



Arah Kebijakan Pendidikan Guru di Indonesia

Buku Abstrak



Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia

KONASPI VIII 2016

Hotel Grand Sahid Jaya Jakarta | 12-15 Oktober 2016



Universitas Negeri Jakarta | www.seminars.unj.ac.id/konaspi

Buku Abstrak

Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia (KONASPI) VIII Tahun 2016

Editor:

**Agung Premono
I Wayan Sugita
Ragil Sukarno
M. Ali Akbar**

Lay Out:

**Imam F Rahmadi
Khairul Umam
Dinar Hari K.**

**Diterbitkan Oleh:
Universitas Negeri Jakarta**

Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia (KONASPI) VIII Tahun 2016

Editor: Agung Premono, I Wayan Sugita, Ragil Sukarno, M. Ali Akbar

Disclaimer

This book proceeding represents information obtained from authentic and highly regarded sources. Reprinted material is quoted with permission, and sources are indicated. A wide variety of references are listed. Every reasonable effort has been made to give reliable data and information, but the author(s) and the publisher can not assume responsibility for the validity of all materials or for the consequences of their use.

All rights reserved. No part of this publication may be translated, produced, stored in a retrieval system or transmitted in any form by other any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without written consent from the publisher.

Direct all inquiries to State University of Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220.

@2016 by State University of Jakarta



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA

Hendri

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang
e-mail : hendri97@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif mata pelajaran Fotografi kompetensi keahlian multimedia yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Instructional Development Institute (IDI) yang meliputi tiga tahap yaitu (1) define, (2) develop, dan (3) evaluate. Subjek uji coba yaitu siswa kelas XI Multimedia SMK PGRI 2 Badung dengan jenis data yaitu data primer. Data dikumpulkan melalui angket dan metode tes. Temuan penelitian menyatakan bahwa Media Pembelajaran Fotografi dalam katagori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Sehingga diharapkan dapat digunakan oleh guru dan siswa serta peneliti lain untuk melakukan pengembangan hal yang serupa.

Kata Kunci : *Multimedia Interaktif, Fotografi, Research and Development, Instructional Development Institute, Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa perubahan ke dalam persaingan global yang semakin ketat. Dengan demikian sumber daya manusia (SDM) perlu dikembangkan dan ditingkatkan kualitasnya. Pendidikan merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas SDM. Undang-Undang RI No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003) menyebutkan fungsi dari pendidikan nasional ialah meningkatkan SDM dari internal sampai eksternal individu. Sejalan dengan itu Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan kondisi belajar harus dilaksanakan secara kondusif. Proses pembelajaran yang diamanatkan Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 yaitu pendidikan kejuruan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreativitasnya. Salah satunya adalah pada bidang keahlian Multimedia pada Sekolah Menengah Kejuruan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dan utama dalam proses pembelajaran. Menurut Gafur (2014) bahan ajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran sebagai acuan yang digunakan oleh guru atau siswa. Sesuai Standar Nasional Pendidikan Tinggi dalam Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 pada Pasal 19 ayat 1 menyebutkan dalam proses pembelajaran

harus dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 pasal 20 tentang tugas Guru dan Dosen, dan Peraturan pemerintah No. 32 tahun 2013 pasal 20, serta Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 41 tahun 2007 menuntut guru untuk merencanakan dan mengembangkan materi pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dirancangkan, dilaksanakan, dan dievaluasi pendidik dengan mempertimbangkan perkembangan peserta didik (Munir, 2013). Salah satu pembelajaran dalam hal ini adalah Fotografi. Menurut Giwanda (2004:74) fotografi dapat diartikan sebagai seni melukis dengan cahaya. Oleh karena itu dibutuhkan guru profesional dalam pembelajarannya. Observasi awal di SMK PGRI 2 Badung guru menggunakan metode ceramah dan demonstrasi satu arah. Akan tetapi ditemukan hasil belajar dari 26 orang siswa kelas XI kompetensi keahlian multimedia semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 sebanyak 76,92% berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan standar KKM yaitu 84. Selain itu bahan ajar yang digunakan ialah Lembar Kerja Siswa (LKS) dan pada proses pembelajaran penyampaian informasi, guru hanya berpatokan pada penyampaian materi sesuai KD. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut yaitu faktor umur, sehingga kurangnya daya inovatif dan kreativitas guru. Yang berdampak pada kurangnya ketertarikan siswa untuk belajar dan mengakibatkan penguasaan terhadap kompetensi pembelajaran fotografi masih bermasalah. Untuk itu hal di atas perlu dicarikan solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.



