

Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital pada Sub Materi *Renaissance* Melalui Aplikasi Canva

Kristoforus Bagas Romualdi¹, Andang Firmansyah²

^{1,2}Universitas Tanjungpura

E-mail: kristoforus.bagas.romualdi@fkip.untan.ac.id¹, andang.firmansyah@fkip.untan.ac.id²

Article History:

Received: 05 Oktober 2024

Revised: 23 Oktober 2024

Accepted: 25 Oktober 2024

Keywords: Modul Digital, Sejarah, Canva

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa modul pembelajaran digital pada sub materi *Renaissance* melalui aplikasi Canva untuk mahasiswa pendidikan sejarah. Tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini mengadopsi metode ADDIE, yakni analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pada tahap pengembangan, ahli materi memberi penilaian “sangat layak” untuk produk yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli media dan ahli bahasa juga memberi penilaian “sangat layak”. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba terbatas dengan melibatkan 20 mahasiswa. Hasil dari tahap implementasi ini, mahasiswa memberi penilaian dengan kriteria “sangat layak”.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberikan dampak perubahan dalam segala sektor kehidupan manusia, termasuk sektor dunia pendidikan (Maritsa, Salsabila, Wafiq, Anindya, & Ma'shum, 2021). Akibatnya, pelaksanaan pendidikan di sekolah maupun perguruan tinggi diharapkan bisa terlaksana dengan cara yang modern guna menyesuaikan diri dengan kondisi zaman (Muttaqin, Widiaty, & Rinekasari, 2020). Salah satunya, yakni dosen dapat mengembangkan sekaligus menggunakan media pembelajaran yang terkoneksi dengan teknologi. Hal tersebut didukung dengan kondisi mahasiswa saat ini, di mana mereka sejak masih berstatus siswa pun sudah sangat terbiasa dalam pemanfaatan teknologi (Romualdi, Sudrajat, & Aman, 2023).

Penelitian dari Google pada tahun 2022 yang berjudul “*Year in Search 2021: Look Back to Move Your Marketing Forward*” menunjukkan bahwa telah terjadi pergeseran perilaku orang Indonesia yang semakin beralih ke penggunaan teknologi digital (Jusuf, 2022). Hal tersebut diperkuat dengan data dari Sensus Pendidikan Global yang dilakukan oleh Cambridge International pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa 40% pelajar Indonesia adalah pengguna aktif komputer dan teknologi informasi (Shortta, Tilak, Kuznetcova, Martens, & Akinkuolie, 2021). Sementara itu, lebih dari dua pertiga (67%) dari siswa menggunakan ponsel pintar selama kelas, dan 81% menggunakan ponsel pintar untuk mengerjakan pekerjaan rumah (Devia, Khairunnisa, & Gusmaneli, 2024). Kebiasaan dan kedekatan siswa dengan teknologi tersebut kemudian terus dibawa hingga mereka menjadi mahasiswa.

Pada konteks mengajar untuk mahasiswa yang mengambil program studi keguruan, pemanfaatan teknologi dalam proses perkuliahan oleh dosen dapat menjadi contoh bagi mereka tentang bagaimana memanfaatkan sekaligus mengembangkan teknologi ketika nanti lulus dan

mengajar di kelas yang sesungguhnya. Selain itu, hal penting dari pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran adalah untuk memudahkan proses pembelajaran di ruang kelas sekaligus meningkatkan mutu pendidikan (Putri, Yuliantri, & Hudaidah, 2023). Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar (Firmadani, 2020). Sehingga, pemanfaatan inovasi pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu keterampilan yang perlu dimiliki seorang pendidik (Romualdi & Sudrajat, 2024).

Produk teknologi seperti modul berbasis digital dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses belajar sejarah mahasiswa. Modul digital adalah salah satu produk bahan ajar non cetak berbasis digital yang secara mandiri dirancang agar bisa dipelajari oleh mahasiswa (Kuncahyono, 2018). Prastowo (2011) dikutip dari penelitian karya Sholikha, Farid, & Andriansyah (2022) menyebutkan bahwa modul merupakan bahan ajar dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami secara sistematis yang disesuaikan pada usia serta tingkat pengetahuan peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik dalam hal ini mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Sementara itu, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu dan membimbing proses pembelajaran.

