



E-modul Sejarah sebagai inovasi bahan ajar digital berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa

Adinda Fuadila Almahera, Najib Jauhari*, Ulfatun Nafi'ah

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: najib.jauhari.fis@um.ac.id

Paper received: 02-01-2023; revised: 10-01-2023; accepted: 30-01-2023

Abstract

History learning is generally considered an uninteresting subject. This is because students are less interested in learning history. The use of textbooks makes it easy for students to feel bored, coupled with students' lack of interest in reading. This is what makes students' interest in learning history at MAN 2 Gresik decline. Based on these problems, the researchers developed supporting teaching materials in the form of an E-Module History based on the Canva application, material for the process of entering Islam in Gresik Regency for class X IIS 1 MAN 2 Gresik students. This teaching material is a teaching material with a format in the form of a link that can be accessed by students via smartphones by utilizing the internet network. The E-Modul History teaching materials were developed using the ADDIE development method which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development of the History E-Module teaching materials has met the criteria with the validity values of the materials and teaching materials, namely 81.6 percent and 88.3 percent. With a test value of the effectiveness of small and large groups of 85.4 percent and 87.6 percent, respectively. History E-Module teaching materials are also made with the aim of attracting students' interest in learning history. The results of the percentage of students' interest in learning before and after are 49.8 percent and 89.8 percent which indicate an increase in student interest in learning after using the History E-Module teaching materials.

Keywords: History e-module teaching materials; the process of the entry of Islam in Gresik Regency; student interests

Abstrak

Pembelajaran sejarah secara umum dipandang sebagai mata pelajaran yang tidak menarik. Hal tersebut dikarenakan kurang tertariknya siswa terhadap pembelajaran sejarah. Penggunaan bahan ajar Buku Paket membuat siswa gampang merasa bosan ditambah dengan minat membaca siswa yang kurang. Hal ini yang menjadikan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah di MAN 2 Gresik menurun. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memutuskan membuat bahan ajar pendukung berupa E-Modul Sejarah berbasis aplikasi canva materi proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik untuk siswa kelas X IIS 1 MAN 2 Gresik. Bahan ajar ini merupakan bahan ajar dengan format berupa link yang bisa diakses oleh siswa melalui smartphone dengan memanfaatkan jaringan internet. Bahan ajar E-Modul Sejarah dikembangkan dengan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) Pengembangan bahan ajar E-Modul Sejarah telah memenuhi kriteria dengan nilai validitas materi dan bahan ajar yakni 81,6 persen dan 88,3 persen. Dengan nilai uji efektivitas kelompok kecil dan besar sebesar 85,4 persen dan 87,6 persen. Bahan ajar E-Modul Sejarah juga dibuat dengan tujuan untuk menarik minat belajar siswa dalam belajar sejarah. Hasil persentase minat belajar siswa sebelum dan sesudah yakni 49,8 persen dan 89,8 persen yang menunjukkan adanya kenaikan minat belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar E-Modul Sejarah.

Kata kunci: bahan ajar e-modul Sejarah; proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik; minat belajar siswa

1. Pendahuluan

Dalam pembelajaran sejarah guru sering dihadapkan dengan berbagai tantangan salah satunya yakni keadaan siswa yang bermacam-macam. Pembelajaran sejarah di sekolah pada umumnya dianggap sebagai pembelajaran yang tidak menarik yang mengakibatkan kurang tertariknya siswa dalam mempelajari pelajaran sejarah (Ba'in et al., 2010). Banyaknya guru yang masih menggunakan bahan ajar langsung tanpa adanya upaya perancangan, persiapan dan penyusunan. Pembelajaran sejarah semakin rendah jika guru masih menggunakan bahan ajar yang umum tanpa adanya inovasi untuk melakukan pengembangan bahan ajar yang kreatif (Fauzi et al., 2017). Masalah dalam proses pembelajaran sejarah tersebut terjadi di sekolah MAN 2 Gresik. Hasil data wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2021 bersama Ibu Ahyah selaku guru Sejarah kelas XI IIS 1 di sekolah menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah guru masih menggunakan bahan ajar buku teks. Sedangkan minat baca siswa sangat rendah, siswa sering malas jika harus membaca materi di buku teks yang 80% isinya berupa tulisan.

