

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran terdapat kebijakan bahwa struktur kurikulum SMK/MAK dibagi menjadi dua bagian dalam Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran intrakurikuler dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Pembelajaran intrakurikuler terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok mata pelajaran umum dan kelompok mata pelajaran kejuruan. Kelompok mata pelajaran umum berfungsi untuk membentuk siswa menjadi individu yang utuh sesuai fase perkembangannya yang dituangkan pada mata pelajaran Proyek IPAS, Bahasa Inggris, Matematika, dan Informatika. Sedangkan kelompok mata pelajaran kejuruan berfungsi untuk membentuk siswa agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan perkembangan dunia kerja, serta ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Beberapa mata pelajaran kelompok kejuruan meliputi mata pelajaran kejuruan, mata pelajaran kreatif dan kewirausahaan, dan mata pelajaran pilihan (Kemendikbudristekdikti, 2022). Salah satu sekolah yang telah menerapkan kebijakan ini yaitu SMK Negeri 3 Bandung.

SMK Negeri 3 Bandung merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan negeri terbaik di Kota Bandung. Berlokasi di Jl. Solontongan No.10, Turangga, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40264. Hingga tahun 2024, sekolah ini memiliki 127 PTK Profesional (102 Tenaga Pendidik; 25 Tenaga Kependidikan; 5 Tenaga Keamanan; dan 4 Tenaga Kebersihan), dan 1953 Siswa (644 Siswa Kelas X; 629 Siswa Kelas 11; 614 Siswa Kelas 12; dan 66 Siswa Kelas 13). Visi sekolah yaitu menjadi SMK unggul bermutu dalam membentuk insan berkarakter, kompeten, dan kompetitif berbasis IT, *digipreneur*, dan berwawasan lingkungan hidup. Spektrum keahlian yang tersedia di SMK Negeri 3 Bandung berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 165 Tahun 2021 tentang SMK

Pusat Keunggulan terdiri dari tiga bidang keahlian yaitu Bisnis dan Manajemen, Pariwisata, serta Seni dan Ekonomi Kreatif. Salah satu program keahlian dari bidang keahlian Bisnis dan Manajemen adalah Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB).

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa, salah satu mata pelajaran kelompok kejuruan yaitu mata pelajaran kejuruan. Pada Fase E (Kelas X) mata pelajaran kejuruan ini berpusat pada pelajaran dasar-dasar program keahlian (Kepmendikbudristekdikti, 2022). Salah satu implementasi dari kebijakan tersebut yaitu pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar MPLB yang diberikan untuk para siswa Program Keahlian MPLB. Mata Pelajaran Dasar-Dasar MPLB mencakup beberapa elemen meliputi proses bisnis MPLB di dunia kerja; perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global dalam MPLB; profil pekerjaan/profesi dan peluang usaha di bidang MPLB; peralatan dan aplikasi teknologi perkantoran; sistem informasi dan komunikasi organisasi; dan teknik dasar aktivitas perkantoran di bidang MPLB.

Berdasarkan informasi, ditemukan adanya kesulitan pada siswa saat memahami pembelajaran pada salah satu elemen, yaitu elemen peralatan dan aplikasi teknologi perkantoran. Dalam satu elemen meliputi Tujuan Pembelajaran, KKTP, Jumlah Pelajaran, dan Pertemuan. Istilah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) merupakan kumpulan standar atau indikator yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Informasi yang tertuang dalam KKTP akan digunakan sebagai referensi saat membuat instrumen asesmen agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah (Hardaningtiastuti, 2023). Lebih lengkapnya, berikut ini tabel KKTP elemen peralatan dan aplikasi teknologi perkantoran.