Peneliti terdahulu memperlihatkan bahwa modul digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Misalnya dalam penelitian Ismi Faidar, Sakdiyah Sakdiyah, Abdul Azis dengan judul Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk Siswa Kelas XII di SMA Labschool USK tahun 2023 yang memperlihatkan modul digital layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah dengan rincian perolehan skor 98% dari ahli modul, 88% dari ahli materi, 86% dari pendidik, dan 90% dari peserta didik (Faidar, Sakdiyah, & Azis, 2023). Sementara itu, penelitian dari Johan Tanama, I Nyoman Sudana Degeng, Nurmida Catherine Sitompul tahun 2023 memperlihatkan modul digital dapat dijadikan alternatif atau inovasi untuk meningkatkan semangat belajar dalam pembelajaran sejarah Indonesia di sekolah (Tanama, Degeng, & Sitompul, 2023). Namun, masih sangat jarang ada penelitian seputar pengembangan modul sejarah berbasis Canva khususnya pada materi perkuliahan Sejarah Eropa, secara spesifik *Renaissance*, yang dilengkapi dengan soal berpikir tingkat tinggi.

Modul digital secara prinsip memang dapat dibuat menggunakan berbagai pilihan aplikasi kekinian. Pengembangan modul digital dengan menggunakan aplikasi Canva bisa menjadi pilihan untuk menjawab tantangan zaman (Tanama, Degeng, & Sitompul, 2023). Canva adalah sebuah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, dan lain sebagainya (Junaedi, 2021). Adapun alasan peneliti memilih menggunakan Canva, karena aplikasi tersebut mempunyai beberapa kelebihan, yakni memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan terakhir dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung & Faiza, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berupa modul pembelajaran digital melalui aplikasi Canva pada sub materi Renaissance untuk mahasiswa pendidikan sejarah. Dosen pengampu mata kuliah sejarah Eropa dan yang berpengalaman mengembangkan modul ajar dilibatkan sebagai ahli/praktisi. Selain itu, mahasiswa juga dilibatkan selaku sasaran pengguna produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa seluruh mahasiswa di kampus tempat dilaksanakannya penelitian ini memiliki perangkat berupa laptop dan HP. Sehingga, media berbasis teknologi berbasis Canva ini dapat digunakan sebagai sarana penelitian.

METODE PENELITIAN

Model riset pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Prosedur R&D yang diimplementasikan pada riset ini menerapkan tahapan metode dari ADDIE. Lima tahapan teknik ADDIE meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2017). Peneliti menggunakan model ADDIE karena tahapannya yang sederhana dan terstruktur (Astuti, Darini, & Afandi, 2023).

Data diambil dari hasil penilaian validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Apabila 3 tahapan validasi tersebut menyatakan produk layak untuk digunakan, maka peneliti melanjutkan uji kelayakan ke tahap implementasi, yakni uji coba ke mahasiswa dalam skema uji coba terbatas dengan jumlah 20 mahasiswa. Teknik yang digunakan untuk penentuan sampel pada uji coba tersebut, yakni *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2017). Adapun Pengukuran kelayakan produk memanfaatkan konversi nilai skala lima berpatokan pada tabel 1:

Tabel 1. Konversi Nilai Skala Lima Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Interval	Skor	Kategori
$x > Xi + 1,80 \text{ Sbi}$	$x > 4,21$	Sangat Layak
$Xi + 0,60 \text{ Sbi} < x \leq Xi + 1,80 \text{ Sbi}$	$3,40 < x \leq 4,21$	Layak
$Xi - 0,60 \text{ Sbi} < x \leq Xi + 0,60 \text{ Sbi}$	$2,60 < x \leq 3,40$	Cukup Layak
$Xi - 1,80 \text{ Sbi} < x \leq Xi - 0,60 \text{ Sbi}$	$1,79 < x \leq 2,60$	Kurang Layak
$x \leq Xi - 1,80 \text{ Sbi}$	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Analisis yang dilakukan pada riset ini meliputi dua jenis, yakni analisis permasalahan dan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis, peneliti menemukan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi mata kuliah tentang *Renaissance*. Hal itu dikarenakan penggunaan bahasa dalam buku yang terkesan rumit dan kurangnya ilustrasi-ilustrasi berupa foto atau gambar yang membantu mereka untuk memahami konteks pada informasi-informasi tertentu. Meskipun dosen telah membantu dengan menyampaikan materi secara lebih sederhana, namun mahasiswa berharap ada akses untuk bisa mempelajari atau mengulang materi tersebut.