Kondisi individual siswa menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu minat. Siswa tidak akan belajar dengan baik apabila bahan ajar yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, hal ini menyebabkan tidak tercapainya kepuasan dan tujuan pembelajaran (Karina et al., 2017). Sebanyak 50 % siswa di kelas XI IIS 1 memberi pernyataan bahwa mereka tidak menyukai pelajaran sejarah. Guru juga menuturkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi di depan kelas karena mengobrol dengan teman sebangku atau tidur didalam kelas. Berdasarkan data awal yang didapatkan bahwa bahan ajar yang digunakan di MAN 2 Gresik kurang inovatif dan minat belajar siswa yang kurang. Oleh sebab itu, dilakukan pengembangan bahan ajar elektronik berupa *e-modul* sejarah dengan menggunakan aplikasi *canva*. Dari data angket diketahui bahwa 63% siswa tidak pernah memakai *e-modul* dalam proses pembelajaran sejarah. Sebanyak 92% siswa juga menyatakan mereka menyukai materi pembelajaran sejarah yang menampilkan gambar, video, audio atau animasi dengan media elektronik. Dalam pengembangan bahan ajar e-modul materi yang akan digunakan yakni KD 3.7 menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia (ekonomi, pemerintahan, budaya). Sebanyak 66% siswa menyukai pembelajaran sejarah dengan materi tersebut.

Materi pokok yang akan digunakan peneliti dalam pengembangan bahan ajar *e-modul* yakni sejarah local. Di Dalam pembelajaran sejarah materi mengenai sejarah lokal masih jarang dipelajari secara lebih mendalam. Hal ini dilihat dari 63% siswa menyatakan bahwa guru masih jarang menggunakan sejarah lokal Kabupaten Gresik sebagai materi pembelajaran. Materi sejarah lokal yang akan dibahas yakni tentang proses masuknya islam di Kabupaten Gresik. Ketertarikan siswa terhadap sejarah lokal Kabupaten Gresik terlihat dari data yang didapat dimana 72% siswa sangat tertarik dengan materi sejarah local. Selain itu letak sekolah yang tidak jauh dari situs sejarah juga dirasa mampu menumbuhkan minat dan pemahaman siswa pada pembelajaran sejarah. Pengembangan bahan ajar e-modul sejarah ini juga didukung dengan kondisi lingkungan sekolah. Fasilitas sekolah sangat mendukung untuk dikembangkannya bahan ajar e-modul, dimana setiap kelas sudah dilengkapi dengan wifi, LCD, dan layar proyektor. Selain itu sekolah juga memberikan kebebasan terhadap siswa untuk membawa *Handphone* ke sekolah. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan bahan ajar berupa

e-modul sejarah berbasis aplikasi *canva* dengan materi sejarah local proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik sangat cocok di kembangkan di MAN 2 Gresik.

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran sejarah berupa *E-Modul* Sejarah berbasis aplikasi *canva* untuk siswa kelas X IIS 1 di sekolah MAN 2 Gresik dengan materi sejarah lokal yakni proses masuknya agama islam di Kabupaten Gresik yang efektif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Hasil luaran dari penelitian pengembangan ini yakni berupa bahan ajar Elektronik Modul dalam bentuk tautan atau *link* sebanyak 44 *page* yang dapat menampilkan gambar, animasi dan video.

2. Metode

Metode didalam penelitian pengembangan ini akan dijelaskan dan diuraikan menjadi tiga bagian yakni model penelitian dan pengembangan, langkah penelitian dan pengembangan dan uji coba produk. Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu *analysis design development, implementation* dan *evaluation* (Sugiyono, 2015). Pada tahap analisis peneliti melaksanakan wawancara dengan salah satu guru sejarah yakni ibu Ahya dan membagikan angket kebutuhan di kelas X IIS 1 MAN 2 Gresik. Analisis sendiri dibagi menjadi 4 tahap, yaitu analisis kinerja, siswa, fakta, konsep dan prosedur serta tujuan (Cahyadi, 2019). Dari tahap analisis didapatkan data yakni masih sedikitnya bahana jar inovatif yang digunakan guru dalam pembelajaran sekolah, minat belajar siwa yang rendah terhadap pembelajaran sejarah, materi mengenai sejarah lokal kurang dibahas didalam materi belajar. Dari sini akhir peneliti memutuskan untuk membuat bahan ajar modul elektronik dengan materi sejarah lokal proses masuknya islam di Kabupaten Gresik. Pembuatan *e-modul* bertujuan agar pembelajar lebih efektif dan minat belajar siswa meningkat.