Upaya untuk memperbaiki hasil belajar serta daya tarik peserta didik salah satunya melakukan pengembangan bahan ajar berupa multimedia pembelajaran interaktif. Pembelajaran multimedia merupakan pembelajaran yang memberdayakan semua aktivitas otak selama aktivitas pembelajaran (Darmawan, 2012). Sedangkan menurut Rusman (2011:170), pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berekreasi dan berkomunikasi.

Pembelajaran multimedia merupakan media untuk menuangkan pengetahuan dalam pembelajaran yang memberdayakan semua aktivitas otak peserta didik melalui navigasi, interaksi, rekreasi dan komunikasi dengan pemanfaatan komputer. Pembelajaran multimedia dapat digunakan kapan saja, dapat menyediakan informasi yang cukup banyak sesuai dengan materi yang disajikan, dan pengguna dapat memilih materi sesuai keinginannya akan tetapi pembelajaran multimedia hanya berfungsi sesuai dengan yang telah diprogramkan, memerlukan perangkat multimedia (komputer), dan pengembangannya memerlukan waktu yang lama.

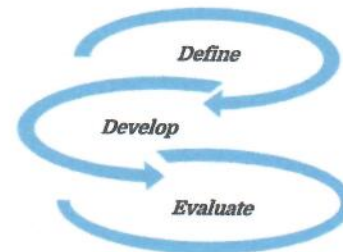
Berdasarkan hal-hal di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fotografi Kompetensi Keahlian Multimedia". Melalui media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diharapkan siswa dapat belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas sehingga diharapkan siswa lebih efektif dan efisien dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.

2. METODE

Model pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model Instruksional Development Institute (IDI). Model IDI menetapkan prinsip-prinsip pendekatan sistem yang meliputi tiga tahapan, yaitu define, develop, dan evaluate (Gambar 1).

Tahap penentuan (define) dengan melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, menganalisis silabus mata pelajaran fotografi kelas XI semester I dengan Standar Kompetensi (SK) Menerapkan Prinsip-Prinsip Seni Fotografi dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia, menganalisis dan

mereview buku referensi Fotografi yang digunakan, dan mempelajari karakteristik siswa.



Gambar 1. Instruksional Development Institute (IDI).

Selanjutnya tahap pengembangan (develop) dengan merancang rancangan awal (prototype) Media Pembelajaran Fotografi dan melakukan validasi Media Pembelajaran Fotografi. Suharsimi Arikunto (2006:168-169) mendefinisikan bahwa validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan. Trianto (2011:269) dan Sugiyono (2012) menyebutkan uji validitas dengan instrument yang valid mampu mengukur yang diinginkan peneliti dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti dengan tepat. Daryanto (2013: 22) menyatakan validasi merupakan proses untuk menguji kesesuaian media dengan kompetensi dasar yang menjadi tujuan belajar. Akker (1999) menjelaskan validitas mengacu pada desain berdasarkan rasional teoritik yang kuat (validitas isi), berdasarkan hubungan komponen satu sama lain (validitas konstruk). Untuk itu diminta tiga pakar dimana dua pakar memvalidasi isi/materi dengan aspek yang dinilai pada angket yaitu pembelajaran, kurikulum, isi materi, dan karakter. Selanjutnya dua pakar memvalidasi konstruk/desain (satu pakar merangkap validasi materi dan desain) dengan aspek yaitu pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, tampilan pada layar, animasi dan suara, perintah, dan desain tampilan.

Tahap terakhir adalah evaluasi (evaluate) dengan melakukan uji coba praktikalitas terhadap guru dan siswa dan uji coba efektivitas berdasarkan perolehan hasil belajar siswa. Akker (1999:10) menyatakan kepraktisan mengacu pada minimnya intervensi dari ahli sehingga dapat digunakan keadaan normal. Sukardi (2008:52) menyebutkan aspek praktikalitas terdiri dari kemudahan, waktu, daya tarik, mudah diinterpretasikan, dan memiliki akivalensi. Sedangkan efektivitas menurut Mulyasa (2009) yaitu suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila seluruh siswa dilibatkan secara aktif baik mental, fisik, maupun sosial. Untuk instrumen praktikalitas pada guru aspek yang dinilai yaitu kemudahan penggunaan media, efektivitas waktu, penginterpretasian media, dan ekivalensi. Sedangkan pada siswa yaitu kemudahan, waktu yang diperlukan, dan daya tarik media. Untuk uji

