BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pandemi Covid-19 merupakan fenomena besar yang telah mengubah pola kehidupan manusia secara signifikan. Pandemi telah banyak mengubah kondisi dan paradigma setiap bidang kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Pandemi mengakibatkan terjadinya pembatasan fisik (*physical distancing*) sehingga kegiatan pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka penuh diganti dengan tatap maya maupun *blended*. Perubahan paradigma ini akan mempengaruhi kompetensi profesional seorang guru, khususnya pada kemampuan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Setiap kompetensi yang dimiliki akan menunjukkan bagaimana kualitas seorang guru dalam mengelola pembelajaran (Majid, 2005).

Spencer dan Spencer (dalam Edison, 2017) mendefinisikan kompetensi sebagai *". . . underlaying characteristic of an individual that is causally related to criterion reference effective and superior performance in a job or situation."*[1] Kompetensi dijelaskan sebagai karakteristik dasar

[1] Emron Edison, Yohny Anwar dan Imas Komariyah, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Edisi Kedua, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 140

setiap individu yang secara kausal terkait dengan acuan kriteria kinerja yang efektif dan unggul dalam suatu pekerjaan atau situasi. Kompetensi juga dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (Depdiknas, 2004). Maka dari itu kompetensi profesional seorang guru dapat ditinjau dari pengetahuan dan keterampilannya dalam mengelola pembelajaran, termasuk saat situasi pandemi *Covid-19*.

Di samping itu, saat ini masyarakat global dituntut memiliki keterampilan abad 21 *(21st century skills)* di mana salah satunya menekankan pada penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (Trilling & Fadel, 2009). Hal ini mendasari munculnya strategi pembelajaran abad 21 yang menekankan kegiatan pembelajaran pada pengintegrasian TIK. TIK tidak lagi dipandang sebagai suatu objek mata pelajaran, melainkan sebagai bagian yang tak terpisahkan, yang terintegrasi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Maka dari itu, kompetensi profesional seorang guru bukan hanya dituntut dalam penguasaan teknologi, melainkan juga harus mampu merancang aktivitas pembelajaran yang tepat selama pandemi Covid-19 berlangsung.

Wijaya dan Iriani (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa sekolah dengan kurikulum 2013 harus mampu menciptakan proses

pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan memanfaatkan multimedia.[2] Dengan kata lain seharusnya TIK diintegrasikan dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan variatif bagi peserta didik. Terlebih selama pandemi kegiatan *e-learning* menjadi semakin banyak dilaksanakan mengingat keterbatasan kondisi dan kebutuhan. Terdapat beragam platform, aplikasi, dan situs yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik selama pandemi. Hasil yang optimal dapat tercapai apabila terlebih dahulu guru memahami bagaimana konsep pembelajaran daring, desain aktivitas pembelajarannya, serta pemanfaatan platform/aplikasi digital yang menunjang pembelajaran.

Penelitian oleh Ceha *et al* (2016) mengenai peningkatan kompetensi TIK menunjukkan bahwa guru dengan usia lanjut cenderung memiliki tingkat penguasaan teknologi informasi yang tidak terlalu bagus.[3] Pemanfaatan TIK masih terbatas pada aplikasi *Microsoft Word* dan *Power Point* sederhana. Adapun pelatihan yang pernah terlaksana hanya sebatas pemanfaatan TIK untuk keperluan administrasi. Minimnya pelatihan menyebabkan guru tidak mampu secara optimal mengintegrasikan TIK ke

---

[2] Franke Wijaya dan Ade Iriani, “Pengembangan Modul Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo untuk Meningkatkan Kompetensi ICT Guru di Sekolah Kristen Kanaan Semarang”. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 4, No. 1, 2020, hal. 15.

[3] R. Ceha *et al*, “Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi pada Kegiatan Pembelajaran". Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Vol. 4, No. 1, 2016, hal. 134.

dalam aktivitas pembelajaran. Akibatnya guru kesulitan menciptakan lingkungan belajar yang variatif menggunakan ragam media digital. Padahal dalam strategi pembelajaran abad 21, pembelajaran mengarah kepada *e-learning* dengan mengintegrasikan TIK ke dalam setiap proses pembelajaran.

