

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Menurut (Asih & Andika, 2017) pengembangan Pembangunan adalah proses pendidikan yang metodis dan berjangka panjang yang mengutamakan ide-ide teoretis dan abstrak melalui praktik dan pengajaran.

Menurut (Zulfaidhah et al., 2018) bahwa pengembangan perangkat pembelajaran merupakan suatu lingkaran yang berkesinambungan. Setiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan kegiatan revisi. Menurut justifikasi tersebut, pengembangan adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan secara metodis, andal, dan menyeluruh; khususnya, ini melibatkan peningkatan produk secara terus-menerus untuk menciptakan produk yang dapat ditingkatkan kualitas.

b. Tujuan Pengembangan

Tujuan utama penelitian dan pengembangan adalah menciptakan produk yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang muncul. Manfaat penelitian ini setidaknya tidak terbatas pada yang menguraikan atau melaporkan segala kekurangan yang mungkin timbul.

2. Elektronik Modul (*E-Modul*)

a. Pengertian Elektronik Modul (*E-Modul*)

Menurut (Asih & Andika, 2017) Pengembangan adalah proses pendidikan yang metodis dan berjangka panjang yang mengutamakan konsep teoretis dan abstrak melalui praktik dan pengajaran. (Zulfaidhah et al., 2018) menyatakan bahwa penciptaan sumber daya pendidikan merupakan siklus yang berkelanjutan..

Menurut (Dewi Pendit et al., 2022) e-modul adalah suatu tampilan informasi komputer atau alat pembaca buku elektronik dapat digunakan untuk membaca *e-modul*, yaitu tampilan informasi berformat buku elektronik yang ditampilkan secara elektronik dengan menggunakan *harddisk, disket, CD, atau flash disk*.

Sebaliknya modul elektronik menurut Dewi & Lestari (2020) adalah modul digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer atau perangkat Android. Modul-modul tersebut dapat berisi teks, gambar, atau kedua-duanya, serta materi elektronik. Peserta didik perlu belajar secara mandiri ketika menggunakan sumber daya digital beserta simulasi yang dapat dan harus digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan dalam konteks pendidikan adalah sebuah prosedur berlarut-larut yang menekankan ide-ide teoretis dan abstrak melalui praktik dan pengajaran metodis. Proses pengembangan perangkat pembelajaran digambarkan sebagai sebuah siklus yang berkelanjutan.

Selain itu, elektronik modul (*e-modul*) merupakan bentuk penyajian informasi dan materi pembelajaran dalam format digital. *E-modul* dikirimkan sebagai buku elektronik yang dapat dibaca di komputer atau *e-reader* dan dapat diakses menggunakan berbagai perangkat penyimpanan, termasuk *CD, flash drive, hard drive*, dan disket. Sementara itu, elektronik modul terdiri dari teks, gambar, atau keduanya, serta dilengkapi dengan simulasi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa. Media elektronik seperti komputer atau perangkat Android dapat digunakan untuk mengakses modul ini.

Secara keseluruhan, pengembangan perangkat pembelajaran yang bersifat elektronik memberikan kemudahan akses dan mendukung pembelajaran mandiri, serta merupakan bagian dari upaya untuk memajukan pendidikan melalui teknologi.

b. Karakteristik Elektronik Modul (*E-Modul*)

E-modul perlu mempunyai kualitas tertentu agar dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai alat atau media untuk mengatasi kesulitan belajarnya. Karena karakteristik modul tercetak dapat diterapkan pada *e-modul*, maka karakteristik *e-modul* diturunkan dari modul tercetak. Berikut ciri-ciri modul menurut (Ilham, 2010):

1) *Self instructional*

Fitur ini mengharuskan siswa untuk belajar sendiri, tanpa bantuan guru. Hasilnya, desain modul memudahkan siswa

memahami informasi yang terdapat di dalam media bahan ajar *e-modul*.

