



Pengembangan E-Modul Praktikum Pembuatan Logo Sesuai Dengan Prinsip Desain Grafis pada Mata Pelajaran Digital Branding SMKN 1 Jombang Jurusan Bisnis Digital Kelas XI BD 3

Muhammad Denis Nur Isa¹, Finisica Dwijayati Patrikha²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Corresponding Author: ✉ Muhammad.21057@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat e-modul praktikum desain logo yang mematuhi prinsip-prinsip desain grafis, khususnya untuk mata kuliah Digital Branding pada program Bisnis Digital di SMKN 1 Jombang, kelas XI. Penelitian ini dimotivasi oleh analisis kebutuhan, siswa, dan kurikulum, yang mengungkapkan adanya permintaan akan modul pembelajaran yang lebih interaktif yang selaras dengan kemajuan teknologi dan persyaratan industri kreatif. Partisipan penelitian adalah siswa kelas XI BD3 di SMKN 1 Jombang. Untuk menilai modul, penelitian ini menggunakan kuesioner validasi dari ahli materi dan media, kuesioner umpan balik siswa, dan penilaian hasil belajar. E-modul ini mengintegrasikan konsep teoritis dan kegiatan praktis pembuatan logo, dan dilengkapi dengan elemen multimedia seperti latihan praktik, fitur penilaian diri, dan tutorial video. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul ini sesuai untuk penggunaan instruksional dan meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan keterampilan siswa dalam mendesain logo sesuai dengan standar desain grafis. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu model inovasi pembelajaran digital yang dapat diterapkan di seluruh disiplin ilmu sekolah menengah kejuruan (SMK) lainnya.

ARTICLE INFO

Article history:
Received
20 February 2026
Revised
15 March 2026
Accepted
25 April 2026

Key Word

E-Modul, Desain Grafis, Pembuatan Logo, Branding Digital, Sekolah Menengah Atas (SMK)

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital mendorong terciptanya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pendidikan kejuruan, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi sangat penting karena harus mampu mengakomodasi kebutuhan kompetensi

yang relevan dengan dunia kerja, khususnya di bidang digital branding.

Namun, pada praktiknya masih ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, seperti keterbatasan bahan ajar yang interaktif dan kurangnya media yang mampu mengintegrasikan teori dengan praktik secara optimal. Berdasarkan analisis kebutuhan, siswa memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara teoritis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan modul konvensional masih belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pembelajaran yang efektif di era digital.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. E-modul yang dilengkapi dengan multimedia, latihan praktikum, serta fitur interaktif terbukti lebih menarik dibandingkan modul konvensional yang bersifat monoton . Selain itu, modul pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria self-instructional dan self-contained, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa ketergantungan pada pihak lain . Standar kelayakan modul menurut BSNP juga mencakup aspek isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan yang harus terpenuhi agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi saat ini. Pengembangan e-modul berbasis digital menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. E-modul tidak hanya menyajikan materi secara sistematis, tetapi juga dapat mengintegrasikan berbagai fitur interaktif seperti video, kuis, dan latihan praktik yang mendukung keterampilan siswa, khususnya dalam pembuatan logo sesuai dengan prinsip desain grafis.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul praktikum pembuatan logo yang sesuai dengan prinsip desain grafis pada mata pelajaran Digital Branding di SMK. E-modul yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan kreativitas, kemandirian, serta keterampilan siswa, serta menjadi inovasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan industri dan perkembangan teknologi. Dalam konteks penanganan sampah, pemberdayaan peserta didik berarti menjadikan mereka sebagai aktor utama dalam merencanakan, menjalankan, dan mengevaluasi proses pengolahan sampah organik, bukan hanya sebagai penerima informasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa e-modul praktikum pembuatan logo sesuai dengan prinsip desain grafis. Model pengembangan yang digunakan

mengacu pada model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, namun dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi tiga tahap (3D), yaitu define, design, dan develop, tanpa tahap disseminate karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian .

Tahap define (pendefinisian) dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan e-modul. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis materi pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran Digital Branding. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan tujuan pembelajaran serta ruang lingkup materi yang akan dikembangkan dalam e-modul .