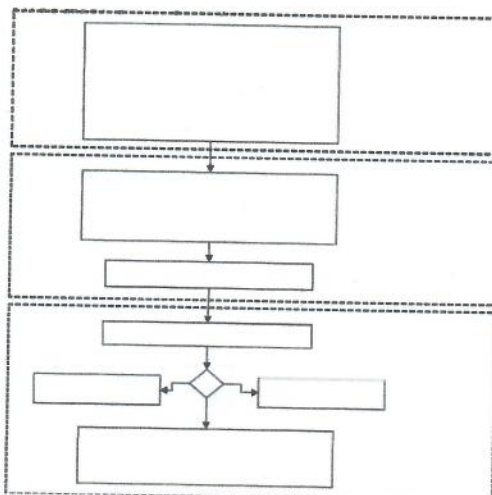


efektivitas menggunakan metode tes dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media yang menggunakan soal tes sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) pada SK.

Lokasi yang diambil dalam penelitian ini adalah SMK PGRI 2 Badung Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung Provinsi Bali. Dengan subjek uji coba siswa kelas XI kompetensi keahlian Multimedia yang sedang mengikuti pembelajaran Fotografi semester genap Tahun Ajaran 2014/2015. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer. Pengumpulan datanya menggunakan angket untuk validasi dan praktikalitas sedangkan efektivitas menggunakan metode tes.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh Pengembangan penelitian (Gambar 2) ini dimulai dari analisis kebutuhan yaitu analisis kurikulum dengan materi yang dikembangkan adalah Menerapkan Prinsip-Prinsip Seni Fotografi dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia. Dengan Kompetensi Dasar yaitu mengidentifikasi bagian-bagian kamera fotografi, mengidentifikasi aturan dalam pemotretan objek (Third of Rules), menata pencahayaan, memotret objek, memproses hasil pemotretan. Kemudian analisis siswa dimana pada rata-rata usia 16 tahun idealnya siswa memiliki usaha pemecahan masalah yang kompleks dan abstrak, serta kemungkinan akibat atau hasilnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Syah (2010:33) yang menyatakan bahwa individu/anak pada tahap operasional formal sudah mampu berpikir abstrak.



Gambar 2. Diagram Alur Prosedur Penelitian

Media Pembelajaran Fotografi dikemas dalam bentuk CD interaktif dengan format .exe yang memungkinkan program digunakan tanpa harus menginstal terlebih dahulu pada komputer. Sesuai dengan pendapat Musyaffak (2014:171) menyatakan file flash dapat berjalan tanpa aplikasi, maka file tersebut berekstensi .exe. Media ini dilengkapi dengan tombol interaktif sehingga siswa dapat berinteraksi sendiri dengan media. Menurut Munir (2013:19) dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna dapat mengontrol elemen-elemen yang ada sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Hasil validasi oleh beberapa ahli bahwa Media Pembelajaran Fotografi yang dikembangkan mencapai kategori sangat valid dengan rata-rata skor secara keseluruhan sebesar 89,60%. Hasil penilaian ini memiliki persamaan dengan hasil penelitian Ali (2009) yaitu sama-sama berada pada katagori sangat valid/ sangat baik dengan pencapaian skor rata-rata sebesar 3,74 skala likert dan penelitian Nugroho Dkk. (2013) dengan persentase 87,778% %. Sehingga dilihat dari segi kebenaran/ketepatan materi dalam media, Media Pembelajaran Fotografi sudah layak diujicobakan di lapangan.

Produk dikatakan praktikal apabila orang yang menggunakan produk tersebut menganggap bahwa produk tersebut dapat digunakan (Asikin, 2004:2). Hasil respon praktikalitas terhadap dua orang guru mata pelajaran Fotografi dan Multimedia diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,46% termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini dan hasil penelitian Dwi Sarwiko (2010) memiliki persamaan berada pada katagori praktis/sangat praktis dengan pencapaian persentase 87,63% dan penelitian Fathiyati Dkk (2012) dengan persentase 78,33% praktis. Kemudian hasil respon praktikalitas siswa diperoleh rata-rata persentase 89,76% pada kelompok kecil dan rata-rata persentase 83,01% dalam kategori sangat praktis pada keseluruhan siswa. Hasil penelitian Fathiyati Dkk (2012) dengan hasil penelitian ini memiliki persamaan hasil praktikalitas siswa berada pada katagori sangat praktis dengan pencapaian persentase 88,07%. Sehingga dari beberapa hal di atas menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Fotografi praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektivan dari media pembelajaran interaktif yang digunakan dapat dilihat dari hasil belajar kognitif siswa. Menurut Trianto (2011:235) tes hasil belajar merupakan butir tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan itu penelitian ini menggunakan butir soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Berdasarkan penelitian diperoleh 80,77% siswa telah mencapai KKM dan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan



pada pretes dan postes yaitu sebesar 7.846. Berarti lebih dari 70% siswa telah mencapai nilai KKM yang distandarkan oleh sekolah dan dikategorikan efektif. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Nugroho Dkk (2013) dimana adanya persamaan terjadi peningkatan hasil tes siswa awal dan akhir dengan rata-rata peningkatan sebesar 6.943%.