2) *Self Contained*

Keseluruhan sumber belajar untuk satu unit kompetensi terdapat dalam modul ini. Hal ini bertujuan untuk menawarkan sumber daya pendidikan yang komprehensif.

3) *Stand Alone*

Modul yang dikembangkan tidak bergantung pada media lain. Artinya, siswa dapat mempelajari dan menyelesaikan tugas modul tanpa menggunakan sumber atau media pengajaran tambahan.

4) Adaptif

Apabila suatu modul ketika sesuatu bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka hal itu dianggap adaptif.

5) *User Friendly*

Pengguna akan merasa mudah untuk menggunakan modul ini. Semua instruksi dan informasi yang ditemui pengguna bersifat sopan dan bermanfaat, memungkinkan mereka merespons dan menggunakan sumber daya sesuai keinginan mereka.

6) Konsistensi

Modul perlu menyeimbangkan satu sama lain dalam hal gaya penulisan, pemilihan jenis huruf, format, dan tata letak. Ciri-ciri

modul adalah lengkap dan mudah dipahami, memuat uraian materi pembelajaran secara jelas dan lengkap, mempunyai sumber yang jelas, memuat tujuan pembelajaran, serta ramah dan mudah beradaptasi sehingga dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, menurut para ahli. karakteristik yang diusulkan untuk penulisan modul.

c. Tujuan dan Manfaat Elektronik Modul (*E-Modul*)

Menciptakan sumber daya pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum siswa serta keadaan sosial dan lingkungannya merupakan salah satu tujuan pembuatan *e-modul* (Hamdani, 2011). *E-modul* adalah alat hebat yang dapat dibuat oleh guru sebagai sumber belajar yang berguna dengan mempertimbangkan lingkungan, kondisi siswa, dan kurikulum yang sesuai.

Tujuan pembuatan *e-modul* adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Batasan waktu, tempat, dan daya sensorik semuanya dapat diatasi dengan *e-modul*. Penggunaan *e-modul* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa. Informasi dapat dikomunikasikan melalui *e-modul* baik dalam bentuk tertulis maupun lisan atau dengan menggabungkan kedua metode tersebut (Kosasih, 2021).

Guru dan siswa akan merasakan program ini sangat membantu. Kemampuan belajar mandiri, belajar di luar kelas untuk mendapatkan minat yang lebih besar, kebebasan mengekspresikan

gaya belajar, kesempatan menguji diri sendiri, kemampuan mengajar diri sendiri, dan pengembangan kemampuan berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber daya merupakan hal yang penting semua keuntungan yang dapat diperoleh siswa dari *e-modul*.

Manfaat bagi guru mengurangi ketergantungan pada buku referensi, memperluas perspektif, memperoleh keahlian dan pengalaman dalam menciptakan bahan ajar, membina hubungan siswa-guru yang sukses, meningkatkan nilai kredit, dan mengembangkan gaya mengajar yang lebih inovatif merupakan beberapa keuntungan dari suatu produk bahan ajar yang berupa *e-modul* (Hamdani, 2011).

d. Kelebihan Penggunaan Elektronik Modul (*E-Modul*)

1. *E-modul* merupakan sumber pembelajaran yang mengedepankan otonomi siswa serta efisien, efektif, dan produktif.
2. Dipamerkan melalui monitor atau layar untuk pemantauan.
3. Lebih nyaman untuk diangkut kemana-mana; berapa pun jumlah modul yang disimpan dan diangkut, hal ini tidak akan menjadi beban pengguna.
4. Menggunakan kartu memori, *CD*, atau *USB flash drive* untuk menyimpan data.
5. Dibandingkan modul cetak, biaya produksi lebih rendah. Produksinya tidak memerlukan biaya lagi, yang anda butuhkan

hanyalah duplikat. Email adalah metode distribusi lain yang tersedia.

