

Pengembangan Modul *Coreldraw* Pada Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X di SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng

A. Syarif Hidayatullah
Mahasiswa S2 Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Pasca Sarjana Universitas Negeri Makassar

Abstrak

A. SYARIF HIDAYATULLAH 2019. “*Pengembangan Modul CorelDRAW Pada Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Di Smk Darul Ulum Layoa Bantaeng.*” (dibimbing oleh Muh Thamrin Mappalahere dan Irfan)

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menyusun dan mengembangkan modul *CorelDRAW* pada pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng. (2) mengetahui kelayakan modul pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar siswa pada pelajaran dasar desain grafis berdasarkan format kriteria bahan ajar yang dikeluarkan Departemen Pendidikan Nasional dan indikator evaluasi media modul pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu *Analisi* (Analisis) *Design* (Desain) *Development* (Pengembangan) *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng. Penelitian melibatkan 2 orang dosen untuk pengujian kelayakan modul pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk penilaian kelayakan modul pembelajaran meliputi lembar penilaian kelayakan untuk ahli materi, lembar penilaian kelayakan untuk ahli media, dan angket respon siswa terhadap penggunaan modul pembelajaran.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa modul *CorelDRAW* pada pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid sehingga layak sebagai bahan ajar untuk mendukung kegiatan belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Modul *CorelDRAW*, Dasar Desain Grafis

1. PENDAHULUAN

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu upaya yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk peningkatan mutu belajar oleh sebab itu hasil pengembangan bahan ajar diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar dapat diartikan sebagai sistem yang terstruktur dari berbagai komponen yang bertujuan

menghasilkan bahan ajar yang siap pakai dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan (Prastowo, 2011). Bahan ajar pada dasarnya merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi

pembelajaran. Pengertian ini menggambarkan bahwa bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis sesuai dengan kaidah pembelajaran, yakni disesuaikan materi pembelajaran, disusun berdasarkan atas kebutuhan pembelajaran, terdapat bahan evaluasi, serta bahan ajar tersebut menarik untuk dipelajari oleh siswa.

Upaya pemerintah dalam mengingatkan kualitas pendidikan terlihat dari beberapa kali perubahan pada kurikulum. Antara lain pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang ini mampu menjamin peningkatan mutu pendidikan saat ini. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui peningkatan pembelajaran.

Bahan ajar merupakan komponen yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Keberadaan bahan ajar akan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi kompetensi dasar. (Aisyi et al., 2017) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. (Lestari, 2013) menyatakan bahwa bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dari penjelasan di atas dapat di pahami bahwa penggunaan bahan ajar merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu bagian yang integral terhadap metode belajar yang dipakai. Perancangan bahan ajar diharapkan sesuai dengan kompetensi dan kurikulum yang berlaku. Dalam upaya meningkatkan efektifitas siswa dalam belajar, maka guru dituntut untuk menggunakan bahan ajar yang isi materinya lebih terperinci dan sesuai kompetensi dalam hal ini berupa buku pegangan siswa.

Mata pelajaran dasar desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diprogramkan pada semester 1 Program Keahlian TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan). Pada mata pelajaran ini menjelaskan kepada siswa mengenai konsep-konsep materi dengan tujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbasis seni dan teknologi. Dalam proses pembelajaran diperlukan bahan ajar yang memuat komponen-komponen yang dibutuhkan oleh siswa maupun guru sehingga dapat berlangsung baik terarah dan sistematis.

Dalam penelitian ini bahan ajar yang dikembangkan adalah modul. Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta pembelajaran. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri. Artinya pembaca dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pengajar secara langsung (Syamsudin Makmun, 2003). Modul merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk naskah atau media cetak yang sering digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Modul dirumuskan sebagai salah satu unit yang lengkap dan berdiri sendiri, terdiri dari rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu para siswa dalam mencapai tujuan belajar yang telah dirumuskan secara spesifik dan operasional. Modul tidak hanya berbentuk cetak, namun juga dapat berbentuk elektronik dengan dilengkapi media lain seperti audio, video, film dan multimedia interaktif.

