

## ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK BINA IKHWANI BOGOR

Fathan Kamal Maulana<sup>1</sup>, Kurniati,<sup>2</sup>, Widyasari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl Sholeh Iskandar KM 2, Kedung Badak, Kota Bogor, Jawa Barat

[fathankamalmaulana4@gmail.com](mailto:fathankamalmaulana4@gmail.com), [kurniati@uika-bogor.co.id](mailto:kurniati@uika-bogor.co.id)

[widyasari@uika-bogor.ac.id](mailto:widyasari@uika-bogor.ac.id)

**Abstrak:** Pendidikan di era digital saat ini menghadapi tantangan besar untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran guna mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah pengembangan keterampilan desain grafis, yang menjadi keterampilan kunci dalam dunia industri kreatif dan kewirausahaan. SMK Bina Ikhwan Bogor sebagai lembaga pendidikan menengah kejuruan memiliki fokus pada pengembangan keterampilan siswa dalam berbagai bidang, termasuk produksi kreatif dan kewirausahaan. Salah satu mata pelajaran yang relevan dengan hal ini adalah mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, di mana keterampilan desain grafis menjadi aspek yang sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran e-modul pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Bina Ikhwan Bogor. Mata pelajaran tersebut memiliki tujuan untuk mengembangkan kreativitas dan jiwa wirausaha siswa.

**Kata Kunci:** *E-Modul, Pembelajaran Interaktif, Produk Kreatif dan Kewirausahaan, SMK, Kualitatif*

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menghadapi tantangan besar untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran guna mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah pengembangan keterampilan desain grafis, yang menjadi keterampilan kunci dalam dunia industri kreatif dan kewirausahaan. SMK Bina Ikhwan di Bogor sebagai lembaga pendidikan menengah kejuruan memiliki fokus pada pengembangan keterampilan siswa dalam berbagai bidang, termasuk produksi kreatif dan kewirausahaan. Salah satu mata pelajaran yang relevan dengan hal ini adalah mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, di mana keterampilan desain grafis menjadi aspek yang sangat penting.

Meskipun desain grafis memiliki peran krusial, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran desain grafis masih kurang optimal di SMK Bina Ikhwan. Penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu desain yang populer dan *user-friendly* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan desain grafis siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan modul pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan desain grafis menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Bina Ikhwan. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih efektif dan efisien dalam memahami konsep desain grafis dan mampu mengaplikasikannya dalam konteks produksi kreatif dan kewirausahaan di dunia industri.

Konteks penggunaan Canva dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan menjadikan latar belakang masalah ini semakin penting. Canva bukan hanya sebuah alat desain

grafis biasa, tetapi juga menjadi salah satu platform yang sangat mempermudah proses kreatifitas dan visualisasi ide. Namun, penggunaan Canva di SMK Bina Ikhwan masih dihadapkan pada sejumlah kendala. Pemahaman siswa terhadap potensi penuh Canva masih minim. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya eksplorasi dan pemanfaatan fitur-fitur canggih yang ditawarkan Canva. Kedua, belum adanya modul pembelajaran yang terstruktur dan terarah untuk membimbing siswa dalam menguasai Canva secara menyeluruh. Modul yang tidak memadai dapat membatasi pemahaman siswa dan menghambat kreativitas mereka dalam menggunakan aplikasi ini.

Selain itu, tantangan lainnya adalah keterbatasan pemahaman guru terkait integrasi Canva dalam pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Guru sebagai pemimpin pembelajaran perlu mendapatkan pelatihan dan bimbingan yang memadai agar mampu memaksimalkan potensi Canva dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang kaya dan bermakna bagi siswa. Tingginya tingkat persaingan dalam dunia kerja, terutama di sektor kreatif dan kewirausahaan, menuntut lulusan SMK untuk memiliki keterampilan yang relevan dan dapat memberikan nilai tambah. Keterampilan desain grafis yang kuat bukan hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga merupakan faktor penentu keberhasilan dalam pemasaran produk kreatif atau pengembangan bisnis di era digital ini.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah inisiatif untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pengembangan modul pembelajaran khusus Canva pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Bina Ikhwan. Modul ini diharapkan tidak hanya menjadi panduan praktis bagi siswa dalam menggunakan Canva, tetapi juga menjadi sumber pengetahuan yang komprehensif mengenai penerapan desain grafis dalam konteks kewirausahaan. Dengan demikian, SMK Bina Ikhwan dapat mempersiapkan siswa-siswinya dengan keterampilan yang relevan dan aplikatif dalam menghadapi tantangan di dunia industri kreatif yang terus berkembang.