**Tabel 1.1**  
**Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran**

Elemen	Tujuan Pembelajaran	KKTP	Jml JP	Pertemuan

Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran	6.1 Mengidentifikasi Jenis Peralatan Kantor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian peralatan kantor</li> <li>2. Mengidentifikasi jenis dan kegunaan peralatan kantor</li> </ol>	6	9
	6.2 Menggunakan Peralatan Kantor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan peralatan komunikasi, kearsipan, mencetak dokumen, dan penggandaan dokumen</li> <li>2. Menggunakan peralatan logistic</li> </ol>	24	9,10
	6.3 Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Peralatan Kantor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian pemeliharaan peralatan kantor</li> <li>2. Menjelaskan tujuan pemeliharaan peralatan kantor</li> <li>3. Mengidentifikasi jenis peralatan kantor</li> </ol>	6	11
	6.4 Menggunakan Aplikasi Perangkat Lunak dan Keras untuk Perkantoran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan aplikasi perangkat lunak (Aplikasi perkantoran seperti <i>Microsoft Word</i>, <i>Microsoft Excel</i>, dan <i>Microsoft Power Point</i>).</li> <li>2. Mengidentifikasi jenis aplikasi perangkat lunak</li> </ol>	78	12,13,14,15, 16,17

		3. Menggunakan aplikasi perangkat lunak 4. Menggunakan <i>typing master</i>		
	6.5 Menerapkan Prosedur Mencetak Dokumen	Menerapkan langkah-langkah mencetak dokumen	6	18

Sumber: Data Sekunder Guru Program Keahlian MPLB (2023)

Merujuk pada tabel di atas, yang menjadi kesulitan siswa yaitu memahami materi pada TP 6.4 Menggunakan Aplikasi Perangkat Lunak dan Keras untuk Perkantoran, KKTP 6.4.3 Menggunakan Aplikasi Perangkat Lunak khususnya pada materi *Microsoft Word*.

Pendidikan di era digital mengalami transformasi yang signifikan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan di SMK, khususnya di Program Keahlian MPLB adalah penguasaan keterampilan teknis seperti *Microsoft Word*. Keterampilan ini sangat krusial dalam mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja yang semakin kompetitif (Zakaria & Iksan, 2020). Namun, dalam praktiknya, siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 3 Bandung menghadapi berbagai kendala dalam proses pembelajaran *Microsoft Word*. Keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran di kelas merupakan faktor penting yang mempengaruhi kualitas pemahaman siswa. Dengan waktu yang terbatas, materi yang diajarkan tidak dapat disampaikan secara mendalam, sehingga siswa hanya mendapatkan pemahaman yang superficialis. Dalam banyak kasus, siswa merasa tidak cukup waktu untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut atau bertanya tentang topik yang mereka anggap sulit, yang berdampak pada pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan *Microsoft Word*.

Sistem pembelajaran materi *Microsoft Word* di Kelas X MPLB masih dilakukan secara konvensional. Sistem pembelajaran konvensional ini umumnya mengandalkan pengajaran secara langsung, di mana guru menyampaikan materi secara verbal di depan kelas. Metode ini sering kali menggunakan papan tulis atau proyektor untuk menunjukkan langkah-langkah penggunaan *Microsoft Word*. Pada kegiatan ini, siswa lebih banyak menjadi pendengar pasif yang menerima informasi

dari guru tanpa terlibat secara aktif dalam proses belajar (Choi & Hur, 2023). Kelemahan utama dari metode ini yaitu keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk menjelaskan seluruh fitur dan konsep *Microsoft Word* secara mendalam. Dalam situasi kelas yang terbatas, guru sering kali harus memprioritaskan beberapa poin penting, meninggalkan ruang yang terbatas untuk diskusi mendalam atau eksplorasi lebih lanjut oleh siswa. Hal ini dapat menghambat pemahaman yang mendalam tentang materi yang diajarkan.

Selain itu, berdasarkan informasi bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selama ini, dalam mempelajari materi TP 6.4 Menggunakan Aplikasi Perangkat Lunak dan Keras untuk Perkantoran, KKTP 6.4.3 Menggunakan Aplikasi Perangkat Lunak (*Microsoft Word*) siswa hanya mencatat poin-poin penting yang disampaikan oleh guru, dan meminjam buku cetak ke perpustakaan dengan durasi waktu yang terbatas. Upaya pengembangan potensi dan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara meyakinkan, maka guru era milenial harus mengembangkan metode pembelajaran baru yang melibatkan siswa sebagai *students-centered* (Anas & Jufri, 2023). Guru berperan sebagai fasilitator untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan menyiapkan sumber dan media pembelajaran yang ditujukan untuk siswa di sekitar dan juga siswa yang jauh secara fisik (Surani, 2019).

