

PENGEMBANGAN MODUL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Karina Oktavia Nurul Islamiah¹, Andi Prayudi²

STKIP Yapis Dompu¹²

Pendidikan Teknologi Informasi¹²

1karinaokta27@gmail.com, 2endompu@gmail.com

(Naskah Masuk : 12 Desember 2022, diterima untuk diterbitkan : 12 Desember 2022)

Abstrak: Pengembangan modul pembelajaran dibuat secara khusus untuk berdasarkan analisis kebutuhan guru dasar desain grafis di SMK IT Dompu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK IT. Jenis Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE Model Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, wawancara, tes, validasi, angket. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli perangkat dan ahli materi, angket respon siswa dan angket respon guru. Untuk teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan penelitian pengembangan ini, maka diperoleh sebuah pengembangan modul yang layak dengan kriteria valid, praktis dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan modul yang dibuat telah memenuhi kriteria diantaranya validasi ahli materi mendapatkan persentase 90% (sangat layak), validasi ahli perangkat sebesar 75% (layak), kepraktisan 80% (praktis) oleh guru dan 85% (praktis) oleh siswa, keefektifan perangkat oleh guru sebesar 90% (sangat efektif) dan siswa mendapatkan 85% (efektif). Kemudian uji pre-test tidak lulus dengan persentase 60% sedangkan post-test sebesar 75% mendapat predikat lulus.

Kata Kunci: Pengembangan, Grafis, Hasil Belajar, Modul

Abstract: The development of learning modules was made specifically based on an analysis of the needs of basic graphic design teachers at SMK IT Dompu. This study aims to develop modules to improve student learning outcomes in basic graphic design subjects at SMK IT. This type of research uses the ADDIE Model Research and Development (R&D) development method. Development research is a research method used to produce certain products. Data collection techniques in this study used observation sheets, interviews, tests, validation, questionnaires. The research instruments used in this research were the device expert and material expert validation sheets, student response questionnaires and teacher response questionnaires. For the data analysis technique used in this study is the analysis of validity, practicality, and effectiveness. Based on this development research, a proper development module was obtained with valid, practical and effective criteria. The results showed that the development of the modules made met the criteria including validation of material experts to get a proportion of 90% (very feasible), validation of device experts by 75% (decent), practicality of 80% (practical) by the teacher and 85% (practical) by students, the effectiveness of the device by the teacher is 90% (very effective) and students get 85% (effective). Then the pre-test did not pass with the proportion of 60% while the post-test of 75% got the title of passing.

Keywords: Development, Graphics, Learning Outcomes, Modules

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan situasi pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik dengan aktif dapat mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki bermacam-macam kekuatan seperti keagamaan, pengendalian diri, sifat, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran adalah upaya menata lingkungan sebagai sumber belajar agar terjadinya proses belajar pada diri pembelajar (Dwiyogo, 2018).

Beberapa penelitian yang relevan diantaranya ialah (Krismoniyanti et. al, 2020) mengembangkan media pembelajaran modul interaktif animasi stop motion untuk pembelajaran tik. Pada penelitian ini dilakukan untuk membuat sebuah Modul Interaktif animasi *stop motion* untuk membantu meningkatkan efektifitas pembelajaran sejarah. Perbedaannya ialah pada penelitian ini menggunakan modul animasi stop motion. Selanjutnya diteliti oleh (Williyana & Kholisho, 2018) mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial interkatif pada mata pelajaran Teknik animasi 2 dimensi, Pada penelitian ini dilakukan pengembangan video tutorial interaktif unuk meningkatkan minat siswa membuat siswa lebih mudah memahami mata pelajaran yang di sajikan oleh guru. Kemudian diteliti oleh (Mukmin & Primasatya, 2020) mengembangkan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis K-13 sebagai inovasi pembelajaran tematik di sekolah dasar yang valid. Keempat ialah (Latifah et. al, 2022) mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Tanaman Daun Herbal. Adapun hasil dari penelitian ini merupakan berupa produk aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan tanaman daun herbal untuk siswa Sekolah Dasar yang dikemas kedalam bentuk platform android untuk mengoperasikannya. Terakhir dilakukan (Herawati & Muhtadi, 2018) Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk *e-modul* interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI IPA SMA, (2) mengetahui tingkat kelayakan produk *e-modul* interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI IPA SMA, dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan produk *e-modul* interaktif dalam meningkatkan capaian hasil belajar mata pelajaran Kimia kelas XI IPA SMA.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMK IT Dompus, pelaksanaan sistem pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Dasar desain grafis masih terhambat oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dimana seharusnya sudah mengikuti perkembangan era globalisasi teknologi digital. Pelaksanaan pembelajaran hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah dan jumlahnya yang terbatas selain itu tidak dapat dipinjamkan kepada peserta didik, sehingga peserta didik tidak memiliki buku pegangan untuk belajar secara mandiri di rumahnya. Maka dari itu dibutuhkan inovasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik,