Berikutnya yakni *Design*, bahan ajar disusun dengan mengkaji kompetensi belajar dan merancang materi dalam pembelajaran sejarah (Cahyadi, 2019). Penyusunan dan perancangan bahan ajar *E-Modul* Sejarah memanfaatkan bantuan aplikasi *canva* dalam desain setiap tampilan *page* di dalam *E-Modul* Sejarah. Desain *E-Modul* Sejarah sendiri terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, langkah pemakaian, latar belakang, deskripsi bahan ajar, manfaat bahan ajar, kd, ipk, tujuan belajar, materi bab 1, materi bab 2, soal evaluasi, *feedback*, harapan, glosarium, daftar rujukan, kunci jawabn dan profil pengembang. Materi dalam bahan ajar *E-Modul* Sejarah yakni proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik.

Dalam tahapan selanjutnya yakni *development*, yang merupakan tahapan memproduksi atau melakukan revisi terhadap bahan ajar yang akan digunakan atau dikembangkan (Cahyadi, 2019). Bukan hanya melkukan pengembangan bahan ajar berupa *E-Modul* Sejarah, terdapat juga instrumen penelitian kelayakan berupa validitas dan efektivitas bahan ajar dan minat belajar siswa. Uji terhadap kelayakan dilakukan oleh ahli validator untuk materi dan bahan ajar. Ahli validator materi dilakukan oleh Bapak Arif Subekti, sementara validator bahan ajar dilakukan oleh Bapak Wahyu Djoko Sulistyو. Pada tahap selanjutnya yaitu melakukan implementasi bahan ajar kedalam situasi yang nyata (Cahyadi, 2019). Tahap implementasi dilaksanakan dengan menguji kelayakan produk kepada ahli materi dan bahan ajar yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian dilakukan implementasi produk dalam pembelajaran. Implementasi produk bahan ajar kedalam pembelajar guna menguji efektivitas produk serta minat belajar siswa baik sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar *E-Modul* Sejarah.

Tahap berikutnya yakni evaluasi, pada tahap dilakukan prose pemberian penilaian terhadap pengembangan bahan ajar (Cahyadi, 2019) ini dilakukan dengan dua kegiatan yakni evaluasi terhadap produk pada setiap tahapan dan evaluasi berdasarkan penilaian oleh para ahli dan responden. Pada kegiatan evaluasi oleh responden terdapat dua pengelompokan yakni kecil dan besar. Data dari Hasil evaluasi produk bahan ajar kemudian dianalisis berdasarkan kriteria validasi dan efektivitas produk berdasarkan Arikunto (2012). Data yang telah didapatkan nantinya akan diukur berdasarkan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P : Presentasi hasil subjek uji coba

$\sum x$: Jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba

$\sum xi$: Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subjek uji coba

100% : Konstanta

Tabel 1. Kriteria Validasi dan Efektivitas Bahan Ajar

Nilai (%)	Kriteria	Keterangan
81- 100	Sangat Valid dan Sangat Efektif	Sangat layak tanpa revisi
61- 80	Valid dan Efektif	Layak digunakan dengan revisi
41- 60	Cukup Valid dan Cukup Efektif	Disaran untuk tidak digunakan
21- 40	Kurang Valid dan Kurang Efektif	Tidak layak digunakan
0- 20	Sangat kurang Valid dan Sangat kurang Efektif	Sangat tidak layak

Sumber: Arikunto (2012)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Kondisi Pembelajaran Sejarah di Kelas X IIS 1 MAN 2 Gresik

