

**PENGEMBANGAN PANDUAN PRAKTIKUM DIGITAL PADA
MATA KULIAH DESAIN GRAFIS UNTUK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan FIP UNP



Oleh :

PUTRI AISYAH KADIR

17004139/2017

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI


**PENGEMBANGAN PADUAN PRAKTIKUM PADA MATA KULIAH DESAIN
GRAFIS UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Nama : Putri Aisyah Kadir
NIM/BP : 17004139/ 2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 10 November 2021

Disetujui Oleh:

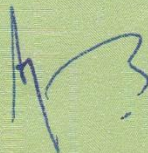
Pembimbing



Dra. Eldarni, M.Pd

NIP.196101161987032001

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd

NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji

Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan

Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Paduan Praktikum pada Mata Kuliah
Desain Grafis untuk Mahasiswa Program Studi
Teknologi Pendidikan

Nama : Putri Aisyah Kadir

NIM/BP : 17004139/2017

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 10 November 2021


Tim Penguji

Ketua : Nama
: Dra. Eldarni, M.Pd
NIP.196101161987032001

Anggota : 1. Dr. FetriYeni J, M.Pd
NIP. 196110111986012001

2. NofriHendri, S.Pd.,M.Pd
NIP. 197811292003121001

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Aisyah Kadir
Nim : 17004139
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Panduan Praktikum pada Mata Kuliah Desain Grafis untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 10 November 2021



Putri Aisyah Kadir
NIM. 17004139

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*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur yang selalu diucapkan kepada Allah SWT atas semua pertolongan dan kemudahan serta kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Panduan Praktikum pada Mata Kuliah Desain Grafis untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kebahagiaan dan rasa syukur yang penulis dapatkan tidak lepas dari dukungan, bimbingan serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd sebagai pembimbing dan penasihat akademik yang telah banyak membantu, membimbing serta memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni, M. Pd. selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari pelaksanaan seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.
3. Bapak Nofri Hendri, S. Pd., M. Pd. selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari pelaksanaan seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Nofri Hendri, S. Pd., M. Pd. yang telah berbaik hati menjadi validator materi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Ibu Wananda Amalia, S.Pd., M.Pd.T sebagai validator media yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam mengembangkan produk ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd sebagai validator media yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam mengembangkan produk ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat dan senantiasa mendoakan yang terbaik untuk penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
9. Terima kasih juga untuk Fiza, Rofifa, Pipi, Suci, Ningsih, Fitri, Nita, Betari yang sudah membantu dan menemani masa indah kuliahku.

Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi panutan dan inspirasi bagi teman-teman yang sedang berjuang untuk meraih gelar sarjana. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Kritikan dan saran yang membangun penulis harapkan dari teman-teman yang membaca skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat untuk kita semua. Aamiin Allahhumma Aamiin.

Padang, November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A Latar Belakang	1
B Identifikasi Masalah.....	6
C Rumusan Masalah.....	6
D Tujuan Pengembangan.....	6
E Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F Manfaat Pengembangan.....	9
G Asumsi dan Keterbatasan pengembangan	10
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Konseptual.....	32
BAB III	34
METODE PENGEMBANGAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan.....	34
C. Prosedur Pengembangan.....	36
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	39
E. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV	48
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Pengembangan.....	48
1. Tahap Define (Pendefenisian).....	48
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	50
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	59