Salah satu kriteria guru profesional dalam era global dan digital adalah kemampuan mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran (Tomoredjo, 2009). Widaryanto dan Sulfemi (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa guru seharusnya mampu mengintegrasikan TIK ke dalam mata pelajaran yang spesifik seperti Sains, Matematika, IPS, dan mata pelajaran lain.[4] Dalam pembelajaran abad 21, TIK sudah tidak dijadikan sebagai objek mata pelajaran terpisah, melainkan diintegrasikan dalam setiap materi pembelajaran. Integrasi TIK dalam mata pelajaran dapat berupa pemanfaatan sumber digital untuk memperkaya materi, penyelenggaraan ruang kelas virtual, sarana diskusi dalam forum, dan lain sebagainya. Pengintegrasian TIK dapat memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan kata lain siswa yang mendominasi pembelajaran sementara guru berperan sebagai fasilitator.

[4] Widaryanto dan Wahyu Bagja Sulfemi, "Korelasi Penguasaan TIK Guru dengan Kemampuan TIK Siswa". EDUTECNO: Jurnal Pendidikan dan Administrasi Pendidikan. Vol. 14, No. 1, 2016, hal. 3.

Integrasi TIK ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik terutama pada materi spesifik yang membutuhkan variasi media pembelajaran. Misalnya pada mata pelajaran IPS yang sering dianggap membosankan oleh siswa karena umumnya guru hanya menggunakan metode ceramah dan *textbook* tanpa memadukan TIK ke dalamnya (Baihaqi *et al*, 2018).[5] Dalam hal ini IPS sebagai mata pelajaran dengan karakteristik materinya membutuhkan suatu variasi media tertentu agar siswa termotivasi dan memahami informasi yang disampaikan. Minimnya pemanfaatan TIK menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan tidak bisa dinikmati oleh siswa. Dengan mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran guru dapat menggunakan model dan variasi yang lebih banyak pada pelaksanaan pembelajaran (Munir, 2014). Dalam hal ini pemanfaatan TIK dapat mempermudah penjelasan materi yang abstrak menjadi konkret.

Ahmad *et al* (2016) dalam penelitiannya mengenai penerapan *21st century ICT literacy model* menemukan bahwa dari 5 domain tingkat kompetensi TIK, mayoritas guru hanya memiliki kompetensi tertinggi pada domain komunikasi, sementara rendah pada domain membuat dan

[5] Muhammad Rizky Baihaqi, Ristono W.S dan Dindin Abdul Muiz Lidinillah, "Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya". PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 5, No. 2, 2018, hal. 49.

mengintegrasikan TIK.[6] Mengacu pada strategi pembelajaran abad 21 seharusnya kedudukan TIK tidak lagi sebatas pada keterampilan teknis (pengoperasian), melainkan juga sebagai keterampilan kognitif (pemecahan masalah). Keterampilan ini berguna untuk mengelola, mengintegrasikan dan mengevaluasi informasi dalam pembelajaran. Untuk itu fasilitas teknologi yang baik tidak menjamin efektifitas pembelajaran karena sangat bergantung pada kesiapan guru dalam memanfaatkan TIK ke dalam pembelajaran.

Selain permasalahan teknis, problematika lainnya ialah guru merasa lebih nyaman mengajar dengan metode konvensional yang dianggap lebih mudah dan tidak menyulitkan (Nurhayati, 2016).[7] Beberapa guru masih menggunakan teknik ceramah dan tidak melibatkan peserta didik secara aktif ke dalam pembelajaran. Pada kondisi ini guru berperan sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*) sementara peserta didik umumnya dalam kondisi pasif. Hal ini berakibat pada minimnya pengalaman belajar yang didapat serta menurunnya hasil belajar peserta didik. Sementara itu, dalam pembelajaran abad 21 guru dituntut untuk terus beradaptasi dengan

---

[6] Mazalah Ahmad et al, "The Application of 21st Century ICT Literacy Model among Teacher Trainees". TOJET: The Turkish *Online* Journal of Educational Technology. Vol. 15, Issue. 3, 2016, hal. 159.

[7] Tanti Nurhayati, "Problematika Guru dalam Menguasai TIK pada Pembelajaran PAI dan Solusinya di MI Al-Asy'ari Kuniran Batangan Kabupaten Pati tahun Ajaran 2015/2016", Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, (Semarang: Walisongo Institusional Repository, 2016), hlm. 57.

teknologi mengingat ada banyak kebutuhan pembelajaran pada setiap materi yang seharusnya dapat difasilitasi dengan pemanfaatan TIK.

