

ABSTRAK

Putri Aisyah Kadir (2021): Pengembangan Panduan Praktikum Digital Pada Mata Kuliah Desain Grafis Untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan.

Pengembangan buku panduan praktikum digital pada mata kuliah desain grafis dilatarbelakangi oleh permasalahan sumber belajar yang digunakan pada pelaksanaan praktikum masih minim visualisasinya, waktu perkuliahan sangat terbatas dan kecepatan belajar tiap mahasiswa berbeda-beda, sehingga mereka membutuhkan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan diluar jam perkuliahan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyediakan sumber belajar berbasis teknologi yang dapat digunakan mahasiswa sebagai bahan belajar yang valid dan praktis. Sehingga dapat membantu mahasiswa memperoleh materi perkuliahan yang sesuai dengan silabus agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan menggunakan model 4-D (*Four-D*) merupakan perpanjangan dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran). Tahap *define* (pendefinisian) dengan melakukan analisis kurikulum, analisis mahasiswa dan analisis konten. Tahap *design* (perancangan) dengan menganalisis materi dan pembuatan buku panduan praktikum dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*. Tahap *development* (pengembangan) dengan melakukan uji validasi oleh ahli dan praktikalitas oleh mahasiswa. Tahap *dissemination* (diseminasi) berisi kegiatan menyebarkan produk yang telah diuji yang dapat diakses melalui *link*.

Hasil uji validitas media berada pada kategori “**sangat valid**” dengan presentase sebesar 98,4% , hasil validasi materi berada pada kategori “**sangat valid**” dengan presentase sebesar 94%, sehingga produk buku panduan praktikum digital pada mata kuliah desain grafis dapat diuji cobakan. Selanjutnya hasil uji praktikalitas produk berada pada kategori “**sangat praktis**” dengan presentase sebesar 93,64%, sehingga produk buku panduan praktikum digital pada mata kuliah desain grafis layak digunakan oleh mahasiswa yang mengambil mata kuliah desain grafis sebagai salah satu sumber belajar.

Kata kunci: *pengembangan, buku panduan praktikum digital, desain grafis*