4. Tahap <i>Dessiminate</i> (Penyebaran)	65
B. Revisi Produk.....	66
C. Pembahasan.....	69
BAB V	74
KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
A. KESIMPULAN	74
B. SARAN.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Angket untuk Validator.....	40
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Siswa.....	42
Tabel 3 Penentuan Skor pada Skala Likert.....	44
Tabel 4 Kriteria Interpretasi Skor.....	47
Tabel 5 Perhitungan Hasil Uji Validasi dari Validator Media.....	60
Tabel 6 Perhitungan Hasil Uji Validasi dari Validator Materi.....	62
Tabel 7 Hasil Uji Praktikalitas Media oleh Mahasiswa.....	64
Tabel 8 Revisi Produk Buku Panduan Praktikum Digital dari Ahli Materi.....	66
Tabel 9 Revisi Produk Buku Panduan Praktikum Digital dari Ahli Materi.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Konseptual.....	32
Gambar 2 Prosedur Penelitian Pengembangan 4D	36
Gambar 3 Tampilan Awal Flip PDF Corporate Edition	51
Gambar 4 Pampilam Select Version	52
Gambar 5 Tampilan Import PDF	52
Gambar 6 Tampilan Buku Panduan Praktikum Digital	53
Gambar 7 Tampilan Menu Edit Pages	53
Gambar 8 Tampilan Edit Page for Shopping Cart	54
Gambar 9 Tampilan Memasukkan Video	54
Gambar 10 Tampilan Video Properties	55
Gambar 11 Tampilan Menu Button	55
Gambar 12 Pilihan Warna Button.....	56
Gambar 13 Tampilan Button Properties	56
Gambar 14 Tampilan Action Settings.....	57
Gambar 15 Tampilan Advanced Settings	57
Gambar 16 Tampilan Menu Save and Exit.....	58
Gambar 17 Tampilan Menu Publish.....	58
Gambar 18 Tampilan Output Option	58
Gambar 19 Tampilan Cover Buku Panduan Praktikum Digital	82
Gambar 20 Tampilan Cover Dalam Buku Panduan Praktikum Digital.....	82
Gambar 21 Tampilan Kata Pengantar.....	83
Gambar 22 Tampilan Daftar Isi	83
Gambar 23 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	84
Gambar 24 Tampilan Peta Konsep	84
Gambar 25 Tampilan Unit 1	85
Gambar 26 Tampilan Materi.....	85
Gambar 27 Tampilan Praktikum.....	86
Gambar 28 Tampilan Kegiatan Praktikum	86
Gambar 29 Tampilan Video.....	87
Gambar 30 Tampilan Evaluasi.....	87
Gambar 31 Tampilan Daftar Pustaka.....	88
Gambar 32 Tampilan Profil Pengembang.....	88

Gambar 33 Tampilan Cover Belakang	89
Gambar 34. Uji Validitas Materi bersama Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd.....	111
Gambar 35. Uji Validasi Materi bersama Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.	111
Gambar 36 Uji Validasi Media bersama Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom., M.Pd.T.....	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	78
Lampiran 2 Tampilan Produk	82
Lampiran 3 Angket Validasi Materi	90
Lampiran 4 Angket Validasi Media.....	94
Lampiran 5 Angket Praktikalitas	103
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Materi	108
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Materi	109
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian	110
Lampiran 9 Dokumentasi.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Perkembangan zaman saat ini membawa banyak kemajuan pada bidang teknologi. Terlebih memasuki era revolusi industri 4.0 teknologi berkembang begitu pesat diberbagai aspek kehidupan di dunia. Ilmu pengetahuan dan teknologi membuat segala macam urusan menjadi lebih mudah dan fleksibel. Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 yang mengharuskan segala aspek kehidupan mengalami perubahan, terutama dalam bidang pendidikan yang dulunya harus melaksanakan pembelajaran di kelas sekarang dapat dilakukan dengan jarak jauh/dalam jaringan (daring). Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut pendidikan 4.0, pendidikan 4.0 saat ini memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Teknologi Pendidikan memberikan pengaruh dan kontribusi besar terhadap dunia pendidikan dan mempengaruhi tatanan kehidupan manusia. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi pendidikan saat ini memberikan banyak sekali manfaat dalam pendidikan di Indonesia. Salah satu kemajuan pendidikan adalah dengan adanya pembelajaran secara daring. Sistem pembelajaran secara daring merupakan implementasi pendidikan jarak jauh yang bertujuan untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran yang bermutu. Menurut Sobri, Emigawaty, dan Damayanti (2020) pembelajaran berbasis daring dapat dipahami sebagai proses pembelajaran yang diselenggarakan di lokasi yang terpisah antara dosen dan mahasiswa sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan

keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Perkembangan teknologi memungkinkan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dapat diakses di rumah. Pada pembelajaran daring dapat terjadi komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran atau media komunikasi yang tersedia.