Modul digital menjadi pilihan karena dapat digunakan oleh mahasiswa di mana saja dan kapan saja. Apalagi, mahasiswa pada tempat peneliti melakukan penelitian semuanya memiliki *smartphone* dan laptop. Saat wawancara, peneliti pun menemukan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka mendapatkan imajinasi visual yang lebih tajam seputar materi *Renaissance*. Sehingga modul digital bisa digunakan oleh para mahasiswa untuk belajar.

Tahap Desain

Tahap kedua, yakni peneliti membuat desain media pembelajaran. Awalnya, peneliti menyusun RPS untuk mata kuliah Sejarah Eropa. Kemudian, peneliti menentukan materi secara spesifik untuk dikembangkan dalam modul digital melalui pertimbangan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil angket saat observasi, materi yang menurut mahasiswa paling perlu pendalaman

adalah *Renaissance*. Materi dalam modul digital dikembangkan berdasarkan materi-materi yang termuat dari berbagai literatur serta disesuaikan dengan tujuan perkuliahan itu sendiri.

Desain modul memuat informasi dalam bentuk tulisan, gambar, penugasan, dan rangkuman. Memanfaatkan fasilitas Canva, modul turut dikembangkan dengan mempertimbangkan warna dan tampilan yang variatif. Terakhir, peneliti menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan untuk proses validasi produk dengan melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan juga mahasiswa. Adapun tampilan produk sebelum proses validasi adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal Modul



Gambar 2. Tampilan Halaman 4

Gambar 1 memperlihatkan tampilan halaman awal atau cover modul. Halaman cover memuat informasi judul dan materi modul, ilustrasi, dan nama penyusun. Kemudian Gambar 2 memperlihatkan sub CPMK dan pokok materi spesifik yang ada dalam modul. Sub CPMK dikembangkan berdasarkan rumusan CPMK yang disusun dalam RPS. Penggunaan modul ini mudah karena pengguna cukup menggeser halaman ke bawah (jika menggunakan *smartphone*) dan ke samping (jika menggunakan perangkat komputer atau laptop).

Sementara Gambar 3 memperlihatkan isi materi yang muatannya disusun berdasarkan berbagai sumber rujukan yang relevan. Selain itu, materi juga dilengkapi dengan gambar sebagai ilustrasi untuk memperkuat imajinasi pembaca. Pada Gambar 4, terlihat ada bagian penugasan dan rangkuman dalam modul. Soal dalam penugasan dikembangkan untuk mengulas kembali materi. Sedangkan rangkuman berisi catatan-catatan penting yang termuat di dalam modul.



Gambar 3. Tampilan Isi Materi



Gambar 4. Tampilan Penugasan dan Rangkuman

Tahap Pengembangan

Pengembangan merupakan sarana bagi produk untuk dievaluasi melalui beberapa tahap agar menghasilkan media pembelajaran yang benar-benar layak digunakan untuk pembelajaran sejarah. Tahap-tahap yang dilalui untuk mengevaluasi produk ini pertama adalah melakukan validasi melalui ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Adapun validator yang dilibatkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah orang yang relevan dan kompeten sesuai dengan bidangnya. Tujuan dilakukannya validasi melalui ahli adalah untuk mendapatkan penilaian dan saran atas produk yang sudah dikerjakan oleh peneliti sebelum diujikan kepada mahasiswa.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian pada aspek pembelajaran, aspek isi, dan aspek komposisi soal dari ahli materi melalui kuesioner yang dipersiapkan oleh peneliti. Validasi ini juga bertujuan untuk mendapatkan kritik dan saran agar produk yang dikembangkan oleh peneliti benar-benar berkualitas serta layak digunakan dari segi materi. Hasil dari validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Aspek Validasi	Skor	Kriteria	Kritik dan Saran
Pembelajaran	4,5	Sangat Layak	Soal pada bagian penugasan baiknya dibuat dengan mengedepankan HOTS dan bisa dikontekstualkan dengan hal-hal yang berkaitan Indonesia meskipun materi tentang Sejarah Eropa.
Isi	4,7		