Banyak media pembelajaran yang digunakan di sekolah bersifat monoton dan kurang variatif. Media yang tidak menarik dan interaktif membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Milenia & Nurharini, 2024). Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran. Salah satu alternatif solusinya adalah dengan pengembangan *e-modul* berbasis Canva. Menurut Resmini (2021), Canva merupakan salah satu *platform* desain *online* yang menawarkan berbagai *template* untuk media pembelajaran. Canva menurut Wulandari (2022), adalah salah satu aplikasi yang paling diminati oleh guru dan digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Menurut Triningsih dalam Musfirotun *et al.*, (2023), aplikasi Canva dapat membantu guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran berbasis keterampilan, teknologi, kreativitas, dan lain sebagainya. Hal ini karena media

Andini Oktaviani, 2024

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATERI MICROSOFT WORD UNTUK SISWA KELAS X MPLB SMK NEGERI 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan mereka dalam proses belajar. Pada dunia pendidikan, aplikasi Canva merupakan *platform* desain *online* yang populer di kalangan guru, memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan minat belajar siswa melalui penggunaan media yang menarik.

Dengan menggunakan *e-modul* berbasis Canva, materi *Microsoft Word* dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Holisoh *et al.*, 2023). *E-modul* berbasis Canva menawarkan berbagai fitur yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Melalui elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, dan video, *e-modul* ini dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan informatif. Integrasi berbagai elemen ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep *Microsoft Word* secara lebih menyeluruh dan aplikatif. Fleksibilitas akses *e-modul* juga menjadi keunggulan utama. Siswa dapat mengakses *e-modul* kapan dan di mana saja, yang memungkinkan mereka untuk belajar di luar waktu pelajaran dan di luar batasan ruang kelas (Aziza & Supriatna, 2021). Fleksibilitas ini mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mempelajari materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Dengan adanya fitur-fitur seperti kuis dan latihan, siswa dapat berlatih dan menguji pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan. Hal ini dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar dan berkomitmen lebih tinggi terhadap materi yang diajarkan (Saryadi & Sulisworo, 2023).

Oleh karena itu, untuk memahami dan mengatasi permasalahan fenomena belum optimalnya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran Siswa Kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) Materi *Microsoft Word*, diperlukan pendekatan khusus untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka pendekatan teori yang digunakan adalah Teori Konstruktivisme Sosial-Kultural yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky, seorang filsuf psikolog asal Rusia. Pendekatan konstruktivis memanfaatkan teknologi untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam pembelajaran aktif. Pendekatan ini memungkinkan siswa menggunakan teknologi sebagai alat untuk mengeksplorasi, bekerja sama, dan memperluas pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Aplikasi edukatif, tablet, komputer,

Andini Oktaviani, 2024

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATERI MICROSOFT WORD UNTUK SISWA KELAS X MPLB SMK NEGERI 3 BANDUNG**

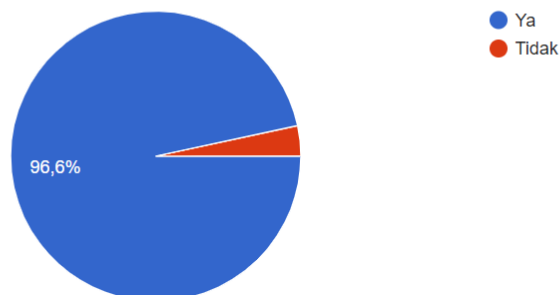
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

internet, dan ponsel pintar adalah beberapa jenis teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih baik. Teknologi memungkinkan siswa dapat mengakses media pembelajaran yang interaktif dan menarik, melakukan penelitian *online*, dan mempelajari berbagai hal melalui sumber digital (Elfrianto *et al.*, 2024).

Pernyataan tersebut relevan dengan hasil pra-penelitian yang dibagikan ke siswa Kelas X MPLB menghasilkan informasi sebagai berikut.

Jika hanya dijelaskan & dipraktekkan oleh guru di kelas itu tidak memungkinkan karena terbatas waktunya, maka menurut Anda apakah dengan membagikan E-Modul tentang Materi Microsoft Word dapat membantu Anda memahami materi Microsoft Word?