Salah satu inovasi penunjang proses pembelajaran adalah semakin banyaknya variasi-variasi media pembelajaran yang berkembang semakin pesat. Saat ini sangat banyak media pembelajaran yang dibuat berbasis digital. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi efektif (Jalinus dan Ambiyar, 2016). Pada perkembangan saat ini media pembelajaran digital merupakan suatu inovasi baru yang dapat memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran. Seperti buku panduan praktikum digital yang merupakan media pembelajaran inovasi pemanfaatan teknologi yang berisi materi lebih ringkas dan praktis untuk digunakan.

Praktikum merupakan bagian dari cara pendidikan yang dilakukan dalam suatu laboratorium dan dilakukan langsung oleh mahasiswa sendiri, sehingga mahasiswa akan merasakan sendiri dengan menggunakan peralatan aslinya. Pembelajaran daring saat ini sangat memerlukan pemanfaatan teknologi yang dapat membantu mahasiswa untuk memahami pembelajaran terutama pada saat praktikum mata kuliah desain grafis. Buku panduan praktikum digital berguna untuk memberikan petunjuk dan panduan bagi mahasiswa dalam melaksanakan praktik, sehingga akan lebih memudahkan mahasiswa dalam menjalankan praktik sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan

(Soleh, 2019). Sumber belajar yang minim pada pelaksanaan praktikum membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami materi dan terkadang terjadi kesalahan penafsiran. Sehingga, diperlukannya buku panduan praktikum Pada Mata Kuliah Desain Grafis dalam melaksanakan praktikum.

Program Studi Teknologi Pendidikan merupakan salah satu prodi yang ada di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang memiliki beberapa kelompok Mata Kuliah Bidang Keahlian (MKBK). Salah satunya adalah desain grafis yang memiliki bobot perkuliahan sebanyak 3 SKS. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami konsep dasar desain grafis, jenis-jenis desain grafis, serta mampu menguasai teknik pembuatan desain grafis. Mata kuliah desain grafis melatih penguasaan teknik komputer grafis melalui beberapa program atau *software* untuk membuat rancangan karya desain grafis. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu dosen pembina mata kuliah desain grafis yaitu bapak Nofri Hendri, S. Pd., M. Pd., pada tanggal 02 Maret 2021, mata kuliah desain grafis memiliki banyak materi praktik dari pada teori sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat memandu mahasiswa dalam memahami praktik-praktik yang akan dilakukan pada Mata Kuliah Desain Grafis. Terlebih pada saat ini pembelajaran di kampus dilakukan secara daring dan sangat diperlukan adanya media digital yang dapat membantu mahasiswa saat melakukan praktik secara daring. Berdasarkan hasil wawancara terhadap mahasiswa program studi teknologi pendidikan, mata kuliah desain grafis yang memiliki banyak praktikum dan waktu perkuliahan yang sangat terbatas membuat mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Terlebih kecepatan belajar tiap mahasiswa berbeda-beda, sehingga mereka membutuhkan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan diluar jam perkuliahan untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan pengalaman peneliti yang telah mengambil mata kuliah desain grafis, bobot

perkuliahan sebanyak 3 SKS untuk mata kuliah desain grafis yang memiliki banyak kegiatan praktikum terbilang sangat kurang. Apabila pada kelas desain grafis terdapat materi praktik, mahasiswa memerlukan waktu tambahan atau melanjutkannya menjadi tugas mandiri. Untuk melanjutkannya menjadi tugas mandiri mahasiswa memerlukan panduan dalam mengerjakan praktikum. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan buku panduan praktikum mata kuliah desain grafis untuk mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan.