SMK Darul Ulum Layoa Kabupaten Bantaeng merupakan sekolah swasta yang berada di perbatasan Kabupaten Bantaeng dan Bulukumba. Sekolah tersebut memiliki fasilitas dan sarana media seperti perangkat komputer, perangkat presentasi, dan sebagainya. Pemanfaatan fasilitas tersebut belum maksimal dilakukan khususnya pada mata pelajaran dasar desain grafis pada jurusan teknik komputer dan jaringan

karena keterbatasan materi ajar terkait penggunaan aplikasi *CorelDRAW*. Dari hasil observasi yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa (1) Bahan ajar saat ini kurang lengkap sehingga dibutuhkan bahan ajar yang baku, efektif, dan efisien; (2) Bahan ajar yang digunakan masih mencakup pengenalan aplikasi *CorelDRAW*, pengenalan *tools* dan fitur dasar yang ada pada aplikasi *CorelDRAW*; (3) Belum ada materi yang disediakan untuk kegiatan praktik pemanfaatan penggunaan aplikasi *CorelDRAW* untuk membuat desain produk sehingga siswa masih kesulitan menggunakan aplikasi *CorelDRAW* dalam melakukan praktik secara mandiri; (4) Guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis bukan berlatar belakang Guru Desain Grafis.

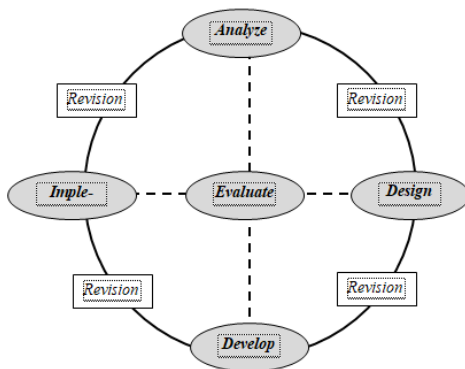
Pemilihan penggunaan aplikasi *CorelDRAW* sebenarnya sangat beragam mulai dari seri *CorelDRAW X3*, *CorelDRAW X4*, *CorelDRAW Portable*, hingga *CorelDRAW* seri terbaru tetapi dalam penelitian ini penulis memilih menggunakan *CorelDRAW X8* sebagai aplikasi yang digunakan dalam materi pengembangan modul yang dinilai cukup mewakili beberapa macam seri aplikasi *CorelDRAW* meskipun pada dasarnya semua aplikasi *CorelDRAW* hampir sama dari segi penggunaan. *CorelDRAW X8* memiliki fitur yang baik karena mudah digunakan dan dalam pengoperasiannya jarang terjadi masalah seperti tidak dapat merender atau mati tiba-tiba.

Dari semua permasalahan di atas, maka perlu diadakan penelitian “Pengembangan Modul *CorelDRAW* pada Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Kelas X yang Valid” di dalamnya memuat materi penggunaan aplikasi *CorelDRAW* pada pembelajaran dasar desain grafis dan diharapkan dapat digunakan sehingga menunjang kegiatan pembelajaran. Pada materi pembelajaran ini lebih mengutamakan praktik sehingga dapat memberikan pengetahuan dalam melakukan kegiatan praktik. Dengan adanya penyusunan modul ini diharapkan

mampu membantu siswa maupun guru menguasai salah satu program keahlian khususnya materi penggunaan aplikasi *CorelDRAW* pada mata pelajaran dasar desain grafis, selain itu juga memberikan kesempatan pada siswa dalam berlatih melakukan praktik langsung dan melatih kemandirian belajar tanpa berharap instruksi langsung dari guru.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah penelitian untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih, 2009). Produk yang dikembangkan adalah modul pembelajaran. Penelitian untuk pengembangan modul ini menggunakan metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi tersebut mencakup: (1) kondisi produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan; (2) kondisi pihak pengguna, seperti sekolah, guru, siswa, serta pengguna lainnya; (3) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan mencakup unsur manusia, sarana dan prasarana, biaya, pengelolaan dan lingkungan (Nana Syaodih, 2009). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE. Model ADDIE merupakan suatu model yang dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih et al., 2013). Bagan model pengembangan ADDIE seperti yang ditunjukkan ada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Bagan Model ADDIE Menurut Reiser
(Dewi Salma, 2007)

Terdapat lima langkah pengembangan dalam model pengembangan ADDIE, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1) Tahap analisis

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan dari produk. Pengumpulan informasi dan identifikasi juga perlu dilakukan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan siswa, tujuan belajar, materi pembelajaran, dan lingkungan belajar. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh informasi keadaan sekolah, kebutuhan guru dan kebutuhan siswa mengenai bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar.

2) Tahap perancangan

Pada tahap desain, dibuat rancangan konsep produk secara rinci. Kegiatan ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran, materi pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar. Rancangan ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Selain itu, pada tahap ini dibuat juga rancangan instrumen yang digunakan untuk

mengukur kelayakan produk yang telah dikembangkan, antara lain lembar penilaian kevalidan dan angket respon siswa.