Tantangan selama pandemi ialah guru perlu menyesuaikan dan merancang aktivitas pembelajaran yang tepat sehingga menghasilkan pembelajaran yang optimal dan bermakna. Selama pandemi umumnya kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif dengan munculnya kelas maya dan peningkatan intensitas penggunaan platform digital dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu mempengaruhi jenis media dan aktivitas pembelajaran apa yang akan dilaksanakan. Seorang guru juga perlu mengidentifikasi topik-topik materi (konten pembelajaran) sesuai dengan jenis media yang akan digunakan, serta bagaimana aktivitas tersebut akan diselenggarakan.

Tantangan lainnya ialah menyangkut keterampilan teknis guru dalam pengoperasian teknologi digital ke dalam pembelajaran. Hal ini meliputi pengoperasian platform, aplikasi, maupun situs digital yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini masalah yang umum terjadi ialah adanya kesenjangan keterampilan teknologi digital *(digital divide)* di mana guru mengalami gagap teknologi (Zulham, 2013). Wernely (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa untuk mengatasi hal tersebut perlu penyelenggaraan *workshop* untuk meningkatkan kompetensi

guru dalam hal penggunaan TIK sebagai media pembelajaran.[8] Alternatif kegiatan lain yang dapat dilakukan ialah melaksanakan belajar mandiri menggunakan suatu media digital yang telah dirancang untuk kegiatan tersebut.

Modul merupakan sarana belajar mandiri yang dapat digunakan oleh peserta untuk meningkatkan suatu kompetensi tertentu. Modul dapat dijadikan solusi alternatif untuk guru yang saat ini tidak dapat melaksanakan pelatihan konvensional akibat pandemi, waktu, atau hal lainnya. Modul dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk keperluan pembelajaran serta merancang aktivitas pembelajarannya. Wulandari dan Iriani (2018) dalam penelitiannya menegaskan "akibat kurangnya pelatihan, guru akhirnya memaksakan mengajar dengan metode pembelajaran yang tidak cocok."[9] Peningkatan kompetensi guru sejatinya tidak hanya melalui pelatihan secara tatap muka dalam suatu ruangan. Kegiatan lain yang dapat dilakukan ialah dengan belajar mandiri melalui media modul pembelajaran. Perkembangan teknologi memungkinkan modul dikemas dalam format digital (elektronik) dengan sumber multimedia yang beragam.

---

[8] Wernely, "Upaya Peningkatan Kemampuan Guru dalam Penggunaan TIK di TK AISYIYAH Kota Dumai". Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Vol. 2, No. 3, 2018, hal. 417.
[9] Mega Wulandari dan Ade Iriani, "Pengembangan Modul Pelatihan PCK dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional dan Kompetensi Pedagogik Guru Matematika SMP". Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan. Vol. 5, No. 2, 2018, hal. 180.

Modul digital dapat memberikan keleluasaan waktu dan tempat belajar sesuai dengan kondisi dan keinginan peserta. Format ini memungkinkan pengguna dapat mengakses kembali materi yang telah dipelajari secara fleksibel dengan kualitas yang tetap terjaga. Poin-poin penting pada modul dapat disorot secara jelas sehingga peserta tidak melewati pembahasan yang penting. Format digital juga memungkinkan modul dapat diperkaya dengan berbagai jenis media dan aktivitas digital lainnya. Hal-hal tersebut merupakan kelebihan yang relevan dengan situasi pandemi dan kebutuhan guru saat ini.

Minimnya partisipasi guru dalam kegiatan pelatihan umumnya karena masalah waktu dan pembahasan materi yang belum mampu menjawab kebutuhan (Bano, 2018).[10] Di samping itu guru juga merasa tidak mendapatkan umpan balik dan tindak lanjut yang jelas untuk mengukur tingkat ketercapaian hasil belajar. Modul sebagai alternatif pelatihan konvensional dapat memfasilitasi hal tersebut dengan memberikan fleksibilitas penggunaan, ragam kekayaan materi dan aktivitas belajar mandiri. Modul dalam format digital memungkinkan guru dapat menyesuaikan waktu dan tempat belajar sesuai kondisi dan keinginannya sehingga tidak mengganggu jam kerja atau aktivitas penting lainnya. Selain itu, penggunaanya juga berguna untuk meminimalisir penyebaran *Covid-19*

[10] Vidriana Oktoviana Bano, "Pengembangan Modul Pelatihan Pengelolaan Penilaian Autentik Guru IPA SMP". Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan. Vol. 5, No. 2, 2018, hal. 140.

di kalangan peserta. Peserta tidak perlu melakukan kontak fisik secara intens baik dengan pemateri maupun dengan sesama peserta lainnya.