Dalam setiap pembelajaran sejarah guru akan sering dihadapkan dengan berbagai macam tantangan salah satunya yakni keadaan siswa yang bermacam-macam. Pembelajaran sejarah pada umumnya dianggap membosankan dan tidak menarik, sehingga membuat minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah kurang (Ba'in et al., 2010). Hal ini terjadi dalam pembelajaran sejarah di MAN 2 Gresik khususnya kelas X IIS 1 dimana setelah dilakukan pengamatan dan wawancara secara langsung dengan salah satu guru sejarah yang mengajar di kelas bahwa dalam pembelajaran sejarah masih ditemukan siswa yang tidak memperhatikan materi yang guru sampaikan dikarenakan mengobrol dengan teman sebangku atau tertidur didalam kelas. Selain itu sebanyak 50% siswa di kelas X IIS 1 memberi pernyataan bahwa mereka tidak menyukai pelajaran sejarah Terdapat beberapa factor yang memberikan pengaruh dalam proses belajar dan hasil belajar salah satunya yakni kondisi individual siswa. Kondisi siswa adalah kondisi psikologis berupa minat. Apabila bahan ajar yang dipakai tidak cocok dengan minat siswa, maka siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga tujuan belajar tidak dapat tercapai secara maksimal (Karina et al., 2017).

Pembelajaran sejarah semakin rendah jika guru masih menggunakan bahan ajar yang umum tanpa adanya inovasi untuk melakukan pengembangan bahan ajar yang kreatif (Fauzi et al., 2017). Maka dari itu, guru diharapkan dapat melakukan pengembangan terhadap pembelajaran sejarah salah satunya yakni pengembangan terhadap bahan ajar. Di sekolah

MAN 2 Gresik guru masih banyak menggunakan bahan ajar siap pakai tanpa adanya upaya perancangan, persiapan dan penyusunan. Sebagian besar guru sejarah di sekolah masih menggunakan bahan ajar buku teks. Sedangkan minat baca siswa sangat rendah, siswa sering malas jika harus membaca materi di buku teks yang 80% isinya berupa tulisan. Dari sini dapat dilihat bahwa kondisi siswa sangat penting dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Salah satu faktor yang bisa mempengaruhi kondisi siswa dalam kegiatan belajar yakni penggunaan bahan ajar. Oleh karena itu dibutuhkannya pengembangan terhadap bahan ajar baru yang kreatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar minat belajar siswa semakin meningkat.

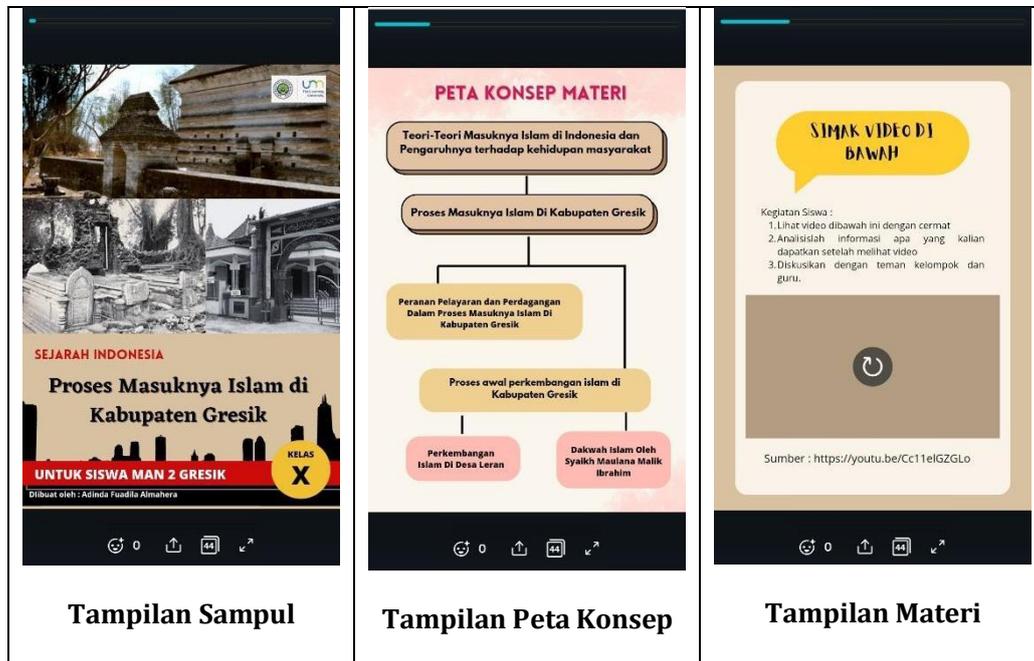
Berdasarkan kondisi tersebut akhirnya peneliti memutuskan untuk pengembangan bahan ajar berupa *E-Modul* Sejarah. Hal ini didasarkan berdasarkan hasil angket kebutuhan awal siswa dimana sebanyak 92% siswa menyatakan menyukai materi sejarah yang menampilkan video, audio, gambar atau animasi dengan media elektronik. Sehingga dalam pengembangannya *E-Modul* Sejarah akan menggunakan bantuan aplikasi *canva* untuk mendesain konten materi dan tampilan di dalam bahan ajar. Selanjutnya yakni sebanyak 66% siswa menyatakan bahwa mereka menyukai materi dengan KD 3.7 tentang menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia (ekonomi, pemerintahan, budaya). Maka dari itu, materi yang akan disampaikan di dalam *E-Modul* Sejarah yakni materi sejarah lokal proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik. Hal ini dikarenakan masih jarang guru yang menyampaikan sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah. Letak sekolah yang tidak jauh dari situs sejarah juga menjadi pendukung dari dikembangkan bahan ajar dengan materi sejarah lokal tersebut.