Komposisi Soal	4,6	Sangat Layak	
		Sangat Layak	
Rerata	4,6	Sangat Layak	Layak digunakan dengan catatan revisi

Berdasarkan tabel validasi ahli materi di atas, maka dapat diketahui pada aspek pembelajaran untuk media yang dikembangkan oleh peneliti mendapat skor 4,5 dan masuk kriteria “sangat layak”. Aspek isi masuk kriteria “sangat layak” dengan skor 4,7. Terakhir aspek komposisi soal mendapat skor 4,6 dengan kriteria “sangat layak”. Rerata dari keseluruhan validasi materi adalah 4,6 sehingga mendapat kesimpulan layak digunakan dengan catatan revisi. Adapun respon atas kritik dan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Penugasan Sebelum Revisi



Gambar 6. Tampilan Penugasan Sesudah Revisi

2. Validasi Ahli Media

Proses validasi dari ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran perbaikan pada aspek tampilan serta penyajian dari produk yang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu, validasi ini juga bertujuan untuk mendapatkan kritik dan saran agar kualitas dari produk media pembelajaran benar-benar berkualitas dan layak dari segi media. Adapun hasil dari validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Kriteria	Kritik dan Saran
Validasi			
Tampilan	4,3	Sangat Layak	Perlu menambahkan daftar isi yang didesain dengan menarik dan penuh warna.
Penyajian	4,5	Sangat Layak	
Rerata	4,4	Sangat Layak	Layak digunakan dengan catatan revisi

Tabel di atas menunjukkan ahli media memberikan penilaian validasi dengan skor 4,3 pada aspek tampilan atau masuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, aspek penyajian juga mendapat skor sebesar 4,5 dan masuk dalam kategori sangat layak. Rerata dari dua aspek validasi ahli media adalah 4,4. Berdasarkan hasil rerata gabungan dari tabel pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, hasil validasi ahli media terhadap produk aplikasi ini masuk dalam kriteria “layak”. Namun, ahli media memberikan satu masukan yang kemudian dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Sehingga, validasi media pada produk ini berkesimpulan layak digunakan dengan catatan revisi. Adapun respon dan revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari ahli media dapat dilihat sebagai berikut.



DAFTAR ISI	
Pengantar	2
Sub CPMK	4
Pokok Materi	4
Uraian Materi	5
Penugasan	9
Rangkuman	9
Daftar Pustaka	10

Gambar 7. Tampilan Revisi Daftar Isi

3. Validasi Ahli Bahasa

Berikutnya adalah validasi dari ahli bahasa. Proses validasi ini adalah bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran perbaikan pada aspek bahasa yang dikembangkan dalam produk ini. Sama seperti validasi ahli materi dan media, validasi dari ahli bahasa juga bertujuan untuk mendapatkan kritik dan saran agar kualitas dari produk media pembelajaran benar-benar berkualitas dan layak dari segi bahasa.

Tabel 4. Validasi Ahli Bahasa

Aspek Validasi	Skor	Kriteria	Kritik dan Saran
Komunikatif	4,6	Sangat Layak	Penggunaan bahasa sudah komunikatif dan sesuai dengan perkembangan mahasiswa.
Kesesuaian dengan Perkembangan Mahasiswa	4,5	Sangat Layak	
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	4,8	Sangat Layak	
Rerata	4,63	Sangat Layak	Layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, ditemukan bahwa aspek komunikatif mendapat skor 4,6 atau masuk kriteria sangat layak. Kemudian aspek kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa mendapat skor 4,5 atau sangat layak dan kriteria kesesuaian dengan kaidah bahasa mendapat skor 4,8 atau masuk kriteria sangat layak. Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli bahas mendapat kriteria sangat layak, yakni dengan rata-rata 4,63. Sehingga secara keseluruhan, media ini mendapat keterangan layak digunakan tanpa revisi oleh ahli bahasa.