Modul yang dilengkapi dengan teks, gambar, dan video dapat berperan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotorik peserta (Laili, 2019). Dengan kata lain, integrasi teknologi multimedia ke dalam modul akan menghasilkan sumber belajar yang mampu merangsang pengetahuan dan keterampilan teknis sehingga pemelajar mendapatkan pengalaman belajar yang variatif. Hal ini sejalan dengan upaya peningkatan kompetensi guru dalam membuat konten pembelajaran menggunakan platform digital. Untuk itu konten yang disajikan pada modul harus memiliki ragam aktivitas belajar dan mengacu pada desain pesan yang tepat agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Mazidah *et al* (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa selama pandemi *Covid-19* umumnya guru menyampaikan materi ajar secara virtual menggunakan *power point* dan aplikasi *video conference*.[11] Kendala yang umum terjadi ialah *power point* tidak dirancang sesuai karakteristik materi dan desain pesan yang tepat sehingga tidak mampu memusatkan perhatian, mengintepretasikan objek, serta menarik minat dan motivasi peserta didik. Hal in dapat diperburuk dengan ketidaktepatan

[11] Mazidah, Maria Erna dan Lenny Anwar, “Developing an Interactive Chemistry E-Module for Salt Hydrolysis Material to Face the Covid-19 Pandemic". Journal of Physics: Conference Series. Vol. 1655(1), 2020, hal.

pengelolaan kelas virtual *(video conference)* sehingga peserta didik menjadi semakin pasif dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Salah satu bentuk pemanfaatan TIK yang relevan dengan kondisi tersebut ialah guru harus mampu membuat konten pembelajaran yang baik ke dalam bentuk digital. Keterampilan ini berkaitan dengan bagaimana guru dapat menciptakan bahan ajar digital sendiri, selain menggunakan bahan dan sumber yang sudah tersedia di internet.

Berdasarkan hasil survei kepada guru di SMP Santo Markus II Jakarta, menunjukkan bahwa selama pembelajaran daring pada umumnya guru mengajar dengan mengkombinasikan *video conference (ZOOM* dan *Google Meet)* sebagai kelas virtual dengan *Microsoft Power Point* sebagai media penyampaian materi. Kendala yang dihadapi guru ialah sulitnya melakukan pendekatan kepada peserta didik dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif. Hal ini karena kombinasi media tersebut tidak mampu mengakomodasi semua kebutuhan pembelajaran dan jenis karakteristik setiap materi. Selain itu, ada kalanya guru kesulitan merancang aktivitas pembelajaran daring sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi peserta didik.

Di samping itu, para guru juga menyadari terdapat beragam platform, situs, dan aplikasi digital lain yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi lebih banyak kebutuhan pembelajaran. Terlebih dalam survei tersebut responden secara umum menyatakan perlu materi pembelajaran

mengenai pemanfaatan platform untuk membuat konten/materi digital. Pemanfaatan ini tidak terbatas hanya pada teknis pengoperasian aplikasi, tetapi juga mencakup pemahaman konsep dasar serta desain aktivitas pembelajarannya.

Penggunaan *video conference* dan *power point* secara terus-menerus juga dapat menimbulkan demotivasi pada peserta didik akibat kegiatan yang berlangsung pasif. Hal ini mengakibatkan peserta didik kehilangan fokus dan minat apabila guru tidak mampu mengelola kelas virtual dengan tepat. Terlebih jika presentasi yang disajikan tidak memperhatikan aspek visual dan desain pesan yang tepat sehingga materi tidak tersampaikan secara utuh kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan responden yang membutuhkan materi tentang pembuatan materi digital dengan visual dan desain pesan yang baik agar dapat merangsang kognitif peserta didik.

Responden pada survei ini terdiri atas guru-guru SMP Santo Markus II Jakarta dengan rentang usia 24-45 tahun. Kelompok usia ini tergolong produktif dan potensial untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka dalam hal pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Terlebih mereka memiliki perangkat dan akses internet yang cukup memadai. Mayoritas diantaranya juga sudah memiliki pengalaman yang baik dalam penggunaan platform digital untuk keperluan pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan literatur dan analisis hasil survei, peneliti berpendapat perlunya sarana belajar mandiri untuk guru meningkatkan kemampuannya dalam membuat konten pembelajaran menggunakan platform digital. Teknologi pendidikan dapat berperan dengan memfasilitasi media pembelajaran bagi guru dengan menggunakan sumber teknologi yang tepat. Sebagaimana definisi teknologi pendidikan menurut AECT (2004), *"Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources."*[12] Dalam pengertian tersebut, upaya peneliti dalam memfasilitasi guru dilakukan dengan membuat modul digital sebagai bahan belajar mandiri untuk guru.

