara singkat dan materi yang disebutkan hanya seputar aspek kepercayaan saja. Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil pengetahuan peserta didik terkait aspek sosial, ekonomi, budaya dan teknologi serta pengaruhnya terhadap kehidupan masa kini sangat minim dan perlu pengembangan Kembali.

b) Topik-topik yang ingin dipelajari

Topik yang ingin dipelajari seputar penekanan pada aspek sosial, ekonomi, budaya, dan teknologi serta pengaruhnya terhadap masa kini. Hal ini didasarkan bahwa rata-rata peserta didik sudah mampu memahami terkait aspek kepercayaan yang berkembang.

c) Produk yang ingin dikembangkan

Produk yang ingin dikembangkan berupa bahan ajar elektronik atau e-modul yang dapat memuat pembelajaran (materi) secara lengkap dengan disertai gambar, contoh ilustrasi dan pendukung lainnya yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Adanya masukan dari peserta didik terkait produk yang diinginkan digunakan sebagai dasar pengembangan bahan ajar elektronik.

Lampiran 14 Angket validasi bidang studi

Hasil Angket Validasi Isi Bidang Studi**Angket Validasi Isi Bidang Studi****I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tersedia.
2. Jika perlu adanya revisi mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang sudah tersedia.

Keterangan Pilihan Jawaban

1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang Baik
4	Baik
5	Sangat baik

II. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul e-modul					✓
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan					✓
3.	Kebenaran substansi isi e-modul					✓
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari e-modul					✓
5.	Ketepatan memilih bahan atau materi yang sesuai dengan penyusunan e-modul					✓
6.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi					✓
7.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi				✓	
8.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran I					✓
9.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan pembelajaran I				✓	
10.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran II					✓
11.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan pembelajaran II				✓	
12.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran III					✓
13.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan pembelajaran III				✓	
14.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran IV					✓
15.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan pembelajaran IV				✓	
16.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan					✓

	pembelajaran V							
17.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan pembelajaran V					✓		
18.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran						✓	
19.	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam menguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi						✓	
20.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar						✓	
20.	E-modul meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca						✓	
Skor Total=								

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

Aspek bahan perlu lebih diperhatikan, antara lain:
 - *konstruksi kalimat*
 - *penggunaan kata jeda*
 - *dst.*

Jember, 31 *Oktober* 2022
 Ahli Isi Bidang Studi

[Signature]
 Drs. Kayan Swastika, M.Si
 NIP.1967021020021210002

Lampiran 15 Angket validasi bahasa

Hasil Angket Validasi Bahasa

Angket Validasi Bahasa

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tersedia.
2. Jika perlu adanya revisi mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang sudah tersedia.

Keterangan Pilihan Jawaban

1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang Baik
4	Baik
5	Sangat baik

II. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan bahasa yang digunakan					✓
2.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat					✓
3.	Keefektifan kalimat				✓	
4.	Kejelasan organisasi pesan				✓	
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				✓	
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat					✓
7.	Kemampuan mendorong minat baca				✓	
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif				✓	
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca				✓	
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab				✓	
Skor Total=						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

1. Kata "Dalam" pada header hendaknya tidak diawali huruf kapital.
 2. Beberapa istilah asing dalam kalimat, tidak dicetak miring.
 3. Sub-sub judul kurang konsisten, ada yang tiap kata diawali kapital, ada yang hanya kata pertama saja yang diawali kapital.
 4. Kata-kata asing yang tidak perlu, hendaknya diganti, seperti "Did you know?" pada halaman 5.
 5. Pada daftar isi dan peta konsep, nama zaman ~~tidak~~ belum dicetak huruf kapital di awal kata.
 6. Beberapa tanda baca ditemui tidak dikumpulkan secara lengkap.
 7. Bahasa yang digunakan sudah cukup komunikatif, hanya saja dapat diupayakan lebih komunikatif lagi.
- SIMPULAN:** Perlu dilakukan revisi minor pada penggunaan bahasa/kebahasaan E-modul ini.

Jember, 31 Oktober 2022
Ahli Isi Bidang Studi

Yoga Yolanda, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199005152020121002

Lampiran 16 Angket validasi desain pembelajaran

Hasil Angket Validasi Desain Pembelajaran

Angket Validasi Desain Pembelajaran

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tersedia.
2. Jika perlu adanya revisi mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang sudah tersedia.