Tahap design (perancangan) bertujuan untuk menyusun rancangan awal e-modul. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan instrumen penelitian berupa angket validasi ahli dan angket respon siswa, pemilihan media pembelajaran dalam bentuk e-modul berbasis flipbook, serta penentuan format penyajian materi. E-modul dirancang dengan pendekatan tutorial yang mengintegrasikan teori dan praktik pembuatan logo. Struktur e-modul terdiri dari bagian pendahuluan, peta konsep, materi pembelajaran, latihan, evaluasi, hingga refleksi pembelajaran .

Tahap develop (pengembangan) merupakan tahap realisasi produk e-modul yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan pembuatan e-modul menggunakan perangkat lunak flipbook yang kemudian dikonversi menjadi format digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti smartphone dan laptop. Selanjutnya, e-modul divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk dari aspek isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan. Selain itu, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa untuk memperoleh respon terhadap penggunaan e-modul dalam pembelajaran .

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI BD3 SMKN 1 Jombang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket validasi ahli dan angket respon siswa. Instrumen penelitian menggunakan skala penilaian untuk mengukur tingkat kelayakan e-modul yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil analisis kemudian dikategorikan untuk menentukan tingkat kelayakan e-modul sebagai media pembelajaran. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk e-modul yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa e-modul praktikum pembuatan logo yang dikembangkan berdasarkan prinsip desain grafis pada mata pelajaran Digital Branding. Pengembangan e-modul dilakukan dengan menggunakan model 3D yang meliputi tahap define, design, dan develop. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SMK.

Pada tahap define, dilakukan analisis kebutuhan yang mencakup analisis kurikulum, karakteristik siswa, serta materi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara teoritis, tetapi juga mampu memberikan panduan praktikum secara jelas dan terstruktur. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu faktor yang mendorong perlunya pengembangan e-modul berbasis digital.

Tahap design menghasilkan rancangan awal e-modul yang disusun secara sistematis. E-modul dirancang dengan struktur yang terdiri dari bagian pendahuluan, petunjuk penggunaan, peta konsep, materi pembelajaran, langkah-langkah praktikum, latihan soal, evaluasi, serta refleksi pembelajaran. Selain itu, dalam tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa angket validasi ahli dan angket respon siswa yang digunakan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Pada tahap develop, dilakukan proses pembuatan e-modul menggunakan platform berbasis flipbook yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, dan video pembelajaran. E-modul yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul memperoleh penilaian yang sangat baik pada aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi standar sebagai media pembelajaran yang layak digunakan.

Selain validasi ahli, dilakukan juga uji coba terbatas kepada siswa untuk mengetahui respon terhadap penggunaan e-modul dalam pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap e-modul yang digunakan. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata respon siswa berada pada rentang 3,3 hingga 3,6 yang termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik. Indikator yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kejelasan materi, interaktivitas, serta manfaat e-modul dalam mendukung pembelajaran.

Secara lebih rinci, aspek kemenarikan tampilan dan manfaat dalam pembelajaran memperoleh nilai tertinggi, yang menunjukkan bahwa e-modul mampu menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka dalam memahami materi. Sementara itu, aspek interaktivitas dan kemudahan penggunaan juga memperoleh nilai yang baik, yang menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan dan mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas penggunaan. E-modul dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti smartphone dan laptop, sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Selain itu, struktur materi yang sistematis dan adanya panduan praktikum yang jelas membantu siswa dalam memahami langkah-langkah pembuatan logo secara lebih terarah.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli dan respon siswa, e-modul praktikum pembuatan logo yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Digital Branding. Produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Tabel Hasil Penelitian

Tabel 1.
Hasil Validasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan Isi	3,5	Sangat Baik
2	Penyajian	3,4	Sangat Baik
3	Bahasa	3,3	Baik
4	Kegrafikan	3,6	Sangat Baik
	Rata-rata Total	3,45	Sangat Baik