6. Untuk mengoperasikannya gunakan sumber daya seperti listrik dan laptop atau komputer. kuat dan tahan terhadap karat seiring berjalannya waktu.
 7. Naskah dapat digabungkan dengan audio dan video ke dalam satu paket presentasi, dan dapat diatur dengan cara apapun.
- e. Kekurangan Elektronik Modul (*E-Modul*)

Adapun kelemahan dari pemanfaatan media e-modul antara lain adalah terbatasnya perangkat di berbagai sekolah untuk mengakses *e-modul* yang akan digunakan, serta sedikitnya jumlah siswa yang dapat menggunakan *e-modul* yang akan digunakan. telah disediakan guru. Siswa tidak dapat menggunakan *e-modul* secara efektif dalam kegiatan pembelajaran jika gadget tersebut tidak tersedia di aplikasi.

3. Canva

- a. Pengertian Canva

Dibandingkan dengan alat grafis lainnya, Canva adalah platform yang mempermudah dan mempercepat pembuatan desain grafis dan materi publikasi. Anda dapat mengunduh aplikasi seluler dari App atau *Play Store* atau menggunakan alat luar biasa ini secara online melalui browser desktop. Selain itu, ia hadir dalam dua versi: edisi Pro yang membutuhkan biaya dan versi gratis.

b. Fitur Canva

1) Tidak mengherankan jika Canva, sebuah platform untuk pembuatan desain, menawarkan segudang alat dan fitur untuk memanjakan penggunanya. Selain sangat efektif, elemen-elemen ini juga mudah dipahami dan digunakan oleh orang awam, sehingga siapa pun bisa mahir dalam mendesain dalam hitungan menit. Berikut adalah beberapa karakteristik utama Canva sehingga Anda dapat lebih memahami apa itu Canva.

2) Tersedia 750.000+ Template

Templat Canva adalah fitur utamanya dan paling berguna. Jumlahnya tidak sedikit diperkirakan lebih dari 750 ribu templat tersedia untuk digunakan dalam beragam konteks. Faktanya, templat baru untuk kategori tertentu dirilis hampir setiap hari.

3) Ada 900+ Ilustrasi dan Icon

Selain templat, dapat menyertakan ikon dan ilustrasi dari jenis tema lain sebagai elemen desain. Apakah Anda ingin gambar 3D? Ya ada. atau GIF, yang merupakan ilustrasi animasi? Di sana juga. Telusuri menu untuk menemukan ikon dan grafik yang diperlukan..

4) PDF Editor

File PDF akan diubah menjadi bagian yang dapat diedit sehingga Anda dapat membuat perubahan cepat pada bagian tertentu.

Setelah dokumen diedit, Anda dapat mendownloadnya dalam format SVG, PPT, atau PDF..

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dalam Djamarah (2011) adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk mengubah energi dalam diri menjadi tindakan nyata guna mencapai tujuan. Pergeseran energi internal seseorang bermanifestasi sebagai tindakan fisik yang nyata. Seseorang sangat termotivasi untuk mengerahkan seluruh upayanya untuk mencapai tujuan tertentu karena mereka memiliki tujuan untuk aktivitasnya.

Sardiman A.M. (2014) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang diterima siswa dari kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan umum yang mendorong siswa untuk menciptakan, memelihara, dan membimbing kegiatan belajarnya dengan harapan dapat mencapai tujuannya.

Motivasi menurut Santrock (dalam Saguni & Amin, 2014) adalah proses pemberian semangat, arahan, dan ketekunan pada perilaku. Motivasi dapat diperoleh melalui kegiatan belajar. Perilaku motivasi ditandai dengan intensitas, arah, dan ketekunannya.