59 jawaban



Sumber: *Google Formulir* Hasil Pra-Penelitian Skripsi (2023)

### Gambar 1.1 Hasil Pra Penelitian Skripsi

Berdasarkan gambar di atas, sebanyak 96,6% siswa setuju menggunakan *e-modul* sebagai media pembelajaran untuk membantu memahami materi Aplikasi *Microsoft Word*. Menurut (Indartiwi *et al.*, 2020) pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu pendekatan untuk pembelajaran siswa Generasi Z (Gen Z) yang pertumbuhannya seiring dengan kemajuan teknologi. Hal ini dapat dicapai melalui pengembangan media pembelajaran (*e-modul*) interaktif berbasis Canva yang tidak asing lagi bagi siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Qotimah & Mulyadi, 2021) bahwa, *e-modul interaktif* yang menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, dan rekaman audio maupun video, dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah.

Dalam membuat konsep perancangan *e-modul* tentu membutuhkan sebuah landasan untuk menyusun media pembelajaran tersebut. Adapun landasan

Andini Oktaviani, 2024  
**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATERI MICROSOFT WORD UNTUK SISWA KELAS X MPLB SMK NEGERI 3 BANDUNG**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penyusunan *e-modul* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan Teori Konstruktivisme Sosial-Kultural Lev Vygotsky yang memuat tujuh tahapan yaitu tahap identifikasi *prior knowledge* dan miskonsepsi; penyusunan program pembelajaran; orientasi dan elisitasi; refleksi; restrukturisasi ide; aplikasi; dan *review* (Purwati *et al.*, 2024). Pengembangan *e-modul* mendukung siswa untuk memiliki materi ajar sendiri yang dapat diakses kapan dan di mana saja (Oktaviara & Pahlevi, 2019).

*E-modul* berbasis Canva memungkinkan guru untuk membuat konten pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dengan hadirnya *e-modul* interaktif, memungkinkan guru untuk memberikan berbagai tugas yang mendorong siswa untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sesamanya. Berbagai tugas kolaboratif ini sangat penting dalam teori konstruktivisme sosio-kultural Vygotsky, di mana interaksi sosial dianggap sebagai kunci untuk perkembangan kognitif. Selain itu, fitur interaktif dalam *e-modul* dapat memfasilitasi kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tugas atau proyek. Hal ini penting dalam mengembangkan keterampilan kerja sama dan komunikasi yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Pengembangan *e-modul* ini dapat menjadi langkah awal dalam upaya meningkatkan literasi digital siswa. Maka melalui kolaborasi, siswa dapat saling berkomunikasi, saling membantu, berbagi pengetahuan, berpikir kritis dan mengembangkan kreativitas (Hidayah *et al.*, 2021).

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka jika permasalahan ini tidak segera diselesaikan maka siswa akan semakin tertinggal dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pada dasarnya, dunia pendidikan harus secara konsisten menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran (Nurillahwaty, 2021). Kurikulum merdeka adalah paradigma baru dalam pendidikan yang dirancang untuk mengatasi tantangan abad ke-21. Pembelajaran di abad ke-21 tidak cukup dengan pengetahuan, melainkan keterampilan menjadi bagian penting yang diperlukan untuk berbagai aspek, keterampilan yang dimaksud

Andini Oktaviani, 2024

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATERI MICROSOFT WORD UNTUK SISWA KELAS X MPLB SMK NEGERI 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



meliputi pemikiran kritis; kreativitas; kolaborasi; komunikasi; informasi literasi; media literasi; literasi teknologi; fleksibilitas; kepemimpinan; inisiatif; produktivitas; serta keterampilan sosial (Mardhiyah *et al.*, 2021). Keseluruhan keterampilan tersebut harus diimbangi dengan kemampuan setiap individu mengoperasikan teknologi dengan baik. Dengan terbiasa menggunakan teknologi untuk belajar, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era digital. Literasi digital ini akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan karier mereka di masa depan.