Dalam konteks ini, modul pembelajaran yang dikembangkan juga dapat menjadi sarana untuk membangun kreativitas dan minat siswa dalam dunia desain grafis. Dengan pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif menggunakan aplikasi Canva, diharapkan modul ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa tetapi juga merangsang daya imajinasi dan inovasi mereka. Selain itu, pengembangan modul pembelajaran ini juga diharapkan dapat memberikan dukungan bagi para pengajar dalam melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada penerapan teknologi. Meningkatnya keterampilan pengajaran guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan di SMK Bina Ikhwan secara keseluruhan.

Dengan adanya modul pembelajaran ini, diharapkan pula dapat memberikan kontribusi positif terhadap prestasi akademis siswa, meningkatkan minat belajar, serta menghasilkan lulusan yang siap bersaing di dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Keseluruhan upaya ini sejalan dengan misi SMK Bina Ikhwan dalam menciptakan lulusan yang kompeten dan siap menghadapi tantangan di dunia industri pada era globalisasi ini. Tujuan dari Penelitian ini untuk mengembangkan e-modul pembelajaran pada mata pelajaran produk kreatif guru dan siswa kelas 11 SMK BINA IKHWANI Bogor dan untuk menguji hasil kelayakan ahli materi dan ahli Bahasa.

Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Penelitian oleh Muhamad Aryono Rangko pada tahun 2022 yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram”** Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan ntuk menentukan validitas, kepraktisan, dan efektivitas media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas V tema 2 subtema 1 di SDN 14 Mataram. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian ini. Dalam penelitian ini, lembar validasi dan angket respons digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian oleh Suwanto pada tahun 2021 yang berjudul

**“Enhancing Student Creativity through Canva-based Learning”** Penelitian ini fokus pada peningkatan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis Canva. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan dasar untuk merancang strategi pembelajaran yang memotivasi siswa untuk lebih kreatif. Penelitian oleh Callista Meylani Nuril Ertinez pada tahun 2022 yang berjudul **“Pengembangan Media Poster Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Tata Surya Kelas VII Di Smp/Mts”** Penelitian ini merupakan Untuk mengetahui validitas terhadap pengembangan media Poster Digital menggunakan aplikasi canva sebagai suplemen pembelajaran pada materi Tata Surya Kelas VII Di SMP/MTs. (2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media Poster Digital menggunakan aplikasi canva sebagai suplemen pembelajaran pada materi Tata Surya Kelas VII Di SMP/MTs.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan, penelitian-penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran dan potensi Canva dalam konteks pendidikan, serta menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Pendekatan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Alasan pemilihan pendekatan kualitatif deskriptif adalah untuk mendapatkan pengetahuan mendalam tentang pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru dan siswa. Dengan melakukan wawancara, observasi, dapat diketahui media pembelajaran yang digunakan sebelumnya serta dapat menggali pandangan, persepsi, dan terhadap kebutuhan e-modul dalam pembelajaran.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan modul, akan disajikan analisis temuan dan hasil penelitian yang melibatkan guru dan siswa SMK BINA IKHWANI kelas 11 dalam penggunaan modul pembelajaran berbasis Canva. Pembahasan akan mencakup beberapa aspek, antara lain:

### A. Kebutuhan Guru dan Siswa:

Dalam analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap modul pembelajaran Canva, sejumlah temuan signifikan telah diidentifikasi. Guru dan siswa dari SMK BINA IKHWANI kelas 11 mengemukakan beberapa kebutuhan yang diharapkan dapat terpenuhi melalui pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran.