Tabel 2.
Hasil Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	3,4	Baik
2	Kemenarikan tampilan	3,6	Sangat Baik
3	Kejelasan materi	3,5	Sangat Baik
4	Interaktivitas	3,3	Baik
5	Manfaat dalam pembelajaran	3,6	Sangat Baik
	Rata-rata Total	3,48	Sangat Baik

Tabel 3.
Kriteria Penilaian

Rentang Skor	Kategori
3,26 - 4,00	Sangat Baik
2,51 - 3,25	Baik
1,76 - 2,50	Cukup
1,00 - 1,75	Kurang

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-modul praktikum pembuatan logo berbasis prinsip desain grafis memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. E-modul yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan keterampilan praktis siswa secara simultan. Hal ini terlihat dari struktur e-modul yang sistematis serta adanya fitur interaktif yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Salah satu keunggulan utama dari e-modul yang dikembangkan adalah kemampuannya dalam mengakomodasi pembelajaran mandiri. E-modul dirancang dengan karakteristik self-instructional, sehingga siswa dapat memahami materi tanpa harus selalu bergantung pada penjelasan guru. Selain itu, sifat self-contained yang dimiliki e-modul memungkinkan seluruh materi pembelajaran tersedia dalam satu kesatuan yang utuh. Dengan demikian, siswa dapat belajar secara fleksibel sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Kondisi ini sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kemandirian dan kemampuan belajar sepanjang hayat.

Dari aspek interaktivitas, e-modul ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti video pembelajaran, latihan soal, serta panduan praktikum yang terstruktur. Fitur-fitur tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan penggunaan modul konvensional. Interaktivitas yang tinggi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Selain itu, penggunaan media berbasis digital dalam bentuk flipbook memberikan nilai tambah dalam hal aksesibilitas. E-modul dapat digunakan melalui berbagai perangkat digital seperti smartpone dan laptop, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas ini menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada kondisi pembelajaran yang tidak selalu berlangsung secara tatap muka. Dengan demikian, e-modul tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai solusi dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Dari segi tampilan, e-modul dirancang dengan memperhatikan aspek kegrafikan yang menarik dan komunikatif. Penggunaan warna, tipografi, serta tata letak yang proporsional mampu meningkatkan daya tarik visual dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa aspek estetika dalam media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tampilan yang menarik tidak hanya membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga membantu dalam proses pemahaman informasi secara lebih efektif.

Lebih lanjut, e-modul yang dikembangkan juga menekankan pada integrasi antara teori dan praktik. Siswa tidak hanya mempelajari konsep dasar desain grafis, tetapi juga langsung menerapkannya dalam kegiatan praktikum pembuatan logo. Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik pendidikan kejuruan yang menekankan pada penguasaan keterampilan. Dengan adanya latihan praktikum yang terstruktur, siswa dapat mengembangkan kreativitas serta kemampuan berpikir kritis dalam menghasilkan desain logo yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain grafis.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan siswa. Dibandingkan dengan modul konvensional, e-modul memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, interaktivitas, dan kemampuan dalam menyajikan materi secara lebih variatif. Oleh karena itu, penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul praktikum pembuatan logo yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi digital, e-modul ini dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa e-modul praktikum pembuatan logo berbasis prinsip desain grafis pada mata pelajaran Digital Branding berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 3D (define, design, develop). E-modul yang dihasilkan memiliki struktur yang sistematis dan dilengkapi dengan fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran.

Hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil respon siswa juga menunjukkan bahwa e-modul memperoleh penilaian positif dan berada pada kategori sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian, e-modul praktikum pembuatan logo yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, serta kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran Digital Branding.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished manuscript*, Indiana University.
- Hidayat, A., & Nizar, M. (2021). Pengembangan e-modul interaktif berbasis flipbook pada pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 123-130.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi*. Kencana.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model desain sistem pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Putra, N. (2015). *Research & development: Penelitian dan pengembangan*. Rajawali Pers.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana University.

Widoyoko, E. P. (2014). *Evaluasi program pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction* (4th ed.). Wiley.

Horton, W. (2012). *E-learning by design* (2nd ed.). Pfeiffer.

Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development* (3rd ed.). Allyn & Bacon.