Hal ini diyakini sebagai faktor pendorong umum dalam diri siswa yang memicu terciptanya kegiatan belajar, menjamin

kelangsungannya, dan memberikan bimbingan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut (Andriani & Rasto, 2019:81) Motivasi belajar merupakan komponen belajar yang sangat penting dan bertanggung jawab untuk mengobarkan semangat atau semangat dalam menjalani proses (Andriani & Rasto, 2019:81). Motivasi belajar mencakup upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, dimana terdapat pemahaman dan kemajuan belajar, selain sebagai katalisator untuk mencapai hasil yang positif.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi belajar dalam belajar menurut (Sardiman A.M, 2014) yaitu:

- 1) Mendorong orang untuk bekerja sedemikian rupa sehingga motivasinya mendorong setiap pekerjaan yang diselesaikan.
- 2) Arah tindakan, berupaya mencapai hasil yang diinginkan; bila dikombinasikan dengan motivasi, hal ini dapat menawarkan arahan dan tindakan yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan.
- 3) Memilih tindakan, yaitu mencari tahu apa yang perlu dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

c. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Ciri-ciri motivasi belajar menurut (Sardiman A.M, 2014) yaitu :

- 1) Ulet dalam menangani sesuatu (mampu bekerja nonstop dalam jangka waktu lama, pantang menyerah sebelum menyelesaikannya)
- 2) Tangguh dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa). Tidak memerlukan motivasi dari luar untuk menampilkan kemampuan terbaiknya (tidak mudah puas dengan prestasi yang telah diraihinya)
- 3) Tertarik pada berbagai isu
- 4) Memiliki preferensi untuk bekerja sendiri
- 5) Mereka kurang kreatif karena mudah bosan dengan pekerjaan mekanis yang berulang-ulang.
- 6) Memiliki kemampuan mempertahankan keyakinannya, jika ada.
- 7) Melepaskan keyakinan itu sulit.
- 8) Senang mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah

d. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Secara umum motivasi dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu (Prayitno, 2017:10)

1) Motivasi Intrinsik

Menurut Prayitno (Prayitno, 1989:11) mendefinisikan motivasi intrinsik sebagai dorongan individu untuk berperilaku

sebagai akibat dari kekuatan pendorong internal. Perilaku individu terjadi secara independen dari lingkungannya. Namun, orang bertindak karena mereka dimotivasi oleh energi, dan perilaku mempunyai pengaruh karena berasal dari dalam diri mereka dan tidak terlihat oleh dunia luar.

Menurut definisi yang diberikan di atas, motivasi intrinsik individu adalah dorongan dari dalam dirinya sendiri, yang mendorong individu tersebut menuju objek keinginannya tanpa memerlukan dorongan dari luar.

2) Motivasi Ekstrinsik

Menurut (Sardiman, 1990:90) Motivasi ekstrinsik sebagai motif yang menjadi aktif dan berfungsi sebagai akibat adanya rangsangan dari luar. Dapat dikatakan bahwa motivasi ekstrinsik lebih dipengaruhi oleh faktor eksternal yang relatif dapat berubah.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Menurut (Widiasworo, 2015), faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa mencakup:

1) Sifat, Kebiasaan dan Kecerdasan

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan mereka. Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi atau di atas rata-rata cenderung memiliki motivasi belajar yang tinggi, sementara siswa dengan tingkat kecerdasan yang rendah cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah.

2) Kondisi Fisik dan Psikologis

Perbedaan kondisi fisik dan Kesehatan siswa dapat berpengaruh pada tingkat motivasi belajar mereka. Siswa yang mengalami kondisi fisik yang berbeda dengan siswa lainnya atau mengalami kondisi Kesehatan yang buruk cenderung menjadi malas dan kurang percaya diri. Sebaliknya, siswa yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi cenderung selalu antusias dalam mengikuti kegiatan dan memiliki keyakinan bahwa mereka mampu akan melakukannya.

Sedangkan faktor eksternal motivasi belajar yaitu :

1) Guru

Guru yang memiliki keahlian profesional memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa dan mendorong rasa ingintahu mereka. Hal ini akan membantu siswa dalam mencapai penguasaan kompetensi yang ditargetkan.