3) Tahap pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi rancangan produk. Rancangan produk yang telah disusun dalam tahap perencanaan direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Produk yang telah dikembangkan kemudian dikonsultasikan kepada dosen ahli dan guru untuk dinilai kelayakannya. Selain itu, pada tahap ini juga diperoleh saran-saran yang diberikan oleh dosen ahli dan guru untuk memperbaiki produk yang telah disusun.

4) Tahap implementasi

Pada tahap implementasi, produk yang telah dikembangkan diujicobakan pada situasi yang nyata di kelas. Implementasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan modul ketika digunakan langsung oleh pengguna dan menguji respon pengguna terhadap modul pembelajaran. Selain itu, tahap implementasi juga memberikan umpan balik yang akan digunakan dalam tahap evaluasi.

5) Tahap evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap dimana ketercapaian tujuan pengembangan produk diukur. Selain pengukuran ketercapaian tujuan pengembangan produk yang dikembangkan, dilakukan juga revisi terhadap produk sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan di SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng menghasilkan sebuah produk berupa modul *CorelDRAW* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas X. Pada penelitian dan

pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE, dengan tahap sebagai berikut:

1. Analisi

- a. Pada tahap analisis, metode yang digunakan yaitu dengan observasi atau pengamatan saat kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Dasar Desain Grafis berlangsung serta wawancara terhadap guru mata pelajaran dan siswa kelas X TKJ. Hasil observasi atau pengamatan yang diperoleh antara lain:

- 1) Kondisi kegiatan pembelajaran

- a) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap yaitu guru terlebih dahulu menjelaskan teori terkait mata pelajaran Dasar Desain Grafis kemudian siswa mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, setelah itu dilanjutkan dengan pemberian tugas atau kegiatan praktik

- b) Kegiatan praktik dilaksanakan di ruang laboratorium komputer dengan menggunakan komputer jenis PC, guru memberikan arahan langsung kepada siswa dalam melakukan kegiatan praktik

- c) Pada mata pelajaran ini durasi pertemuan berlangsung 4 X 45 menit, namun waktu yang ditetapkan saat ini masih kurang sehingga tidak efektif. Faktor lain yang menyebabkan kurang efektifnya proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis adalah siswa memiliki kecepatan yang berbeda-beda dalam melakukan praktik sehingga

guru berulang kali mengulang instruksi atau petunjuk

- d) Media penunjang dalam kegiatan pembelajaran adalah Slide Presentasi dengan *Power Point*. Sedangkan dalam kegiatan praktik, aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *CorelDRAW X8*

- e) Dari hasil analisis berdasarkan pernyataan diatas, Guru mata pelajaran menyatakan perlunya pengembangan bahan ajar khususnya pengaplikasian *CorelDRAW* yang menarik, serta memudahkan siswa dalam memperjelas materi yang diberikan

- 2) Penggunaan Bahan Ajar

Pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, bahan ajar yang digunakan yaitu buku cetak dan modul BSE bahan ajar ini berisi pengenalan awal tentang aplikasi grafis dan pengenalan fungsi *tools* pada aplikasi *CorelDRAW*

Namun bahan ajar yang ada saat ini belum memenuhi indikator pada kompetensi dasar yang harus dicapai siswa, sehingga perlu dikembangkan sebuah modul yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan berdasarkan kompetensi yang ada

- 3) Indikator Ketercapaian Kompetensi Dasar Siswa

Langkah ini bertujuan untuk menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator ketercapaian kompetensi agar pengembangan modul dapat

dilakukan sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan

Mengacu pada kompetensi dasar dan indikator pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang diterapkan maka modul yang dikembangkan memuat materi seperti yang dijelaskan.

