

PENGEMBANGAN MEDIA MODUL ELEKTRONIK MATERI LAYOUT DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM ADOBE INDESIGN DI SURAT KABAR HARIAN SURABAYA PAGI

Zainul Abidin, I Ketut P. Arthana

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

bidin.cumi@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran modul elektronik materi layout dengan menggunakan program adobe indesign yang layak dan efektif untuk mendukung belajar mandiri para layout harian Surabaya pagi. Karena layout dan desain yang dihadirkan kurang menarik didapat dari wawancara ke kios pedagang Koran.

Penelitian ini membantu perusahaan Surat kabar harian Surabaya Pagi untuk mengembangkan SDM karyawan khususnya karyawan bagian layout nya. Media ini disajikan dalam bentuk compact disk (CD) dan bahan penyerta berupa format exe dan swf. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan model pengembangan R & D. Evaluasi media dilakukan kepada dua orang ahli materi, dua orang ahli media dan pegawai bagian layout harian Surabaya pagi sebagai subjek uji coba untuk mendapatkan masukan saran mengenai kelayakan media dari segi materi maupun media. Dengan menggunakan instrumen wawancara

Teknik analisis data menggunakan teknik perhitungan persentase setiap aspek dan persentase seluruh program. Pengujian efektivitas media pembelajaran menggunakan metode observasi dan tes. Observasi digunakan untuk menilai proses pembelajaran dengan memanfaatkan media modul elektronik. Tes yang dilakukan terdiri dari pretest dan post-test dengan bentuk tes praktik. Metode yang digunakan untuk menganalisis data efektivitas menggunakan t-test. Metode penelitian pengembangan R & D yang digunakan yaitu (1) Potensi masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain,(6) Uji coba produk, (7) Produksi media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa kualitas produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut ; (1) menurut ahli materi menunjukkan tingkatan baik (76,02%) ; (2) menurut ahli media menunjukkan tingkatan sangat baik (85,34%) ; (3) dari uji coba pegawai layout menunjukkan tingkatan sangat baik (93,33%) ; Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran memiliki kualitas sangat baik sebagai sumber belajar. Penilaian terhadap proses pembelajaran dengan memanfaatkan media hasil yang diperoleh dari pengamat I dan pengamat II kemudian di konsultasikan dengan kontingensi kesepakatan (KK). Hasil yang diperoleh dari kontingensi kesepakatan (KK) menunjukkan angka 0,666 dan dapat disimpulkan bahwa r hitung lebih besar dari r tabel maka dikatakan reliabel. Efektivitas dari penggunaan media kepada pegawai bagian layout diperoleh berdasarkan hasil dari soal pre-test dan post-test, setelah data yang diperoleh diolah maka didapatkan harga t-hitung sebesar 5,543 . Setelah dibandingkan dengan t-tabel (nilai t-tabel 2,31) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media modul elektronik sangat efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media modul elektronik, Materi layout menggunakan program Adobe Indesign.

Abstract

The purpose of this research is to produce a product in the form of an electronic module instructional media material layout using Adobe InDesign program that is feasible and effective to support independent learning the layout of Surabaya pagi daily. Helping companies Surabaya Pagi daily newspaper to develop human resources in particular employees of its employees in the layout. Due to the layout and design are presented less attractive obtained from interviews to newspapers merchant.

This study helps companies Surabaya Pagi daily newspapers to develop human resources employees, especially its employees in the layout. This media is presented in the form of a compact disk (CD) and the accompanying materials such as exe and swf format. This research development. This study uses a model approach to the development of R & D evaluation conducted media to two experts material, two media specialists and employees in the layout of Surabaya daily pagi as test subjects to obtain advice on the feasibility of the input media in terms of material and media. By using instruments interview

Data were analyzed using percentage calculation technique every aspect and the percentage of the entire program. Testing the effectiveness of instructional media using the method of observation and tests. Observations are used to assess the learning process by utilizing electronic media module. The test consisted of pretest and post-test with a practice test form. The method used to analyze the data using a t-test effectiveness. The research method development R & D were used: (1) the potential problem, (2)

Gather information, (3) Design products, (4) Validation of design, (5) Repair of design, (6) The test product, (7) Production instructional media. The analysis showed that the quality of the resulting product are as follows; (1) according to material experts show good levels (76.02%); (2) according to media expert showed excellent levels (85.34%); (3) of the test layouts employees showed excellent levels (93.33%); It can be concluded that the instructional media products have excellent quality as a learning resource. Assessment of the learning process by utilizing the media the results obtained from the first observer and observer II then consult with a contingency agreement (KK). The results obtained from the contingency agreement (KK) shows the numbers 0.666 and it can be concluded that r count is greater than r table then said to be reliable. effectiveness of the use of the media to employees in the layout is obtained based on the results of a matter of pre-test and post-test, after the data obtained is processed, the price obtained for 5.543 t-test. After compared with the t-table (t-table value of 2.31), it can be concluded that the electronic module is very effective media to be applied in the learning process.

