

Modul Ajar

A. Mata Pelajaran: Kewirausahaan Digital dan Proyek Informatika

Identitas Modul:

- Materi: Pemasaran Digital dan Branding Produk Teknologi
- Fase: E
- Penyusun: Ferdi Rahman Fortuna
- Tahun Ajaran: 2025/2026

Modul ajar ini dirancang untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai konsep kewirausahaan digital, khususnya dalam hal strategi pemasaran dan branding produk teknologi di era transformasi digital. Peserta didik akan diajak untuk mengenal strategi promosi digital, membuat konten kreatif, serta mengembangkan proyek berbasis teknologi dengan nilai komersial.

Profil Pelajar Pancasila

Peserta didik diharapkan dapat:

- Kreatif: Menghasilkan ide dan produk inovatif di bidang teknologi digital.
- Mandiri: Mampu mengelola proyek kewirausahaan berbasis teknologi secara bertanggung jawab.
- Bernalar Kritis: Menganalisis strategi pemasaran digital yang efektif untuk produk teknologi.
- Gotong Royong: Bekerja sama dalam tim untuk merancang dan mengelola kampanye digital.

Tujuan Pembelajaran

Pada akhir fase E, peserta didik diharapkan mampu:

- Menjelaskan konsep dasar kewirausahaan digital dan branding produk teknologi.
- Mengidentifikasi berbagai strategi pemasaran digital yang relevan.

- Mendesain identitas merek (brand identity) untuk produk berbasis teknologi.
- Membuat konten promosi digital menggunakan media sosial atau website.
- Melaksanakan proyek kewirausahaan sederhana berbasis produk teknologi.

Sarana dan Prasarana

- Buku referensi kewirausahaan digital
- Modul ajar
- PC/Laptop
- Akses internet
- Aplikasi desain digital (Canva, CapCut, Adobe Express)
- Platform media sosial (Instagram, TikTok, YouTube)

Materi Ajar

1. Konsep Dasar Kewirausahaan Digital

- Pengertian dan karakteristik wirausaha digital.
- Peluang usaha berbasis teknologi.

2. Branding Produk Teknologi

- Elemen identitas merek: logo, warna, slogan, dan nilai merek.
- Studi kasus branding startup teknologi Indonesia.

3. Strategi Pemasaran Digital

Media sosial marketing, content marketing, dan influencer marketing.

- Penggunaan platform digital untuk promosi produk.

4. Desain dan Produksi Konten Digital

- Copywriting dasar dan storytelling produk.
- Pembuatan konten visual (poster, video promosi, landing page).

5. Proyek Kewirausahaan Digital

- Perancangan produk digital sederhana.

- Pembuatan rencana kampanye digital.
- Presentasi hasil proyek di kelas.

Kegiatan Pembelajaran

- Ceramah: Guru memberikan penjelasan secara lisan untuk menyampaikan konsep dasar kewirausahaan digital dan pemasaran berbasis teknologi.
- Diskusi: Siswa berdialog dan bertukar pendapat mengenai strategi promosi serta ide branding produk digital.
- Demonstrasi: Guru mencontohkan cara menggunakan aplikasi desain (Canva, CapCut) untuk membuat konten promosi digital.
- Praktikum: Siswa mempraktikkan langsung pembuatan logo, poster, atau video promosi menggunakan perangkat lunak yang telah dipelajari.
- Proyek Kelompok: Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk merancang strategi branding dan kampanye digital terhadap produk teknologi yang mereka buat.

Penilaian

Aspek	Indikator	Bentuk Penilaian
Pengetahuan	Menjelaskan konsep kewirausahaan dan branding	Tes tertulis / kuis
Keterampilan	Membuat dan menyajikan konten promosi digital	Produk proyek / presentasi
Sikap	Kreativitas, kerja sama, dan tanggung jawab	Observasi dan rubrik kinerja

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit)

- Guru memperkenalkan konsep kewirausahaan digital dengan menayangkan video inspiratif.
- Diskusi ringan mengenai perbedaan wirausaha digital dan konvensional.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta keterkaitannya dengan dunia kerja dan teknologi.

2. Kegiatan Inti (55 menit)

- Guru menyampaikan materi mengenai *branding produk teknologi* dan *strategi pemasaran digital*.
- Demonstrasi: penggunaan Canva/CapCut untuk membuat logo dan konten promosi.
- Praktik kelompok: siswa membuat proyek kampanye digital berdasarkan produk teknologi yang mereka rancang.
- Diskusi hasil kerja antarkelompok dan pemberian umpan balik dari guru.

3. Penutup (20 menit)

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil kampanye digital mereka.
- Guru memberikan evaluasi, refleksi, serta motivasi untuk mengembangkan proyek kewirausahaan digital lebih lanjut.
- Penugasan: siswa membuat laporan singkat mengenai strategi promosi digital yang telah mereka buat.

Catatan: Modul ajar ini dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa di bidang kewirausahaan digital dan informatika.

Sumber Jurnal dan Referensi

- Suryana, A. (2023). *Kewirausahaan Digital di Era Industri 4.0*. **Jurnal Ekonomi Kreatif**, Vol. 5 No. 2.
ekonomikreatif  <https://ejournal.ac.id/vol5no2>
- Lestari, D. & Hidayat, R. (2024). *Strategi Branding Produk Teknologi di Era Digital*. **Jurnal Teknologi dan Bisnis**, Vol. 7 No. 1.
 <https://jurnalteknobisnis.id/vol7no1>
- **Google Digital Garage** – *Fundamentals of Digital Marketing (Online Course)*.
 <https://learndigital.withgoogle.com/digitalgarage>
- **HubSpot Academy** – *Digital Branding and Content Strategy*.
 <https://academy.hubspot.com/courses/digital-marketing>