Jadi secara keseluruhan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan media yang memberikan penilaian dalam kategori sangat valid serta guru dan siswa yang memberikan respon dalam kategori sangat praktis, serta hasil belajar siswa dikategorikan efektif. Maka media pembelajaran Interaktif mata pelajaran Fotografi kompetensi keahlian Multimedia layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian pengembangan ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu yaitu Ali (2009) media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran secara mandiri. Penelitian oleh Sarwiko (2010) media pembelajaran yang dikembangkan memudahkan proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar. Fathiyati Dkk (2012), media pembelajaran yang dikembangkan menumbuhkan minat belajar siswa. Nugroho Dkk (2013), media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian adalah penelitian pengembangan ini menghasilkan Media Pembelajaran Fotografi dengan Standar Kompetensi Menerapkan Prinsip-Prinsip Seni Fotografi dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan tahapan *define*, *design* dan *develop*. Temuan penelitian menyatakan bahwa Media Pembelajaran Fotografi dalam kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan memanfaatkan media sebagai media pembelajaran mandiri untuk memudahkan penguasaan materi pembelajaran Fotografi dengan baik.

2. Bagi guru, diharapkan untuk menggunakan Media Pembelajaran Fotografi dalam pembelajaran Fotografi serta dukungan pihak sekolah untuk memfasilitasi penggunaannya. Dan juga guru dapat

mengembangkan media pembelajaran yang serupa sehingga dapat digunakan untuk materi pembelajaran lain.

3. Bagi peneliti lain, disarankan agar melakukan pengembangan hal yang serupa pada mata pelajaran Fotografi maupun pembelajaran lainnya.

REFERENSI

1. Akker, J. V. **Design Approaches and Tools in Education and Training**. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher. (1999).
2. Ali, M. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik". Vol 5, No 1, 11-18. (2009).
3. Arikunto, S. **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: PT. Rineka Cipta. (2006).
4. Darmawan, D. **Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. (2012).
5. Daryanto. **Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran**. Yogyakarta: GAVA MEDIA. (2010).
6. Fathiyati, R., & Utami, R. P. "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa SMA/MA Kelas XI Semester 2 Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia". Prosiding Seminar Nasional Biologi. Solo: Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sebelas Maret. (2012).
7. Gafur, A. **Pedoman khusus penyusunan materi pembelajaran (Instructional materials)**. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum. (2014).
8. Giwanda, G. **Panduan Praktis Menciptakan Foto Menarik**. Jakarta: Pustaka Swara; Anggota IKAPI. (2004).
9. Mulyasa H. E. **Praktik Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2009).
10. Munir, P. D. **Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan**. Bandung: Alfabeta. (2013).



11. Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. **“Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya”**. Jurnal Pendidikan Fisika Vol.1 11. (2013).
12. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
13. Rusman, D. M., Deni Kurniawan, D. M., & Cepi Riyana, M. **Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi**. Jakarta: Rajawali Pers. (2011).
14. Sarwiko, D. **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Makromedia Director MX (Study Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra pada Jurusan S1 Sistem Informasi)”**. Gunadarma Graduate Computer-Science Article. (2010).
15. Sugiyono, **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D**. Bandung: Alfabeta. 2013.
16. Sukardi, M. **Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya**. Yogyakarta: Bumi Aksara. (2008).
17. Trianto. **Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. (2011).
18. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Persantunan: Artikel ini diolah dari tesis I Gede Yusartika (dibawah Bimbingan Penulis) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Fotografi Kompetensi Keahlian Multimedia. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam proses ini.



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK**

Jl. Prof. Dr. Hamka, Kampus UNP Air Tawar, Padang 25171
Telp. (0751) 7055644 Fax (0751) 7055644
e-mail : info@ft.unp.ac.id Web : www.unp.ac.id

No. : 7487/UN35.2/AK/2016 .
Lamp. : 2 lembar
Hal : Pemberitahuan KONASPI

Hendri

Kepada Yth.:

Dosen FT UNP Padang

Dengan hormat, bersama surat ini disampaikan bahwa abstrak makalah Saudara diterima dalam seminar/konvensi KONASPI yang akan dilaksanakan di Jakarta tanggal 12-15 Oktober 2016 (daftar terlampir).