Tahap Implementasi

Produk media pembelajaran berupa modul yang sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa kemudian diimplementasikan kepada mahasiswa melalui uji coba terbatas terhadap sebanyak 20 mahasiswa pendidikan sejarah Universitas Tanjungpura. Pada tahap ini, juga dilakukan pengisian kuesioner yang diisi langsung oleh mahasiswa. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti terkhusus pada aspek isi dan tampilan. Setelah mendapatkan data dari kuesioner mahasiswa tersebut, maka berikutnya akan diolah dan dianalisis oleh peneliti.

Tabel 5. Hasil Tahap Implementasi

Aspek Penilaian	Skor	Kriteria	Kritik dan Saran
Pembelajaran	4,35	Sangat Layak	Jika bisa, ditambah dengan <i>backsound</i>/musik untuk menemani proses membaca.
Isi	4,12	Layak	
Tampilan	4,22	Sangat Layak	Bisa memunculkan soal dalam bentuk semacam <i>game</i> digital untuk membuat modul semakin seru.
Rerata	4,23	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang terdata dalam tabel 5, maka dapat diketahui rerata masing-masing aspek penilaian yang didapat dari 20 mahasiswa. Aspek pembelajaran mendapatkan rerata skor 4,35 dan masuk dalam kriteria “sangat layak”, aspek isi masuk dalam kriteria “layak” dengan skor 4,12, dan aspek tampilan mendapatkan skor 4,22 serta masuk dalam

kriteria “sangat layak”. Rerata dari tiga aspek tersebut adalah 4,23, sehingga media berupa modul pembelajaran sejarah yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kriteria “sangat layak”.

Pada penilaian tahap implementasi ini, terdapat dua kritik dan saran dari mahasiswa. Namun, peneliti tidak bisa mengakomodasi salah satu kritik dan saran tersebut karena keterbatasan dari aplikasi Canva itu sendiri. Untuk musik, peneliti menambahkan suara musik melalui aplikasi Canva. Hanya saja, musik tersebut baru bisa diputar jika perangkat mahasiswa terhubung dengan internet. Namun, pada bagian *game*, aplikasi Canva tidak mempunyai menu untuk memasukkan unsur *game*, sehingga kritik saran tersebut tidak bisa peneliti lakukan.

PEMBAHASAN

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membuat dan mengevaluasi produk media pembelajaran berupa modul pembelajaran berbasis digital pada materi Renaissance untuk mahasiswa pendidikan sejarah. Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terlibat sebagai validator dalam uji kelayakan produk. Sementara untuk tahap implementasi dilakukan secara terbatas terhadap 20 mahasiswa.

Pada validasi ahli materi, produk dinyatakan layak dengan catatan revisi. Catatan revisi tersebut menyarankan agar bentuk soal pada bagian penugasan dibuat dengan pendekatan HOTS dan kontekstual dengan bangsa Indonesia. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang menyebutkan bahwa HOTS diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir secara mendalam terkait dengan mengolah informasi atau membuat keputusan atau menyelesaikan masalah yang dihadapi secara kritis dan kreatif melalui kegiatan analisis dan sintesis serta dapat menginterpretasikannya (Markhamah, 2021). Oleh karena itu, peneliti pun melakukan perbaikan sesuai saran ahli materi.

Ahli media memberikan kriteria layak dengan catatan revisi. Sementara ahli bahasa memberikan penilaian layak tanpa revisi. Ahli bahasa menyebutkan bahwa bahasa yang digunakan dalam modul sudah komunikatif dan sesuai dengan perkembangan pembaca. Komentar ahli bahasa tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti telah sesuai dengan prinsip pembuatan modul, yakni bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkatan akademik (Latri, 2023).