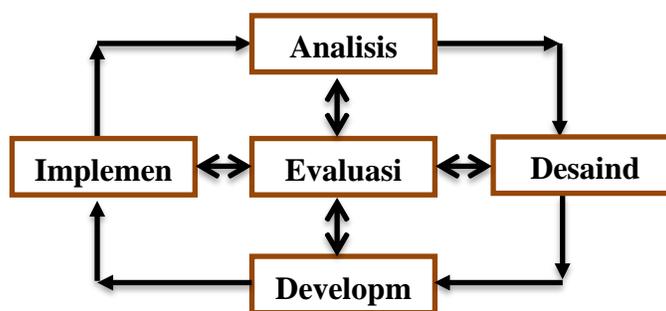
Salah satu media pembelajaran yang mudah diaplikasikan adalah modul. Menurut (Abidin dan Walida, 2017) modul merupakan media atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan pembelajaran, latihan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan digunakan secara mandiri, adapun tujuan dari modul ialah agar pembaca bisa menyerap materi atau bahan ajar

secara mandiri. Sedangkan menurut (Lubis & Ikhsan, 2015) media pembelajaran merupakan media alternatif yang memiliki karakteristik yang unik, yaitu dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.

2. Metode Penelitian

Adapun jenis penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan, metode penelitian dan pengembangan (research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian pengembangan memiliki banyak model penelitian, salah satu yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE.

ADDIE merupakan singkatan dan dalam singkatan tersebut terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu : Analysis, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation. (Sugiyono, 2015). Secara visual tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Model ADDIE

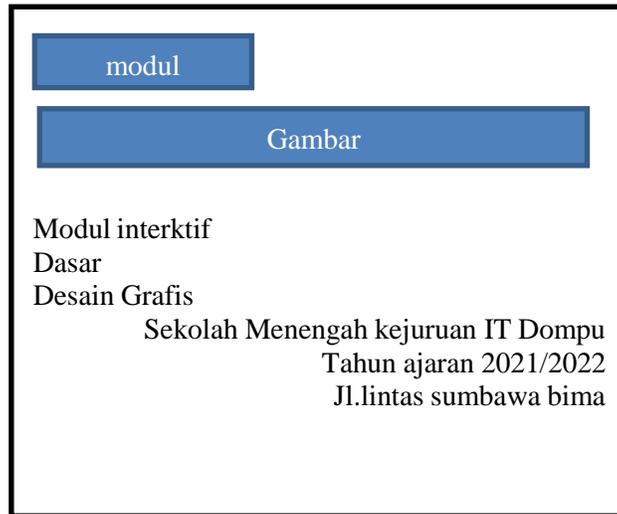
3. Hasil dan Pembahasan

Tahapan *Analysis*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar desain grafis kelas X SMK IT Dompu pada tanggal 25 Maret 2022, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru masih menjadi sumber belajar utama yang menyajikan pengetahuan kepada peserta didik. ditemukan masalah mengenai kurang aktif dan termotivasinya minat siswa dalam proses pembelajaran didukung dengan tidak adanya modul dalam menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, muncul ide untuk mengembangkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kebutuhan siswa, kurikulum, karakteristik peserta didik