2) Lingkungan Belajar

Suasana pembelajaran yang kondusif dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Lingkungan pembelajaran tersebut mencakup ruang kelas, lingkungan sekolah, dan lingkungan rumah siswa.

3) Sarana dan Prasarana

Keberadaan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketersediaan sarana dan prasarana yang baik memberikan kesenangan dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

Peran dan perhatian orang tua sangat penting bagi siswa. Ketika orang tua selalu memperhatikan perkembangan belajar anak, hal ini akan memberikan motivasi dan semangat pada anak untuk lebih giat dalam proses kegiatan belajar.

f. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut (Uno, 2023) dapat diukur dengan indikator sebagai berikut:

1) Adanya Hasrat dan keinginan berhasil

Motif berprestasi adalah dorongan dan keinginan untuk mencapai kesuksesan dalam proses belajar secara umum. Motif ini mengacu pada keinginan seseorang untuk berhasil dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang dihadapi. Seorang pelajar yang memiliki motivasi belajar berprestasi akan

cenderung menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa menunda-nunda pekerjaan yang harus dilakukan.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Terdapat pada saat dimana seseorang tidak hanya didorong oleh keinginan dan semangat untuk berhasil dalam menyelesaikan tugas. Terkadang, seseorang akan berusaha menyelesaikan tugasnya dengan tekun karena takut akan mengalami kegagalan.

Para siswa akan bekerja keras dalam menyelesaikan tugas mereka karena mereka sadar bahwa jika mereka tidak melakukannya atau tidak dapat menyelesaikan tugas, mereka tidak akan menerima nilai dari guru atau akan menjadi bahan ejekan oleh teman-temannya, bahkan mendapatkan teguran dari orang tua mereka.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Jika seorang murid menginginkan pencapaian nilai yang tinggi atau mendapatkan peringkat teratas di kelas, mereka akan secara rajin belajar dan mengupayakan penyelesaian setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan sepenuh hati.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Mengungkapkan pujian atau memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan perilaku yang baik dan

mencapai hasil belajar yang baik adalah metode yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Aktivitas seperti simulasi dan permainan memiliki daya Tarik yang khusus dalam proses pembelajaran. Keadaan yang menarik ini memainkan peran penting dalam membuat pembelajaran memiliki arti yang dalam, sehingga dapat diingat dan dipahami dengan baik. Selain itu, melalui kegiatan yang menarik tersebut, siswa dapat termotivasi dan bersemangat untuk belajar, yang pada akhirnya membuat mereka lebih aktif di dalam kelas.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Segala sesuatu yang dapat diterima dan mendukung kelancaran proses pembelajaran di lingkungan tempat berlangsungnya pembelajaran disebut dengan lingkungan belajar yang kondusif. Suasana belajar yang kondusif, seperti ruang kelas yang tenang, terawat, dan menyenangkan, dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan membantu menjaga fokus saat belajar.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

No.	Judul	Tahun	Penulis	Perbedaan Penelitian	Relevansi
1	Pemanfaatan Canva sebagai <i>E-Modul</i> Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik	2021	Indika Irkhamni, Aini Zulfa Izza, Wilda Tsaniya Salsabila, Nurina Hidayah	Penelitian terhadap pembelajaran matematika pada saat pandemic covid 19	Berfokus pada pemanfaatan <i>E-Modul</i> berbasis aplikasi canva untuk mengetahui minat belajar siswa
2	Pengembangan <i>e-modul</i> pelajaran ekonomi berbasis canva pada Materi Perkoperasian Kelas XIPS di SMAN 1 Cerenti	2022	F.Fitriani, PM Sari	Penelitian terhadap pengembangan <i>e-modul</i> ekonomi dan lokasi penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Cerenti	Berfokus pada pengembangan <i>e-modul</i> berbasis aplikasi canva
3	Pengembangan <i>E-modul</i> berbasis canva pada pembelajaran Matematika di Masa Pandemic Covid-19 Siswa Kelas XI MAN 1 Bungo	2022	Pemimaizita, S.Pd	Penelitian terhadap pengembangan <i>e-modul</i> berbasis canva dan lokasi penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Bungo	Berfokus pada pengembangan <i>e-modul</i> berbasis aplikais canva
4	Pengembangan <i>E-Modul</i> Sejarah Indonesia dengan canva untuk meningkatkan Semangat belajar siswa kelas XI SMA MDC	2023	Johan Tanama, I Nyoman Sudana Degeng, Nurmida Catherine Sitompul	Penelitian terhadap pembelajaran Sejarah dan penelitian dilaksanakan di SMA Masa Depan Cerah Surabaya	Berfokus pada pengembangan E-modul berbasis aplikasi canva untuk mengetahui semangat belajar siswa