3.2. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk

Hasil produk yang tercipta setelah melewati tahap desain dan pengembangan bahan ajar yaitu *E-Modul* Sejarah. Bahan ajar *E-Modul* Sejarah yang dihasilkan yakni berupa *link* atau tautan yang didesain dengan menggunakan aplikasi *canva*. Dalam penggunaan *E-Modul* Sejarah menggunakan *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet. Bahan ajar *E-Modul* Sejarah sendiri dikemas dengan konten materi yakni KD 3.7 tentang menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia (ekonomi, pemerintahan, budaya). Materi yang dijabarkan di dalam *E-Modul* Sejarah yakni materi sejarah lokal proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik. Dalam materi ini menjelaskan mengenai peranan pelayaran dan perdagangan dalam proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik serta perkembangan Islam di desa leran dan dakwah Islam oleh Syaikh Maulana Malik Ibrahim.

Tampilan pada *E-Modul* Sejarah terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, langkah-langkah pemakaian bagi siswa, latar belakang, deskripsi produk, manfaat produk, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi yang terdiri dari dua bab pembahasan, ringkasan materi, soal evaluasi, feedback, harapan, glosarium, daftar rujukan, kunci jawaban, dan profil pengembang. Warna latar yang digunakan dalam *E-Modul* Sejarah secara umum menampilkan warna-warna pastel yang lebih soft agar memiliki kesan cerah dan kekinian. Desain *E-Modul* Sejarah sendiri menampilkan gambar-gambar peninggalan sejarah dan video yang bisa membantu siswa dalam mempelajari materi. *E-Modul* Sejarah juga didesain dengan tampilan di setiap *page* juga menampilkan gambar animasi yang menarik sehingga siswa tidak bosan untuk membaca materi. Setiap *page* pergantian menuju *page*

selanjutnya juga didesain dengan menggunakan animasi bergerak yang tersedia di dalam Aplikasi Canva. Hal ini menambah kemenarikan tersendiri dalam penyajian E-Modul Sejarah (Gambar 1).