Peneliti mengusulkan modul karena bersifat *self instruction* dengan sistematika konten yang terstruktur dan dilengkapi dengan berbagai kegiatan belajar individu sehingga mendukung proses belajar mandiri. Selain seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, pemilihan format digital juga disesuaikan dengan kebutuhan responden agar modul lebih fleksibel dan terintegrasi dengan grafis, video, ilustrasi, tautan, dan penyimpanan awan *(cloud)*. Adapun materi yang dibutuhkan guru ialah pembuatan bahan ajar digital berupa slide presentasi dan video pembelajaran dengan desain pesan yang tepat dan visual yang menarik.

---

[12] Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2012), hlm. 31

Berdasarkan hasil identifikasi peneliti terdapat beberapa platform digital yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kebutuhan tersebut. Di antaranya, yaitu:

1. *Canva* yang menyediakan *template design* untuk membuat presentasi, infografis, poster, buku, dan video pembelajaran;
2. *Camtasia* untuk membuat video tutorial, perekaman layar, dan *motion graphic* sederhana;
3. *Powtoon* yang menyediakan *template design* untuk membuat animasi video pembelajaran.

Dari tiga platform tersebut, peneliti hanya memfokuskan pembahasan pada pemanfaatan platform Canva karena sudah cukup mengakomodasi kebutuhan guru. Canva dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran dengan menyediakan templat desain untuk membuat materi digital dengan visual yang menarik. Guru dengan kreativitasnya dapat membuat presentasi, infografis, poster, dan video pembelajaran menggunakan *template* yang sudah disediakan oleh Canva. Pertimbangan lainnya yaitu Canva dapat digunakan secara gratis dengan fitur dasar dan akses yang cukup mumpuni untuk digunakan oleh guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, peneliti mengidentifikasikan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana cara meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan platform daring?
2. Bagaimana hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran daring?
3. Apakah guru pernah mengikuti pelatihan tentang penggunaan platform daring dalam pembelajaran?
4. Bagaimana mengembangkan modul digital sebagai bahan belajar mandiri guru dalam membuat konten pembelajaran daring dengan platform Canva?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut;

1. Jenis masalah

   Karena keterbatasan daya dan waktu peneliti memfokuskan topik penelitian pada poin ke-empat yaitu “Bagaimana mengembangkan modul digital sebagai bahan belajar mandiri guru dalam membuat konten pembelajaran daring dengan memanfaatkan platform Canva?”

2. Jenis Media

   Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul digital (elektronik) untuk guru SMP Santo Markus II Jakarta. Modul akan diperkaya dengan berbagai sumber multimedia seperti video, gambar, grafis, ilustrasi, tautan, dan sebagainya.

3. Cakupan Materi

   Pembahasan materi yang akan disajikan pada modul terdiri atas 2 kegiatan belajar, yaitu: pemanfaatan Canva dalam pembelajaran daring dan pembuatan bahan ajar digital dengan Canva.

4. Sasaran

   Sasaran dalam penelitian ini yaitu guru-guru di SMP Santo Markus II Jakarta.

5. Tempat

   Tempat yang akan dijadikan sumber data dalam penelitian ini yaitu SMP Santo Markus II Jakarta, yang beralamat di Jl. Raya Pondok Gede, Lubang Buaya, Cipayung, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13810.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk berupa modul digital yang akan digunakan oleh guru-guru SMP Santo Markus II Jakarta sebagai bahan belajar mandiri dalam membuat konten pembelajaran daring dengan memanfaatkan platform Canva.

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun penelitian pengembangan ini memiliki kegunaan teoritis dan praktis, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis
   a) Untuk memenuhi sebagian persyaratan peneliti dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
   b) Sebagai acuan dan referensi bagi penelitian lain yang memiliki topik penelitian sejenis.
   c) Sebagai sarana memperluas wawasan dan kajian teoritis teknologi pendidikan mengenai pengembangan modul digital.
   d) Berkontribusi pada pengembangan teori dan memberikan pengetahuan yang luas sehingga dapat mencerdaskan bangsa melalui pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

   a) Bagi peneliti, untuk menghasilkan produk berupa modul digital mengenai pembuatan konten pembelajaran daring dengan platform Canva untuk guru SMP Santo Markus II Jakarta.

   b) Bagi SMP Santo Markus II, penelitian pengembangan ini berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensi guru mengenai desain pembelajaran daring dan pemanfaatan platform Canva dalam pembelajaran.