5	Efektivitas penggunaan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA	2023	Nur Lilini Roma, Imawati Thahir, Akram	Penelitian terhadap pembelejaran IPA dan Lokasi Penelitian dilaksanakan di MTs Syekh Yusuf Gowa	Berfokus pada penerapan aplikasi canva untuk mengetahui motivasi eblajar siswa
6	Pengembangan E-Modul dengan aplikasi canva dan flipbook pada pembelajran Ekonomi	2023	Rani Sofya, Suciyana Febri Adzkia	Penelitian terhadap pembelajaran ekonomi dan lokasi penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Gunung Talung	Berfokus pada pengembangan e-modul berbasis aplikasi canva dan flipbook
7	Pengembangan E-Modul interaktif berbasis aplikasi canva pada materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia siswa SMA	2023	Sri Astutik, Muhamma d Asyroful Mujib, Elan Artono Nurdin, Bejo Apriyanto	Penelitian terhadap pengembangan e-modul interaktif berbasis canva	Berfokus pada pengembangan e-modul berbasis aplikasi canva.

C. Kerangka Berpikir

Tantangan yang dihadapi di kelas menjadi dasar pengembangan *e-modul* ini. Buku teks yang hanya berisi teks tanpa gambar, animasi, atau video merupakan salah satu alat pengajaran yang digunakan di sekolah. Instruksi kerja pada bahan ajar yang digunakan dapat membingungkan, sehingga menyulitkan siswa untuk mempelajari topik tersebut. Selain itu, *e-modul* yang dibuat atau dimanfaatkan oleh pendidik di kelas masih sangat sedikit. rendahnya hasil belajar mata pelajaran tertentu bagi siswa