Tabel 3.1. Kompetensi Dasar dan Indikator Sebagai Acuan pada Modul Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	3.8.1.Mengidentifikasi pembuatan desain berbasis gambar 3.8.2.Melakukan pembuatan desain berbasis gambar
4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor	4.8.1.Mengikuti desain berbasis gambar vektor 4.8.2.Melakukan pembuatan desain berbasis gambar vektor

2. Desain atau Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini rancangan produk berupa Modul *CorelDRAW* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa SMK kelas X TKJ. Selain itu juga dibuat rancangan instrument kelayakan produk untuk menguji produk yang dikembangkan

- a. Menyusun peta kebutuhan kegiatan pembelajaran

Pada tahap ini bertujuan memberikan keterangan kegiatan pembelajaran yang harus dibuat berdasarkan aspek kebutuhan materi yang diajarkan. Dari analisis indikator ketercapaian kompetensi dasar siswa, modul yang dikembangkan pada penelitian ini terdiri dari 3 kegiatan pembelajaran dengan rincian sebagai berikut:

Kegiatan belajar, “Desain Gambar Vektor” yang terdiri atas:

- 1) Pegertian Desain Gambar Vektor
- 2) Membuat Desain Gambar vektor
- 3) Menerapkan Desain Gambar vektor

- b. Menyusun kerangka modul pembelajaran

Pada modul pembelajaran secara umum terdapat 5 bagian utama, yaitu bagian pendahuluan, kegiatan belajar, evaluasi dan kunci jawaban, glosarium dan daftar pustaka. pada bagian pendahuluan terdiri dari standar kompetensi dan kompetensi dasar, deskripsi modul, petunjuk penggunaan modul, tujuan akhir penggunaan modul, dan peta informasi modul. Bagian kegiatan belajar terdiri dari uraian materi berupa penjelasan, contoh, dan ilustrasi, rangkuman, tugas/latihan dan tes mandiri serta umpan balik.

Kerangka modul pembelajaran terdapat uraian materi dan kegiatan praktik. selain itu juga pada bagian akhir uraian terdapat latihan dan tugas sebagai bahan evaluasi kegiatan praktik siswa.

c. Menyusun isi pembelajaran modul

Setelah kerangka modul tersusun, langkah selanjutnya adalah menyusun isi pembelajaran dalam modul. Pada penyusunan modul ini, isi pembelajaran disesuaikan dengan standar kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh siswa serta peta kebutuhan kegiatan pembelajaran. Penggunaan referensi sangat penting sebagai acuan penyusunan pembelajaran dalam modul ini. Adapun referensi yang penulis gunakan dalam menyusun isi pembelajaran pada modul ini antara lain:

- (1) Modul Pelatihan Desain Grafis *CorelDRAW*
- (2) Buku Tutorial *CorelDraw X8*
- (3) Buku Dasar Desain Grafis K13

d. Menyusun instrument penilaian kelayakan modul

Pada instrument penilaian kelayakan modul dirancang dalam bentuk angket dengan menggunakan skala Likert. Angket terdiri dari lima pilihan jawaban yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak setuju (TS), Cukup Setuju (CS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS) yang kemudian dikonversi kedalam skor 1,2,3,4, dan 5 secara berurutan.

Penyusunan butir instrumen penilaian kelayakan modul untuk ahli materi dilakukan dengan memperhatikan aspek kelayakan modul sesuai dengan yang tercantum dalam panduan penyusunan bahan ajar oleh Departemen Pendidikan Nasional yang meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Jumlah butir penilaian yang disusun untuk ahli media sebanyak 25 butir, dengan rincian jumlah butir tiap aspek seperti yang sudah dijelaskan pada Tabel 3.1 Sedangkan untuk ahli media, penyusunan butir

instrumen kelayakan modul diadaptasi dari indikator evaluasi media modul pembelajaran yang dikembangkan oleh Sungkono. Penilaian ahli media meliputi aspek fisik atau tampilan, penyajian, pemanfaatan dan kegrafikan. Jumlah butir penilaian yang disusun untuk ahli materi sebanyak 30 butir, dengan rincian jumlah butir tiap aspek seperti yang sudah dijelaskan pada Tabel 3.1 Untuk angket respon siswa terhadap modul pembelajaran meliputi penilaian aspek penyajian materi, kebahasaan, pemanfaatan, dan kegrafikan. Jumlah butir penilaian yang disusun untuk mengetahui respon siswa sebanyak 25 butir, dengan rincian jumlah butir tiap aspek seperti yang sudah dijelaskan pada Tabel 4

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang telah dirancang pada tahap desain kemudian disusun dan dikonsultasikan pada dosen pembimbing. Hasil lembar instrumen penilaian kelayakan modul pembelajaran disajikan pada Lampiran . Instrumen penilaian yang telah disusun selanjutnya divalidasi agar didapatkan instrumen yang valid sehingga layak digunakan dalam penelitian. Adapun dosen yang ditunjuk untuk sebagai dosen validator adalah Bapak Dr. Moh. Thamrin Mappalahere., M.Pd. Sebagai validator ahli materi. dan bapak Drs. Aswar., M.Ds. Sebagai validator ahli media.

b. Pengembangan Modul pembelajaran

Pengembangan modul ini menggunakan aplikasi *Microsoft Office Word 2010* dan *Nitro Pro 9*. Berikut tahap pengembangan Modul pada Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas X SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah *draft* modul selesai dikembangkan, kemudian modul diuji cobakan yaitu digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran dasar desain grafis pada situasi yang nyata di kelas. Implementasi dilakukan untuk menguji respon pengguna terhadap modul pembelajaran. Hasil uji coba ini dijadikan sebagai bahan acuan untuk perbaikan/revisi dari modul yang dikembangkan.