### B. Kebutuhan Guru:

- 1) Guru membutuhkan modul pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa.
- 2) Guru menginginkan modul pembelajaran yang mudah diakses, digunakan, dan disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

### C. Kebutuhan Siswa:

- 1) Siswa menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- 2) Kreativitas siswa perlu diaktifkan melalui alat yang bersifat user-friendly.
- 3) Kebutuhan akan panduan yang jelas dalam pembuatan desain iklan, slogan, dan poster.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat keselarasan antara kebutuhan siswa dan guru terhadap kebutuhan media pembelajaran e-modul. Keterlibatan interaktif merupakan faktor kunci yang diinginkan oleh kedua belah pihak, menunjukkan pentingnya adopsi teknologi dalam pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan individu. Selain itu, hasil penelitian juga menyoroti pentingnya konten yang relevan dan fleksibilitas dalam pengembangan e-modul. Konten yang relevan akan memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan industri, sementara fleksibilitas akan

memungkinkan penggunaan e-modul yang disesuaikan dengan gaya pengajaran dan kondisi pembelajaran yang berbeda-beda. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah perlunya pengembangan e-modul yang memperhatikan secara seksama kebutuhan siswa dan guru, serta memanfaatkan teknologi dengan baik untuk meningkatkan interaktivitas, aksesibilitas, relevansi konten, dan fleksibilitas penggunaan.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis kebutuhan diketahui bahwa e-modul dibutuhkan dalam pembelajaran di kelas.11 di SMK Bina Ikhwan, pengembangan e-modul pembelajaran Canva dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menyelesaikan masalah yang ada pada sekolah tersebut.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2018). Pendidikan dan Pembelajaran di Era Digital. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, A. (2019). Desain Instruksional untuk Pembelajaran Berbasis Canva. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azhar, R. (2011). Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhardi. (2004). Pendidikan Nasional: Menuju Masyarakat Belajar. Jakarta: Grasindo.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2013). Kurikulum 2013 SMK: Buku Guru. Jakarta: BSNP.
- Barbara B. Seel & Rita C. Richey. 1994. Association for Educational Communication and Technology (AECT)
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain. New York: David McKay Company.
- BSNP. (2016). Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Jakarta: BSNP.
- Hamalik, O. (2010). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Canva. (2022). Panduan Pengguna Canva. Diakses dari [https://www.canva.com/id\\_id/learn/](https://www.canva.com/id_id/learn/)
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). Principles of Instructional Design. Belmont, CA: Wadsworth. [http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/detailmini.jsp?nfpb=true&&ERICExtSearch\\_SearchValue\\_0=ED509482&ERICExtSearch\\_SearchType\\_0=no&accno=ED509482](http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/detailmini.jsp?nfpb=true&&ERICExtSearch_SearchValue_0=ED509482&ERICExtSearch_SearchType_0=no&accno=ED509482)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Panduan Pelaksanaan Kurikulum 2013: SMK. Jakarta: Kemdikbud.
- Khoe, Y. T. (2002). Pendidikan dan Kemajuan Bangsa. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, A. (2020). Inovasi Pembelajaran di Era Digital. Yogyakarta: Deepublish.
- Nasution, S. (2005). Metode Research. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana, L. (2019). Kreatif Mengajar dengan Canva. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- NCTE. (2014). The NCTE Definition of 21st Century Literacies. Diakses dari <http://www.ncte.org/positions/statements/21stcentdefinition>
- Permendikbud RI No 23 Tahun 2016. (2016). Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Prasetyawan, I. (2017). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Pressman, R. S. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Nelson, W. A. (2011). *Developmental Research: Studies of Instructional Design and Development*. New York: Springer.
- Riyanto, Y. (2018). *Implementasi Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: PT Indeks.
- Siemens, G., & Tittenberger, P. (2009). *Handbook of Emerging Technologies for Learning*. Diakses dari
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, A. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana. BSNP. (2017). *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- UNESCO. (2013). *Teaching and Learning: Achieving Quality for All*. Paris: UNESCO. Canva. (2022). *Tentang Kami*. Diakses dari <https://about.canva.com/id/about/>