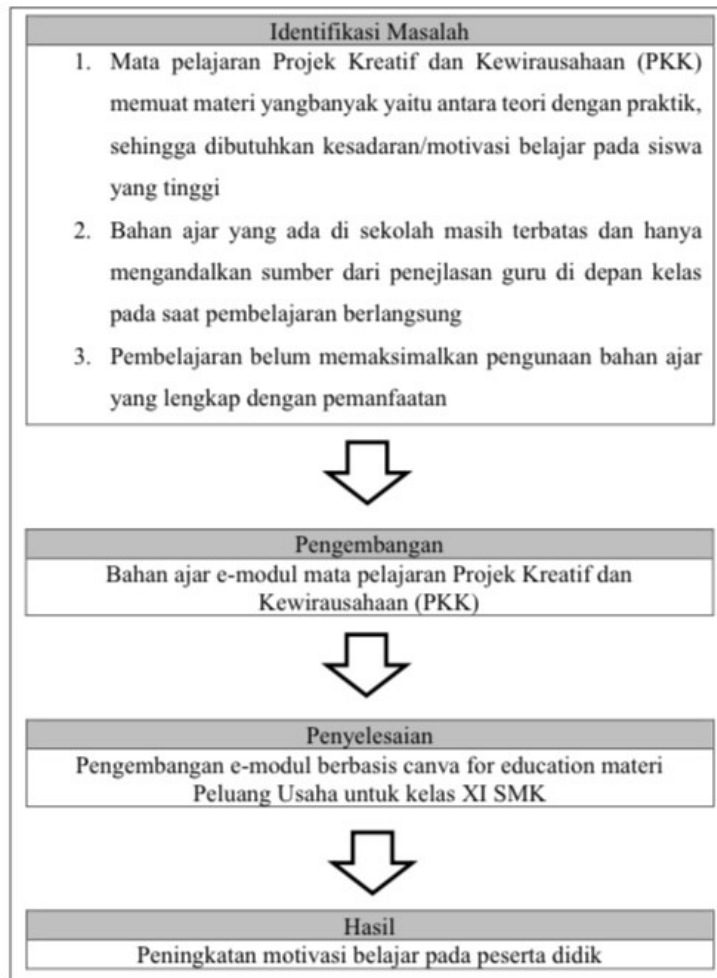
disebabkan karena guru menjadi fokus dalam proses pembelajaran PKK (Proyek Kreatif dan Kewirausahaan). *E-modul* PKK (Proyek Kreatif dan Kewirausahaan) dibuat oleh para akademisi sebagai jawaban atas permasalahan yang diangkat sebagai langkah awal memperkenalkan bahan ajar dengan inovasi pembelajaran mutakhir, yaitu *e-modul* pembelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan berbasis *Canva for Education*. Alat pengajaran digital yang dikenal sebagai *e-modul* efisien, produktif, dan sangat menekankan kebebasan siswa. Hal ini karena kegiatan-kegiatan tersebut diselenggarakan dengan cara yang metodis dan dapat dipahami berdasarkan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Canva for Education adalah, pengetahuan bahasa pemrograman tidak diperlukan untuk menggunakannya dengan mudah, dan dapat dibuat atau diakses dari lokasi mana pun. Uraian ini membawa pada kesimpulan bahwa *e-modul* pembelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan berbasis *Canva for education* adalah sumber daya pendidikan digital sumber terbuka dan mudah dinavigasi yang dibuat secara *offline*. Selain banyak manfaatnya, *e-modul* ini lebih menarik karena berisi 35 iDevices, yang memungkinkannya menggabungkan berbagai jenis film, animasi, foto, dan kuis dengan umpan balik hal-hal yang umumnya tidak ada dalam pembelajaran tercetak bahan.

Selain itu, ketersediaan *e-modul* ini dapat menghilangkan anggapan bahwa mata kuliah Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) menantang

dan meningkatkan minat belajar siswa dengan membantu mereka memahami materi peluang bisnis selama kegiatan perkuliahan. Dengan bantuan *e-modul* ini, pendidik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi informasi terkini dan menjadi sumber daya bagi siswa untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti membuat dan menghasilkan *e-modul* yang sudah jadi. Menguji kelayakan *e-modul* yang sedang dikembangkan adalah tahap selanjutnya. Dua orang profesional menangani hal ini (materi dan media). Peneliti akan melakukan revisi terhadap *e-modul* yang dihasilkan jika masuk dalam kategori “tidak layak”, dengan memperhatikan masukan validator pada saat validasi.

Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menjamin hasil akhir yang tepat guna dan berguna sebagai sarana pendidikan yang bermutu. Pengembangan *e-modul* dikatakan selesai apabila melalui uji coba produk telah ditentukan layak untuk digunakan. Produk akhirnya yaitu berupa *e-modul* PKK (Projek Kreatif dan Kewirausahaan) pada materi peluang usaha. Gambar tersebut menggambarkan alur kerangka pengembangan *e-modul* yang akan digunakan dalam penelitian ini. Berikut ini bagan kerangka berpikir pada pengembangan *e-modul* berbasis *canva for education* terlihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis tentang pengembangan *e-modul* pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) serta viabilitas dan daya tariknya dapat dibuat berdasarkan latar belakang, kajian teori, dan kerangka berpikir. Penggunaan alat pengembangan ini dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman dan dorongan belajar siswa terhadap materi yang dibahas selama proses pembelajaran.