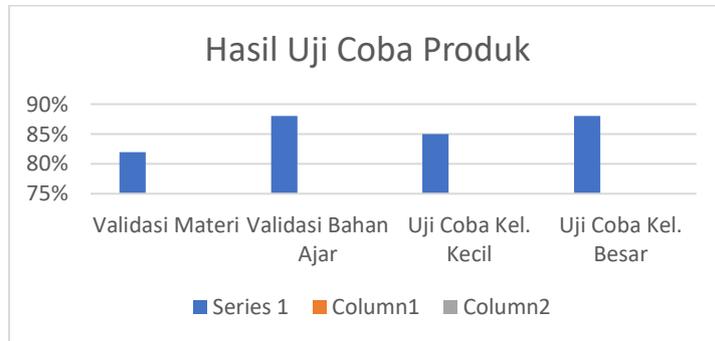


Gambar 1. Tampilan Desain E-Modul Sejarah

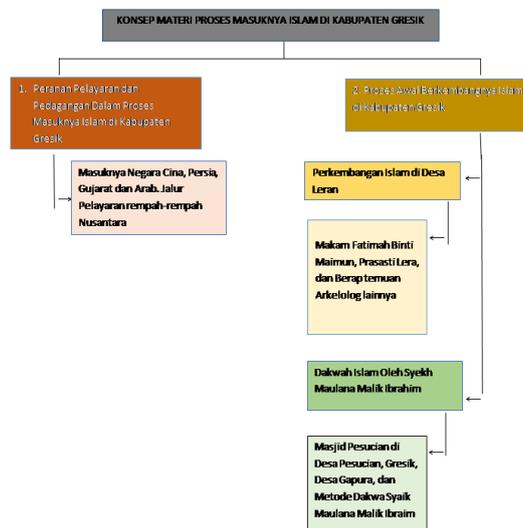
Bahan ajar *E-Modul* Sejarah juga telah melalui tahap uji coba produk dalam proses pengembangannya. Tahap uji coba terdiri dari beberapa tahap. Pertama, uji coba produk oleh ahli validasi materi dan bahan ajar. Tahap kedua yakni uji efektivitas bahan ajar, yang diujikan kedalam dua kelompok yaitu kelompok kecil dan besar. Dalam kegiatan uji validitas materi bahan ajar *E-Modul* Sejarah mendapatkan persentase 82% dan untuk uji validitas oleh ahli bahan ajar mendapatkan persentase 88%. Berdasarkan hasil persentase dari uji validasi materi dan bahan ajar maka dapat dianalisis berdasarkan kriteria penilaian validitas pada tabel 2 menunjukkan bahan ajar *E-Modul* Sejarah sangat valid dan sangat layak serta dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Tahap selanjutnya yakni uji efektivitas produk/bahan ajar. Dalam tahap uji efektifitas *E-Modul* Sejarah akan diuji cobakan dalam pembelajaran sejarah, dimana dalam kegiatannya akan dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok besar dan kecil. Dalam uji efektivitas kelompok kecil mendapatkan persentase 85,4%, kemudian untuk hasil uji kelompok besar mendapatkan persentase 87,6%. Berdasarkan dari dua hasil uji efektivitas bahan ajar tersebut dapat dinyatakan bahwa bahan ajar *E-Modul* Sejarah masuk kedalam kriteria sangat efektif digunakan didalam pembelajaran sejarah merujuk pada kriteria efektivitas (Gambar 2).

Materi modul harus sesuai dengan kurikulum, memiliki kepaduan, kejelasan konsep, bersumber dari peristiwa-peristiwa berbahasa yang nyata, memiliki makna kecakapan bagi hidup peserta didik (Kosasih, 2021). Materi yang dikembangkan dalam *E-Modul* Sejarah mengangkat sejarah lokal di Kabupaten Gresik yakni proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik. Selain dalam segi materi, pengembangan bahan ajar *E-Modul* juga pemanfaatan aplikasi *canva* dalam desainnya. Dengan menggunakan aplikasi *canva* terdapat kelebihan dalam penyajiannya dimana menyajikan berbagai macam animasi, gambar dan video serta desain template yang bermacam-macam, penggunaannya yang sangat praktis, mudah dan dapat

diakses dimana saja (Tanjung & Faiza, 2019). Dimana *E-Modul* Sejarah sendiri diciptakan dengan memanfaatkan aplikasi *canva* agar dapat meningkatkan minat siswa dengan menyajikan desain yang menarik (Kosasi, 2021). Pembahasan konten materi dalam *E-Modul* Sejarah dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Hasil Uji Coba Produk