Keterangan Pilihan Jawaban

1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang Baik
4	Baik
5	Sangat baik

II. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain cover					✓
2.	Konsistensi judul di setiap kegiatan pembelajaran					✓
3.	Kesesuaian judul dengan sub judul					✓
4.	E-modul pembelajaran sejarah dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>)					✓
5.	E-modul pembelajaran sejarah memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>)					✓
6.	E-modul pembelajaran sejarah dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>)					✓
7.	E-modul pembelajaran sejarah memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep				✓	
8.	E-modul pembelajaran sejarah memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas (<i>self contained</i>)					✓
9.	E-modul pembelajaran sejarah sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi				✓	
10.	Fleksibilitas penggunaan e-modul pembelajaran sejarah (<i>user friendly</i>)					✓
11.	E-modul pembelajaran sejarah dapat digunakan tanpa bantuan pendidik				✓	

	sebagai fasilitator						
12.	E-modul pembelajaran sejarah memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi					✓	
Skor Total=							

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

layak siap di upload

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 31 Oktober 2022
Ahli Isi Bidang Studi

Wi

Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd
NIP. 19870924 201504 1 001

Lampiran 17 Angket uji coba pengguna

Hasil Angket Uji Coba Pengguna

Nama Program : Pengembangan E-modul Adaptif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X SMA dengan model ASSURE
 Materi Pokok : Kehidupan awal manusia Indonesia
 Sasaran : kelas X SMA/MA

A. Identitas

Nama : ROKHIMATUL JANNAH, S.Pd.
 NIP : 19940826 201903 2 015
 Sekolah : SMAN Glenmore

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara mencentang (✓) setiap kolom skor yang telah disediakan
2. Apabila diperlukan revisi, mohon memberikan komentar pada bagian saran dan perbaikan dalam angket validasi yang tersedia

Keterangan:

- 1 : sangat tidak baik
- 2 : tidak baik
- 3 : kurang baik
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

C. Penilaian


No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas					✓
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Runtutan kronologi cerita					✓
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi				✓	
5.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi				✓	
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan					✓
7.	Desain media				✓	
8.	Pemilihan font tata tulis					✓
9.	Pemilihan ukuran font					✓
10.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru				✓	

Kritik dan Saran Perbaikan E-modul Berbasis Canva

Bisa ditambahkan ilustrasi kehidupan manusia purba yang mungkin akan terlihat lebih menarik bagi siswa.

Diperbanyak foto-foto untuk mendukung informasi, misal manusia purba dan hasil kebudayaannya.

Glenmore, 29 November 2022




Rokhimmatul Jannah, S.Pd

NIP: 199408262019032015

Lampiran 18 Surat izin penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan 37, Kampus Bumi Tegal Boto Kotak Pos 159 Jember 68121
Telepon: 0331-334988,336084, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor  : 16 2 8 3 /UN25.1.5/SP/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

21 OCT 2022

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Glenmore
di
Banyuwangi

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Fida Lafatus Saniah
NIM : 180210302020
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Rencana Penelitian : bulan Oktober - Desember

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Glenmore dengan judul "Pengembangan E-Modul Adaptif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE". Sehubungan dengan hal tersebut mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terimakasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Drs. Nuriman, Ph. D
NIP-196506011993021001

Lampiran 19 Surat selesai penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
 DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI GLENMORE
 Jln. RS. Bhakti Husada Krikilan, Glenmore, Banyuwangi
 E-mail : smanglenmore@gmail.com Website : http://www.sman1glenmore.sch.id
BANYUWANGI Kode Pos 68466

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.6 / 591 / 101.6.7.14 / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMA Negeri Glenmore :

Nama : SUPRIJANTO, S.Pd.
 NIP : 19640229 199303 1 005
 Jabatan : Kepala SMA Negeri Glenmore

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Fida Lafatus Saniah
 NIM : 180210302020
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Prodi : Pendidikan Sejarah
 Universitas : Universitas Jember

Telah selesai melaksanakan Penelitian di SMA Negeri Glenmore mulai Bulan Maret sampai dengan 30 November 2022

Pembimbing : Rokhimatul Jannah, S.Pd.
 Dasar : Surat Permohonan Izin Penelitian Tanggal 09 Maret 2022
 Nomor 2388/UN25.1.5/SP/2022

Penelitian tentang : "Pengembangan E-Modul Adaptif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran
 Sejarah Kelas X SMA dengan Model ASSURE"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 20 Dokumentasi penelitian



Kegiatan Observasi Awal



Tampilan E-modul Adaptif Berbasis Canva



Uji Coba Produk U-modul