Berdasarkan jurnal sebelumnya oleh Novitasari, Tulandi, dan Lolowang (2021) dengan judul Pengembangan Panduan Praktikum *Online* Menggunakan *Smartphone* Berbasis Aplikasi *Phypox*. Hasil penelitian merekomendasikan bahwa panduan praktikum *online* menggunakan handphone berbasis aplikasi *phyphox* pada materi pendulum layak digunakan dalam mengoptimalkan kegiatan praktikum di Jurusan Fisika. Jurnal sebelumnya oleh Noor, Asih, dan Zen (2020) dengan judul Pengembangan Buku Panduan Praktikum Mikroteknik melalui Pewarnaan Jaringan Tumbuhan dan Hewan dengan Menggunakan Pewarna Alami. Hasil analisis desain buku panduan praktikum yaitu Tahap 1 cukup baik dan Tahap 2 baik dan data validasi ahli materi buku oleh 2 orang validator sebanyak dua kali tahapan dan satu kali revisi buku panduan, hasil analisis materi buku panduan praktikum yaitu Tahap 1 cukup baik dan Tahap 2 baik dan data penilaian mahasiswa berupa penilaian bahan panduan dengan kriteria valid. buku panduan praktikum mikroteknik melalui pewarnaan jaringan tumbuhan dan hewan dengan menggunakan pewarna alami efektif digunakan pada pembelajaran mikroteknik. Jurnal sebelumnya oleh Asiani (2019) dengan judul Pengembangan Buku Panduan Praktikum Algoritma dan Pemrograman. Hasil validasi menyatakan bahwa buku panduan praktikum yang telah disusun berkategori sangat valid baik dari segi isi maupun tata bahasa sedang uji keterbacaan juga berkategori

sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku panduan praktikum yang dirancang telah valid dan siap untuk digunakan. Jurnal sebelumnya oleh Asmaningrum (2018) dengan judul Pengembangan Panduan Praktikum Kimia Dasar Terintegrasi Etnokimia untuk Mahasiswa. Berdasarkan analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa produk panduan praktikum dinyatakan valid oleh ahli materi (rerata 75%) dan ahli media (rerata 86,25%). Panduan dinyatakan layak digunakan, karena menunjukkan respon positif dan capaian keterampilan kinerja ilmiah mahasiswa yang sangat baik.

Peneliti ingin mengembangkan buku panduan praktikum ini, karena belum tersedianya sumber belajar yang memuat materi praktikum di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Selain itu pengembangan buku panduan praktikum memiliki banyak fungsi dalam pembelajaran. Kelebihan dari buku panduan praktikum ini disusun sesuai dengan silabus dan capaian pembelajaran. Buku ini juga disusun sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan kebutuhan mahasiswa. Selain itu buku panduan praktikum dapat diakses dengan mudah melalui link yang dapat dibuka pada *smartphone* atau komputer, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Buku panduan praktikum ini juga mudah dipahami karena dilengkapi gambar dan video yang dapat memberikan pemahaman terhadap materi praktikum.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sehingga peneliti melakukan pengembangan produk untuk keperluan belajar dan pembelajaran yang bertanggung jawab dalam keseluruhan aspek produksi media pendidikan, dan mengembangkan teknik-teknik tertentu dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk keperluan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Panduan Praktikum pada Mata Kuliah Desain Grafis untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan”

B Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sumber belajar yang digunakan pada pelaksanaan praktikum masih minim visualisasinya, sehingga mahasiswa kesulitan dalam memahami materi dan terkadang terjadi kesalahan penafsiran.
2. Belum tersedianya buku sumber yang memuat materi praktikum perkuliahan yang sesuai dengan tuntutan silabus terbaru.
3. Waktu perkuliahan sangat terbatas dan kecepatan belajar tiap mahasiswa berbeda-beda, sehingga mereka membutuhkan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan diluar jam perkuliahan.

C Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan buku panduan praktikum digital pada Mata Kuliah Desain Grafis?
2. Bagaimana pengembangan buku panduan praktikum digital pada Mata Kuliah Desain Grafis yang valid?
3. Bagaimana pengembangan buku panduan praktikum digital pada Mata Kuliah Desain Grafis yang praktis?

D Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui prosedur pengembangan buku panduan praktikum digital pada Mata Kuliah Desain Grafis.

2. Menghasilkan buku panduan praktikum digital pada Mata Kuliah Desain Grafis yang valid.
3. Menghasilkan buku panduan praktikum digital pada Mata Kuliah Desain Grafis yang praktis.

E Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan buku panduan praktikum digital pada Program Studi Teknologi Pendidikan yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Buku Panduan Praktikum Digital

Buku panduan praktikum digital berisi kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, tata tertib penggunaan komputer labor, materi praktikum, dan daftar pustaka.