Mengacu pada keseluruhan paparan di atas, maka judul penelitian relevan dengan bidang keilmuan Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran dengan Konsentrasi Pendidikan. Jika mencermati berbagai permasalahan yang timbul, maka keterampilan siswa dalam mengoperasikan aplikasi *Microsoft Word* sangat penting untuk masa yang akan datang, baik untuk kebutuhan pekerjaan maupun melanjutkan ke perguruan tinggi. Selain itu, dalam upaya memahami dan memecahkan masalah belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, terdapat faktor lain seperti proses belajar mengajar di kelas sangat terbatas ruang dan waktu dan mengingat keterampilan mengoperasikan *Microsoft Word* sangat penting bagi siswa Program Keahlian Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), maka perlu dilakukan penelitian yang kemudian akan dituangkan dalam bentuk laporan penelitian dengan judul, “*Pengembangan E-modul Berbasis Canva Pada Materi Microsoft Word untuk Siswa Kelas X MPLB SMK Negeri 3 Bandung*”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat dan persaingan yang kompetitif, maka khususnya siswa Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dituntut untuk memiliki *hardskill* dan *softskill* yang dapat menunjang di masa yang akan datang yaitu, salah satunya mampu mengoperasikan aplikasi perangkat lunak teknologi perkantoran (*Microsoft Word*). Selain itu, belum tersedianya media pembelajaran yang efektif dan menarik, khususnya pada materi menggunakan aplikasi perangkat lunak teknologi perkantoran *Microsoft Word* serta terbatasnya

Andini Oktaviani, 2024

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATERI MICROSOFT WORD UNTUK SISWA KELAS X MPLB SMK NEGERI 3 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ruang dan waktu saat proses belajar mengajar di kelas, sehingga materi kurang tersampaikan dengan jelas dan mendalam.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam pengembangan media pembelajaran berupa *e-modul* di Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) SMK Negeri 3 Bandung adalah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media pembelajaran didesain menggunakan Aplikasi Canva.
- 2) Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini terfokus pada satu aplikasi *software*, yaitu *Microsoft Word*.
- 3) Pada penelitian ini hanya dilakukan uji kelayakan media pembelajaran, tidak sampai uji efektifitas.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran (*e-modul*) berbasis Canva Pada Materi *Microsoft Word*?
- 2) Bagaimana kelayakan penggunaan *e-modul* berbasis Canva pada Materi *Microsoft Word*?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat media pembelajaran berupa *e-modul* berbasis Canva untuk Materi *Microsoft Word*.
- 2) Menguji kelayakan media pembelajaran berupa *e-modul* berbasis Canva untuk Materi *Microsoft Word*.

## 1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, di antaranya yaitu sebagai berikut.

### 1) Teoritis

- a) Diharapkan produk yang dikembangkan dapat digunakan tanpa batasan ruang atau waktu sehingga dapat diakses kapan dan di mana saja.
- b) Dalam proses pembelajaran, *e-modul* membantu menjaga lingkungan dan alam karena mengurangi penggunaan kertas, serta memungkinkan proses pembelajaran lebih mudah dan menghasilkan hasil yang memuaskan.
- c) Menjadi bahan referensi dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

### 2) Praktis

#### a) Bagi Guru

Diharapkan dengan menggunakan *e-modul*, memberikan salah satu alternatif sebagai media belajar untuk siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### b) Bagi Siswa

Diharapkan dengan menggunakan *e-modul*, dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Siswa dapat mengakses link yang diberikan oleh guru kapan dan di mana saja jika mereka terhubung ke internet. Mereka juga dapat mengakses *e-modul* tanpa terhubung internet, namun mereka harus mengunduhnya terlebih dahulu. Oleh karena itu, pembelajaran dapat berlangsung meskipun siswa tidak berada di tempat yang sama dengan dengan guru.

#### c) Bagi Penulis

Diharapkan dengan mengembangkan suatu produk media pembelajaran (*e-modul*), dapat menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan mengembangkan produk-produk yang lain.

d) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan pada pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif dan menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam pengembangan media pembelajaran untuk materi *Microsoft Word* di SMK Negeri 3 Bandung menggunakan aplikasi desain grafis Canva adalah sebagai berikut:

- 1) Produk ini dirancang untuk digunakan dalam beberapa jenis benda elektronik di antaranya, *smartphone*, tablet, laptop, ataupun komputer.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki konten yang terdiri dari identitas *e-modul*, daftar hadir siswa, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis interaktif, dan latihan praktik.
- 3) Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup berbagai objek meliputi, teks, gambar, animasi, dan video.
- 4) Bentuk akhir media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa *e-modul* dengan format *website* yang dapat diakses melalui tautan (*link website* Canva).