Subjek uji coba yaitu siswa kelas X di SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng sebanyak 36 siswa. Uji coba dilaksanakan selama 1 kali pertemuan dengan rincian waktu uji coba seperti yang terangkum pada Tabel 3.2

Tabel 3.2. Waktu Pelaksanaan Uji Coba di SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng

Pertemuan Ke 1	Kelas	Hari, Tanggal	Materi	Lama Pertemuan
1	X TKJ 1 & 2	Sabtu, 6 Juli 2019	Desain Gambar Vektor	4x45 Menit

Setelah pelaksanaan uji coba selesai, siswa kemudian mengisi angket respon terhadap modul pembelajaran yang telah digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Hasil angket respon siswa terhadap modul pembelajaran ditunjukkan pada Tabel 3.3

Tabel 3.3. Hasil Penilaian Respon Siswa Terhadap Modul Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Penilaian Tiap Aspek	Kategori
1	Penyajian Materi	3,93	Baik
2	Kebahasaan	3,88	Baik
3	Pemanfaatan	3,74	Baik
4	Kegrafikaan	4,11	Sangat Baik
Total Rata-rata Skor		3,91	Baik

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap modul *CorelDRAW* Desain Gambar Vektor pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis ini, dapat disimpulkan modul pembelajaran termasuk dalam kategori Baik sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam mata pelajaran Dasar desain Grafis.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi modul pembelajaran dilakukan dengan meminta validasi atau penilaian dari ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi oleh ahli ini, didapatkan data penilaian terhadap produk dan saran perbaikan produk. Penilaian oleh ahli materi dan media ini dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian modul yang telah dibuat sebelumnya.

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dan penilaian materi dilakukan oleh 1 orang, yaitu Bapak Dr. Moh. Thamrin Mappalahere., M.Pd. Sebagai ahli materi Mata pelajaran dasar Desain Grafis di SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng. Validasi dan penilaian media dilakukan oleh 1 orang, yaitu Bapak Drs. Aswar., M.Ds.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, diperoleh suatu produk yaitu modul penggunaan aplikasi *CorelDRAW* dengan materi Desain Gambar Vektor pada pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa SMK kelas X berdasarkan model pengembangan ADDIE dengan tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

1. Analisis Kelayakan Produk Oleh Ahli

Modul pembelajaran ini telah dinilai oleh 2 dosen ahli. Dari hasil analisis penilaian modul oleh dosen ahli materi diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,40 dengan kategori sangat baik. Hasil rata-rata skor ini menunjukkan bahwa materi dalam modul yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan untuk mendukung kegiatan belajar siswa sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator-indikator yang harus dicapai siswa. Hasil penilaian memberikan hasil akhir yang sangat baik, namun tetap perlu dilakukan perbaikan produk sesuai dengan saran ahli materi dan ahli media. Kemudian, dari hasil analisis penilaian modul oleh dosen ahli media, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,21 dengan kategori sangat baik. Hasil rata-rata skor ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan media untuk mendukung kegiatan belajar siswa.

2. Analisis Kualitas Produk Berdasarkan Respon Siswa

Selain divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, modul ini juga di

implementasikan pada kegiatan pembelajaran di kelas X SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng.

Penggunaan modul dalam kegiatan belajar mengajar bertujuan agar tujuan pendidikan bisa dicapai secara efektif dan efisien, para siswa dapat mengikuti program pengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, lebih banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajar sendiri, serta menekankan penguasaan bahan pelajaran secara optimal. Hasil implementasi atau uji coba yang dilakukan langsung di kelas juga menunjukkan hal yang serupa. Secara umum, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan tahapan kegiatan belajar yang terdapat dalam modul. Guru juga dimudahkan dengan adanya modul ini karena pemberian panduan tidak perlu dilakukan berulang-ulang namun tetap dapat memberikan pengarahan kepada siswa yang mengalami kesulitan (Somantri, 2015).