- a. Hasil akhir buku panduan praktikum digital disimpan kedalam format HTML dan EXE sehingga memerlukan laptop atau smartphone untuk menggunakannya.
 - b. Buku panduan praktikum digital diakses menggunakan jaringan internet (*online*) dan dapat diakses secara Offline dengan mendownload buku panduan praktikum pada format EXE.
 - c. Buku panduan praktikum digital ini pada setiap praktikum dilengkapi dengan langkah-langkah praktikum, gambar yang memperjelas langkah-langkah praktikum dan video tutorial yang dapat memudahkan mahasiswa untuk memahami langkah-langkah praktikum.
- ### **2. Materi desain grafis**
- a. Tampilan Awal Buku Panduan Praktikum Digital

Pada tampilan awal buku panduan praktikum digital terdiri dari :

- 1) Cover buku panduan praktikum digital
- 2) Kata pengantar
- 3) Daftar isi
- 4) Petunjuk penggunaan

b. Tampilan Isi Buku Panduan Praktikum Digital

Tampilan isi buku panduan praktikum digital adalah materi-materi untuk praktikum, dalam materi praktikum terdiri dari :

- 1) Peta konsep
- 2) Judul aplikasi desain grafis
- 3) Capaian pembelajaran
- 4) Tujuan praktikum
- 5) *Soft Skills*
- 6) Materi mengenal aplikasi desain grafis
- 7) Praktikum yang terdiri dari:
 - a) Peralatan dan bahan
 - b) Keselamatan kerja
 - c) Langkah kerja
 - d) Kegiatan praktikum
- 8) Evaluasi

c. Tampilan Akhir Buku Panduan Praktikum Digital

Pada bagian akhir buku panduan praktikum terdapat daftar pustaka yang relevan, profil pengembang, dan cover belakang.

3. Perancang dan Pengguna

a. Perancang

Perancang berfungsi merancang buku digital sesuai dengan silabus Mata Kuliah Desain Grafis di perguruan tinggi yang dibutuhkan.

b. Pengguna

Mahasiswa merupakan pengguna yang dapat menggunakan buku digital yang akan dibuat melalui perangkat komputer atau *smartphone*

4. Produk

Aplikasi yang digunakan dalam merancang buku panduan praktikum digital adalah *Flip PDF Corporate Edition*. Adapun aplikasi pendukung yang digunakan antara lain aplikasi *Microsoft Word 2016* untuk membuat materi pada buku panduan praktikum digital dan dalam membuat desain cover aplikasi yang digunakan *Photoshop CS6*.

F Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Praktis

- a. Dapat mempermudah pemahaman mengenai mata kuliah desain grafis bagi mahasiswa.
- b. Mampu memvisualisasikan hal-hal yang masih abstrak dalam mata kuliah desain grafis.
- c. Sebagai pelengkap bahan ajar Mata Kuliah Desain Grafis.
- d. Menjadi perangkat bantu dan alternatif dalam Mata Kuliah Desain Grafis.

2. Manfaat Teoritis

- a. Membangkitkan minat mahasiswa untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran.
- b. Sebagai ajakan untuk terus mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah.