Gambar 3. Peta Konsep Materi di dalam *E-Modul* Sejarah

Dalam penyusunan *E-Modul* Sejarah penyampaian materi yang runtut dan jelas agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa tergantung dengan pihak lain (Kosasih, 2021). Materi dalam *E-Modul* Sejarah ditampilkan dengan runtut dimana dalam sejarah masuknya Islam di Kabupaten Gresik diawali dari adanya pelabuhan Gresik. Pelabuhan Gresik sendiri sudah ada sejak abad ke 11 Masehi namun baru menjadi pelabuhan internasional pada abad ke 14 Masehi. Dalam Berita Cina yakni *ying yai seng lan* pada tahun 1416 M. Di Dalam berita tersebut diberitakan bahwa pada tahun itu di tanah Jawa terdapat empat pelabuhan penting yang tidak memiliki dinding (mungkin dalam artian terbuka) dimana kapal-kapal besar yang ingin mencapai kerajaan Majapahit yang letaknya lebih dalam harus melewati pelabuhan tersebut. Pelabuhan yang dimaksudkan adalah Pelabuhan Tuban, Gresik dan Surabaya (Muhadi, 2018). Dengan berkembangnya pelayaran dan perdagangan melalui kemunculan pelabuhan di Kabupaten Gresik ini yang menjadikan banyaknya pedagang asing mulai berdatangan ke Kabupaten Gresik untuk melakukan perdagangan pada awalnya. Pedagang asing yang masuk ke wilayah Kabupaten Gresik merupakan orang-orang dari Gujarat, Arab, Persia dan Cina.

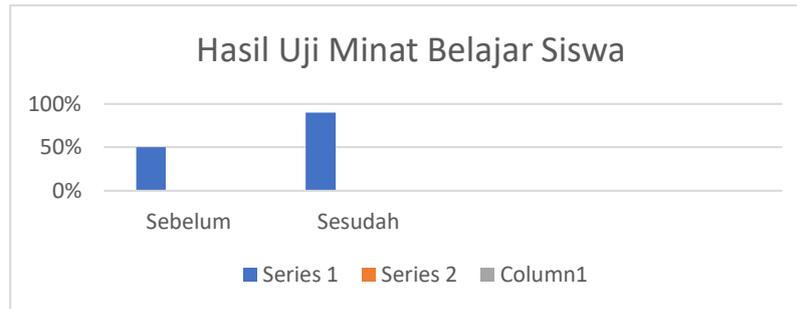
Menurut Agus Suyono dalam Sunyoto (2019) bahwa Dalam sebuah catatan Marcopolo menuliskan bahwa terdapat tiga pembagian penduduk di Perak yakni muslim Cina, Muslim Persia-Arab dan penduduk lokal. Muslim Cina dari Canton sekitar perempat abad ke 14 M menetap di daerah pantai utara Jawa dan pantai Timur Sumatera. Dalam tujuh muhibah, Cheng Ho juga menyebutkan bahwa tidak banyak penduduk Nusantara memeluk agama Islam, namun dalam muhibah pertama Cheng Ho yaitu tahun 1405 Masehi, menemukan adanya kelompok muslim di wilayah Tuban, Gresik, dan Surabaya.

Sehingga secara tidak langsung pelayaran dan perdagangan di Pelabuhan Gresik menjadi salah satu jalur dari proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik. Islam di Kabupaten Gresik tidak serta merta langsung menyebar begitu saja. Perkembangan Islam di Kabupaten Gresik berawal mula dari sebuah daerah yakni Desa Leran. Desa Leran sendiri terletak di Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik. Bukti bahwa Islam telah hadir di daerah tersebut yakni dengan ditemukannya kompleks makam Islam dan Nisan Fatimah Binti Maimun. Makam Islam tersebut diperkirakan ada sejak abad ke 10 Masehi. Kehadiran makam Fatimah Binti Maimun diduga berkaitan dengan migrasi orang-orang Persia. Selanjutnya yakni dakwah yang dilakukan oleh Syaikh Maulana Malik Ibrahim. Sebagai salah satu tokoh penyebar agama Islam di Pulau Jawa atau biasa disebut Wali Songo, Syaikh Maulana Malik Ibrahim berdakwah menggunakan berbagai metode salah satunya yakni perdagangan. Melalui perdagangan terdapat interaksi antara orang asing dengan masyarakat asli. Dengan adanya kontak dagang tersebut seiring dengan waktu mulai banyak masyarakat di Kabupaten Gresik yang memeluk agama Islam (Sunyoto, 2019). Jejak peninggalan Islam di Kabupaten Gresik sendiri hingga detik ini masih dijaga dengan baik baik. Hal ini yang menjadikan materi sejarah lokal lebih menarik untuk dipelajari karena adanya keterkaitan dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut yang membuat siswa lebih mudah untuk mempelajari materi yang ada di dalam bahan ajar *E-Modul Sejarah* (Kosasih, 2021).