Pada tahapan implementasi, total keseluruhan penilaian dari mahasiswa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan peneliti masuk kriteria layak. Peneliti juga mengerjakan evaluasi berupa revisi untuk keterangan perlunya musik. Musik memang menjadi unsur penting karena dapat meningkatkan motivasi belajar (Halimah, 2010). Namun, peneliti tidak dapat mengerjakan revisi terkait *game* digital karena keterbatasan dari aplikasi Canva itu sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian pengembangan hingga tahap implementasi yang telah peneliti lakukan, maka ditemukan bahwa modul pembelajaran digital berbasis Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada sub materi *Renaissance*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang memberi penilaian dengan kriteria sangat layak. Saat di tahap implementasi atau uji coba terbatas, media yang dikembangkan peneliti mendapat penilaian dengan kriteria sangat layak. Peneliti juga melakukan perbaikan-perbaikan pada media yang disesuaikan dengan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan mahasiswa.

Hasil penelitian yang menyatakan produk layak untuk digunakan, dapat dijadikan sebagai dasar rujukan bagi dosen pendidikan sejarah, khususnya yang mengampu mata kuliah Sejarah

Eropa agar memanfaatkan modul pembelajaran digital berbasis Canva sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang kreatif. Selain itu, hasil penelitian yang ada juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya, seperti melaksanakan penelitian berbasis eksperimen guna mengukur pengaruh produk terhadap variabel tertentu seperti misalnya motivasi, minat, atau kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I., Darini, & Afandi. (2023). Video Pembelajaran Geografi SMA Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan High Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 49-57.
- Devia, D., Khairunnisa, F., & Gusmaneli, G. (2024). Media Teknologi untuk Memotivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(5), 748-755.
- Faidar, I., Sakdiyah, S., & Azis, A. (2023). Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Siswa Kelas XII di SMA Labschool USK. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 6(4), 3071-3090. doi:<https://doi.org/10.24815/jr.v6i4.36595>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0*. 2, pp. 93-97. Yogyakarta: Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional - FKIP Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Halimah, L. (2010). Musik dalam Pembelajaran. *Jurnal EduHumaniora*, 2(2).
- Junaedi, S. (2021). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIFITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR INFORMATION COMMUNICATION AND TECHNOLOGY. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80-89. doi:<http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Jusuf, R. (2022). *Year in Search 2021: Look Back to Move Your Marketing Forward*. Google. Retrieved from <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-apac/marketing-strategies/search/year-in-search-2021-indonesia-search-trends/>
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219-231. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139-1146.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Markhamah, N. (2021). Pengembangan Soal Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) pada Kurikulum 2013). *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 385-418.
- Muttaqin, I., Widiaty, I., & Rinekasari, N. R. (2020). Pengembangan Modul Digital Berbasis Self-determined Learning Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Pekerjaan Sosial di SMKN 15 Bandung. *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 6(1), 47-57.
- Putri, H. R., Yuliantri, R. D., & Hudaidah. (2023). Pengembangan Buku Digital Kerajaan Sriwijaya Berbasis Flip Book Maker Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 11(1), 63-76.
- Romualdi, K. B., & Sudrajat, A. (2024). Development of Multimedia-based Learning Videos to

- Increase Larning Motivation in History for Grade XI Social Science Students in Senior High School. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 80-97.
- Romualdi, K. B., Sudrajat, A., & Aman. (2023). Development of Genially Interactive Multimedia on Materials for the National Movement Organization for Middle School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1166-1180.
- Sholikha, S. M., Farid, M. M., & Andriansyah, E. H. (2022). Penggunaan Modul Digital Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Program Percepatan SKS di Wilayah Surabaya. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 10(1), 73-82. doi:10.26740/jepk.v10n1
- Shortta, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2021). Gamification in Mobile-assisted Language Learning: a Systematic Review of Duolingo Literature from Public Release of 2012 to Early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, 36(3), 517-554. doi:https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabet.
- Tanama, J., Degeng, I. N., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 71-83. Retrieved from <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5648>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 79-85. doi:https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261