G Asumsi dan Keterbatasan pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Pengembangan buku panduan praktikum digital ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, wawasan serta sikap dari apa yang dipelajari.
- b. Belajar akan lebih mudah jika menggunakan bahan ajar atau media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, karena bahan ajar atau media dapat membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Pengembangan buku panduan praktikum digital memiliki peranan yang besar dalam mempermudah mahasiswa untuk memperoleh informasi. Namun, permasalahannya dari pengembangan buku panduan praktikum digital ini ialah penulis belum pernah menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* sebelumnya, sehingga penulis membutuhkan waktu untuk mempelajarinya terlebih dahulu. Untuk itu, dalam pengembangan buku panduan praktikum digital ini penulis membatasi buku panduan praktikum digital yang digunakan terbatas pada Mata Kuliah Desain Grafis untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan pada perguruan tinggi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan panduan praktikum digital pada mata kuliah desain grafis untuk mahasiswa program studi teknologi pendidikan dengan format HTML dengan subjek uji coba mahasiswa program studi teknologi pendidikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan panduan praktikum digital mata kuliah desain grafis menggunakan model pengembangan 4-D (*Four D*) terdiri dari 4 tahapan, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran).
2. Hasil uji validasi dari validator materi terhadap produk buku panduan praktikum digital dinyatakan “**sangat valid**”. Hal ini dikarenakan total skor yang diperoleh sebesar 138 dan presentase sebesar 95%. Sedangkan hasil uji validasi dari validator media terhadap buku panduan praktikum digital dinyatakan “**sangat valid**”. Hal ini dikarenakan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,92 dan presentase sebesar 98,4%. Berdasarkan kriteria penelitian yang dimodifikasi dari Riduwan (2012) yang menyatakan bahwa kriteria interpretasi penilaian yang berada pada rentang 81% - 100%, maka kriteria tersebut dapat dikategorikan “sangat valid”.
3. Hasil uji praktikalitas media kepada mahasiswa terhadap buku panduan praktikum digital dinyatakan “**sangat praktis**”. Hal ini dikarenakan rata-rata total skor yang diperoleh sebesar 140,27 dan persentase sebesar 93,64%. Hasil uji praktikalitas ini diperkuat oleh pendapat Menurut Nieveen (2013), produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika (1) praktisi menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di

lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori “praktis”. Untuk aspek pertama dari praktisi telah mengizinkan produk yang dikembangkan untuk diterapkan di lapangan setelah melakukan validasi. Sedangkan untuk aspek kedua dapat ditentukan menggunakan analisis perhitungan dengan menggunakan rumus dari Riduwan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Bagi Dosen diharapkan dapat menjadi informasi dan bahan ajar untuk pembelajaran mata kuliah desain grafis.
2. Bagi Mahasiswa diharapkan bisa menjadi solusi belajar untuk mata kuliah desain grafis, karena bisa digunakan secara mandiri agar pembelajaran lebih menarik.
3. Bagi Pengembang diharapkan dapat mengembangkan buku panduan praktikum digital yang lebih bervariasi.
4. Bagi lembaga diharapkan pengembangan buku panduan praktikum dapat menjadi alternatif untuk mata kuliah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Farid Hamid. (2019). Pengembangan Panduan Praktikum Fisika Dasar 2 Berbasis *Smartphone* Android. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soleh, Asep Muhammad. (2019). Pengembangan Buku Panduan Praktikum Simulator Sebagai Media Pembelajaran Pertolongan Kecelakaan Penerbangan Pemadam Kebakaran Di Balai Pendidikan Dan Pelatihan Penerbangan Palembang. *Tesis*. Palembang: Universitas PGRI Palembang
- Asiani, Rosi Widia. (2019). Pengembangan Buku Panduan Praktikum Algoritma dan Pemrograman. *Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology*. Vol. 2, Nomor 1.
- Depdiknas. (2017). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Eldarni. (2017). *Kiat Sukses Menulis Bahan Ajar*. Padang: Sukabina Press.
- Hartono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Riau: Zanafa Publishing.
- Haviz, M. (2013). Research and development: penelitian di bidang pendidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Jurnal Ta'dib*, 16(1), 28-43.
- Jalinus, Nizwardi., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, Cecep., & Sutjipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. dkk. (2020). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Banten: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemendikbud.
- Miarso, Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Banten: Pustekkom DIKNAS.
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Klaten: Lakeisha.
- Nooor, Rasuane., Asih, Triana., & Zen, Suharno. (2020). Pengembangan Buku Panduan Praktikum Mikroteknik Melalui Pewarnaan Jaringan Tumbuhan dan Hewan Dengan Menggunakan Pewarna Alami. *SNPPM-2 (Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat)*. ISBN 978-623-90328-5-2.
- Novitasari, Shelin., Tulandi, Djeli Alvi, & Lolowang, Jimmy. (2021). Pengembangan panduan praktikum *online* menggunakan *smartphone* berbasis aplikasi *phypox*. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 2, Nomor 1, 35-42.