Tahapan *Design*

Pada tahap kedua dilakukan perancangan modul pembelajaran. Hal Pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mencari referensi dari internet dan mengumpulkan materi dari buku yang relevan sebagai bahan referensi dalam penyusunan kerangka modul, mata pelajaran dasar desain grafis. Dari referensi yang ditemukan oleh peneliti maka pembuatan desain dilakukan berdasarkan pertimbangan yang ditentukan dari pemilihan warna, ukuran font, tampilan pada modul, sebagai pendukung pada saat pembuatan media pembelajaran. Hasil desain dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2 Desain cover

Tahapan pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk berupa modul pembelajaran yang Penyusunan modul pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar kurikulum 2013, hasil dapat dilihat pada gambar 3 berikut.

OLEH : KARINA OKTAVIA



Gambar 3 Hasil pengembangan cover

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk berupa bahan ajar cetak (modul), yang kemudian produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh 2 orang ahli terdiri dari ahli materi dan ahli perangkat. Kemudian dalam tahap ini dilakukannya uji

kepraktisan, keefektifan perangkat oleh guru serta siswa dan uji *pre-post-test*. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian

No	Jenis Uji	%	Predikat
1	Validasi Ahli Materi	90	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Perangkat	75	Layak
3	Kepraktisan Perangkat		
	Guru	80	Praktis
	Siswa	85	Praktis
4	Kefektifan Perangkat		
	Guru	90	Sangat Efektif
	Siswa	85	Efektif
5	Pre-test	60	Tidak Lulus
6	Post-tes	75	Lulus

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba terbatas, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Hasil evaluasi akan dilakukan apabila dalam proses penelitian ini mendapat saran yang baik dari guru dan siswa selama uji coba dilaksanakan, sehingga dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan rumusan masalah, kualitas perangkat pembelajaran modul harus memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan perangkat. maka hasil penelitian yang dapat dijabarkan disini yakni hasil analisis kevalidan perangkat, analisis kepraktisan perangkat, dan analisis efektivitas perangkat. Seperti terlihat pada table 2.

Tabel 2. Hasil Kesimpulan

No	Jenis Uji	%	Predikat
1	Validasi Ahli Materi	90	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Perangkat	75	Layak
3	Kepraktisan Perangkat		
	Guru	80	Praktis
	Siswa	85	Praktis
4	Kefektifan Perangkat		
	Guru	90	Sangat Efektif
	Siswa	85	Efektif
5	Pre-test	60	Tidak Lulus
6	Post-tes	75	Lulus

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disampaikan saran pada peneliti selanjutnya agar dapat mengujicobakan konsep pembelajaran pada skala yang lebih luas, sehingga diperoleh literasi sains yang lebih akurat.

Daftar Pustaka

- Abidin, Z dan Walida, S.E. 2017. Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Case (Creative, Active, Systematic, Effective) sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transformasi untuk Mendukung Kemandirian Belajar dan Kompetensi Mahasiswa. Tersedia pada http://math.fst.unair.ac.id/wp-content/uploads/2017/10/29-zainal-abidin_pendidikan_.pdf (diakses tanggal 27 Juni 2018)
- Dwiyogo, 2018. Pembelajaran Berbasis Blended Learning. Depok: Raja Grafindo.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 5(2), 180-191.
- Jesy, K., Syafsir, A., & Eka Putra, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Stop Motion Untuk Materi Pergeseran Keseimbangan dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya (Doctoral dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji).
- Latifah, A., Tresnawati, D., & Sanjaya, H. (2022). Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Tanaman Daun Herbal. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 515-526.
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191-201.
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 211-226.
- Sugiyono (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Williyana, B. A. I., Kholisho, Y. N., & Fathoni, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Interaktif Pada Mata Pelajaran. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 52-58.