Oleh karena itu, dimohon kepada Saudara untuk menyiapkan makalah lengkap/poster sesuai permintaan panitia KONASPI. Semua ketentuan mengenai hal tersebut dapat dilihat di website: <http://seminar.unj.ac.id/konaspi/>

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian Saudara diucapkan terima kasih.

Padang, 28 September 2016

a.n Dekan,
Wakil Dekan I,



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP 19591204 198503 1004

Tembusan:

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan
3. Arsip

No	Nama	Judul	Institusi	Status Abstrak
153	Dr. Hedyanto, M. Ed	Membina Guru Meningkatkan Pendidikan Karakter Menuju Bangsa yang Beradab melalui Perbaikan Kilim Kelas	Universitas Negeri Padang	Diterima
154	mujiaran	PENDIDIKAN GURU BERBASIS BUDAYA BANGSA	Universitas Negeri Padang	Diterima
155	Daryanti	REVALUASIS NILAI-NILAI EDUKATIF LAGU LAGU MINANG UNTUK MEMBANGUN KARAKTER PEBERHA DIKIK	Universitas Negeri Padang	Diterima
156	Junaidi Indrawadi	Bangsa (Analisis Peranan Nilai-nilai Karakter oleh Guru Rada Sidiqah Daar Palear Panti Kota Padang)	Universitas Negeri Padang	Diterima
157	Yanuar Aeri	MEYAKSIKAN SCSOK PENDIDIK UNTUK GENERASI INDONESIA BMAS 2045	Universitas Negeri Padang	Diterima
158	Dr. Ir. Riki Mukhtajyar, M. T.	Studi Kajian Pengorganisasian Kurikulum Prodi-Prodi di Jurusan Teknik Elektro UINP Sebagai Acuan Kebijakan Bagi Universitas LPTK Lainnya	Universitas Negeri Padang	Diterima
159	Umehdi	IMPLEMENTASI PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PEDAGOGIS DAN PROFESIONAL CALON GURU	Universitas Negeri Padang	Diterima
160	Azwar Hira	Model Pembelajaran Soft Skills Mahasiswa Pendidikan Teknologi dan Keluaran.	Universitas Negeri Padang	Diterima
161	Rennita Haidin	MEKAR FOMULA BARU UNTUK MEMBERSIAPKAN GURU SENI BUDAYA YANG PROFESIONAL	Universitas Negeri Padang	Diterima
162	Z. Mawardi Eftendi	EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN AKSES PENDIDIKAN DI LPTK	Universitas Negeri Padang	Diterima
163	Kamran Rakun, Arul Huda	MODEL MODUL BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SISTEM INFORMASIS (sistem Model Modul Tersebut)	Universitas Negeri Padang	Diterima
164	Arul Huda, Kamran Rakun	PENGENDANGAN PEMERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BERBASIS MULTIMEDIA (MP3DGM) DENGAN MODEL KONVERSIONAL DALAM MATAKULIAH DESAIN GRAFIS	Universitas Negeri Padang	Diterima
165	EDIDS	The level of meta-cognition and the level of learning outcome competence on the program simulation method using Training kit on micro-orfiter MCS01 system course is better on verious creativity.	Universitas Negeri Padang	Diterima
166	Muhammad Gieman1, Rumanadi Rahmat2, Nidal Zaidid3	Pengembangan Shading Table Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kuliah Teknik Gambar (Studi Kasus di Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Gajah Nusantara)	Universitas Negeri Padang	Diterima
167	Henri	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FOTOGRAFI KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA	Universitas Negeri Padang	Diterima
168	Dr. Fehmi Rizal, M. Pd., M. T	META-ANALISIS EVALUASI PROGRAM PRAKTIK-RI	Universitas Negeri Padang	Diterima
169	Retravudin	IMPLEMENTASI PENDAKTAN INKUIRI- INDIKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PERKA MODERN JURUSAN PERKA FILIPA UNIVERSITAS NEGERI PADANG	Universitas Negeri Padang	Diterima
170	ERNAWATI	PENILAIAN KEBERHASILAN PROGRAM DIPLOMA TATA BUSANA TERHADAP SIRAP, KEMAHIRAN, PEMIKIRAN BERBIMBUANG DAN KEMAMPUAN MENGENAL PELUANG USAHA MAHASISWA	Universitas Negeri Padang	Diterima
171	SUSI EWANITA*	MODEL PENGEMBANGAN PROFESIONAL GURU BERKUALITAN	Universitas Negeri Padang	Diterima
172	Dedy Irfan	Meningkatkan Profesionalisme Guru	Universitas Negeri Padang	Diterima