3.3. Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Sejarah dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan menyukai terhadap sesuatu maupun rasa tertarik terhadap satu hal atau aktivitas tanpa adanya suruhan dari pihak lain (Slameto, 2010). Adapun ciri-ciri ketika seseorang memiliki minat terhadap sesuatu yakni lebih condong untuk memperhatikan sesuatu yang sedang dipelajari, adanya rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang dirasa menarik, memperoleh kebanggaan dan kepuasan tersendiri terhadap satu hal tersebut, memiliki rasa yang kuat terhadap satu hal di bandingkan dengan hal lain, dan mewujudkannya kedalam partisipasi pada kegiatan (Kusumo, 2016). Dalam menilai tingkat minat belajar siswa terdapat indikator-indikator minat belajar yakni rasa senang, tertarik, penerimaan dan kontribusi siswa (Slameto, 2013).

Efektivitas bahan ajar *E-Modul Sejarah* dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dilihat melalui Gambar 4. Dimana di dalam uji minat belajar siswa terdapat peningkatan dari sebelum dan sesudah penggunaan *E-Modul Sejarah*. Persentase Minat belajar siswa sebelum memakai *E-Modul Sejarah* sebesar 49,8%. Sedangkan, untuk minat belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar *E-Modul Sejarah* mendapatkan persentase 89,8%. Hal ini membuktikan bahwa bahan ajar *E-Modul Sejarah* dinilai efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa berdasarkan indikator penilaian minat belajar (Gambar 4).



Gambar 4. Hasil Uji Minat Belajar Siswa

4. Simpulan

Dalam proses pembelajaran seorang guru sering dihadapkan dengan berbagai permasalahan. Salah satu permasalahannya yakni berbagai macam kondisi siswa. Kondisi siswa sendiri salah satunya yakni minat belajar siswa. Pembelajaran sejarah salah satu pembelajaran yang dianggap sangat membosankan bagi sebagian siswa. Salah satu faktor dari menurunnya minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah yakni kurangnya inovasi dalam bahan ajar yang dipakai dalam belajar. Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah bahan ajar digital berbasis aplikasi canva berupa *E-Modul* Sejarah dengan materi sejarah lokal proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik. Hasil pengembangan bahan ajar antara lain sebagai berikut (1) Menghasilkan bahan ajar *E-Modul* Sejarah dengan materi proses masuknya Islam di Kabupaten Gresik yang dapat diakses melalui *link* secara online dan didesain dengan menampilkan gambar, video, audio dan animasi dalam satu bahan ajar sehingga lebih menarik dan inovatif (2) Bahan ajar *E-Modul* Sejarah telah teruji validasi baik materi dan bahan ajar juga uji efektivitas kelompok kecil dan besar sehingga bahan ajar *E-Modul* Sejarah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah (3) Bahan ajar *E-Modul* Sejarah telah melalui uji minat belajar siswa dan dinyatakan efektif untuk menambah tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Pengembangan bahan ajar *E-Modul* Sejarah juga didukung dengan kondisi sekolah dimana setiap siswa dipersilahkan membawa HP dan jaringan internet yang disediakan gratis oleh pihak sekolah. Sehingga bahan ajar *E-Modul* Sejarah dirasa sangat efektif untuk pembelajaran sejarah dan meningkatkan minat belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43.
- Khairina, R. M., & Syafrina, A. (2017). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (1 ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kusumo, S. (2016). *Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Se-gugus Nyai Ageng Serang Semarang*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Muhadi, M., & Artono, A. (2018). Gresik Sebagai Bandar Dagang di Jalur Sutra Akhir Abad XV Hingga Awal Abad XVII (1513 M). *Avatar*, 6(2), 143-154.
- Slameto, S. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunarjan, Y. Y. F. R., & Amin, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Handout Berbasis Sejarah Lokal dengan Materi Perjuangan Rakyat Banyumas Mempertahankan Kemerdekaan dalam Agresi Militer

Belanda 1 Tahun 1947 Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto. *Indonesian Journal of History Education*, 5(2).

Sunyoto, A. (2019). *Atlas Wali Songo* (Cetakan II Ed.). Tangerang Selatan, Banten, Indonesia: Pustaka Ilman.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VOTEKNIKA*, 7(2), 80.

Wijayanti, P. A., & Juariyah, S. (2010). Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI Ia SMA Ibu Kartini Semarang Dengan Metode Cooperative Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 27(1).