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan angket lembar respon pengguna terhadap modul. Ada 36 siswa yang ikut berpartisipasi dalam memberikan penilaian. Hasilnya, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,91 dan termasuk kategori Baik. Hasil rata-rata skor ini menunjukkan bahwa penggunaan modul yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan guru dan siswa pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan di atas, hasil penelitian menunjukkan penilaian kelayakan Modul *CorelDRAW* pada Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Siswa SMK kelas X oleh ahli materi dan media termasuk dalam kategori sangat baik, dan hasil respon siswa terhadap penggunaan modul termasuk dalam kategori baik. Sesuai dengan tujuan evaluasi bahan ajar yang terdapat pada panduan penulisan bahan ajar yang dikeluarkan oleh Depdiknas yaitu untuk mengetahui apakah bahan ajar telah baik dan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, maka, dari ketiga penilaian tersebut dapat diartikan bahwa Modul Pembelajaran *CorelDRAW* pada pelajaran Dasar Desain Grafis digunakan sebagai salah satu bahan ajar untuk mendukung kegiatan belajar siswa di SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng, dan diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dapat belajar secara mandiri pada kegiatan praktik.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu Modul penggunaan aplikasi *CorelDRAW* dengan materi Desain Gambar Vektor pada pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa SMK kelas

X. Pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* dengan memperhatikan metode penyusunan modul pembelajaran. Pada tahap analisis, dilakukan analisis kondisi kegiatan belajar, penggunaan bahan ajar, dan indikator-indikator yang harus dicapai siswa terhadap materi penggunaan aplikasi *CorelDRAW* pada pelajaran Dasar Desain Grafis. Pada tahap desain atau perancangan, dirancang kerangka modul pembelajaran, serta merancang instrumen penilaian kelayakan modul, berupa lembar penilaian untuk ahli materi, ahli media, serta angket untuk respon siswa terhadap penggunaan modul yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan, dikembangkan *draft* modul pembelajaran dan instrumen untuk mengukur kelayakan modul. Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba modul pada siswa kelas X di SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng. Pada tahap evaluasi dilakukan penilaian kelayakan dan perbaikan modul.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul *CorelDRAW* pada pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMK Darul Ulum Layoa Bantaeng yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mendukung kegiatan belajar siswa dengan perolehan rata-rata skor seluruh aspek 4,40 yang termasuk kategori sangat baik oleh ahli Materi, rata-rata skor seluruh aspek 4,21 yang termasuk kategori sangat baik oleh ahli media, dan rata-rata skor untuk seluruh aspek 3,91 yang termasuk baik menurut respon siswa sebagai objek uji coba atau pengguna modul pembelajaran

Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian antara lain:

1. Modul pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik yang sama dengan sekolah yang menjadi tempat dilakukannya uji coba lapangan.
2. Penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahap pengukuran hasil belajar siswa secara keseluruhan. Sehingga, terbuka kesempatan bagi para peneliti lain untuk mengkaji lebih jauh pengukuran hasil belajar siswa secara keseluruhan dengan menggunakan modul pembelajaran ini.
3. Modul ini dapat disederhanakan bukan hanya dalam bentuk buku tapi juga dalam bentuk buku elektronik atau juga sering disebut *E-Book*.
4. Selain *E-Book* modul ini dapat juga dalam bentuk *Video tutorial* sehingga lebih mudah dalam penggunaannya dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyi, F.K., Elvyanti, S., Gunawan, T., Mulyana, E., 2017. *Pengembangan Bahan Ajar TIK SMP Mengacu pada Pembelajaran Berbasis Proyek*. Innov. Vocat. Technol. Educ. 9.
- Kependidikan, D.T., MUTU, D.J.P., KEPENDIDIKAN, P.D.T., NASIONAL, D.P., 2008. *Penulisan Modul*. Diakses Pada Tanggal 5.
- Lestari, I., 2013. *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Padang Akad. Permata.
- Mulyatiningsih, E., Santoso, D., Usman, T., 2013. *Buku Ajar Mata Kuliah*

Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyak. UNY.

Nana Syaodih, S., 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.

Prastowo, A., 2011. *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*.

Somantri, D.W., 2015. *PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA MODUL DI SEKOLAH DASAR NEGERI 8 BANJAR KOTA BANJAR PATROMAN*. E-J. Skripsi Program Studi Teknol. Pendidik.

Syamsudin Makmun, A., 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bdg. PT Rosda Karya Remaja.