Keywords: development, media electronic modules, material layout using Adobe InDesign

PENDAHULUAN

SDM (Sumber daya manusia) adalah potensi yang terkandung dalam setiap individu yang berfungsi mewujudkan peran manusia sebagai makhluk sosial yang adaptif dan transformatif. Sumber daya alam dikelola diri sendiri hingga tercapai kesejahteraan kehidupan dalam tatanan yang seimbang dan berkelanjutan. Sejalan dengan pemikiran tersebut SDM dimengerti sebagai bagian integral dari sistem yang membentuk suatu organisasi.

Surat kabar harian Surabaya Pagi adalah salah satu media cetak yang terbit di kota Surabaya beralamat di jalan Kupang Baru I nomor 16-18 Surabaya. Harian Surabaya Pagi terbit setiap hari kecuali hari minggu dan tanggal merah. Surat kabar Surabaya Pagi dikelola oleh mantan pemimpin Surabaya Post era Surabaya Post lama yaitu H. Tatang Istiawan. Sekarang dikelolah oleh generasi kedua yaitu bapak raditya mohammer khadaffi. Menurut bapak Radit dalam wawancara tanggal 28 April 2014 menyatakan bahwa, persaingan antar media era multimedia saat ini memerlukan hubungan kerjasama (relationship) yang saling melengkapi (symbiosis mutualis). Pendekatan kerjasama yang di bangun dan dikembangkan adalah kerjasama promosi namun hal ini yang tidak terlihat pada SDM dalam lingkup kerja di harian Surabaya Pagi sehingga SDM tersebut mempengaruhi pemasangan iklan dan hal pemasangan advertorial. Hal ini menjadikan surat kabar harian Surabaya pagi sangat lambat untuk berkembang.

Pada awal bulan januari peneliti mengambil mata kuliah magang dan mempraktekkannya di harian Surabaya Pagi. Dalam praktek magang peneliti mengerjakan beberapa desain iklan dan desain layout Koran karena sesuai dengan ilmu teknologi pendidikan yaitu pada mata kuliah desain pesan. Peneliti bersyukur karena ilmu yang didapat dipraktekkan sesuai dengan bidang kerja sampai pada akhirnya dibulan maret peneliti di angkat sebagai karyawan tetap. Tepatnya dibagian desain dan layout Koran.

Dengan berbekal interaksi langsung yaitu saat bekerja peneliti menyimpulkan bahwa masalah yang ada diharian Surabaya pagi adalah tentang desain dan layout Koran. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan metode observasi dan wawancara ditemukan fakta bahwa ketika peneliti menanyakan pada satu kios penjual

surat kabar tentang mengapa orang-orang lebih suka memilih surat kabar Jawa Pos, Surya dan Radar dijawab langsung menyatakan bahwa desainnya sangat bagus dan menarik, oleh karena hal ini wajar bila para pembeli sangat tertarik dengan desain surat kabar Jawa Pos, Radar Surabaya dan Surya. Perbedaan dalam hal desain futuristik yang dihadirkan seperti Jawa Pos yang menonjolkan sisi grafis kronologi dan karikatur, Radar Surabaya yang sangat menonjolkan sisi fotografi dan Surya dalam sisi kronologi dan grafis data.

Tanggapan penjual kios yang diwancarai oleh peneliti menyebutkan bahwa Faktor yang mendominasi pembaca untuk tertarik pada sebuah surat kabar adalah desain yang sangat menarik meliputi warna, pemilihan foto, grafis data dan tata letak layout yang sangat mudah untuk dibaca sebab surat kabar harian memuat macam-macam berita sehingga dibutuhkan cara agar pembaca dapat mengefisienkan waktu agar tidak banyak yang terbuang. Salah satu agar waktu membaca dapat efisien adalah dengan tata layout Surat kabar yang mudah dibaca (easy to read). Seperti font judul yang besar terlihat, ukuran font body teks yang normal.

Desain dan Layout adalah satu kesatuan dalam ilmu grafis untuk menyempurnakan pesan berita dalam surat kabar. dengan layout yang baik maka dipastikan banyak yang membaca surat kabar tersebut sehingga memgaruhi peningkatan oplah cetak.

Desain yang dihadirkan dalam surat kabar Surabaya pagi kurang diminati oleh masyarakat karena desainnya yang kurang futuristik. Seperti sisi grafis data, kronologi, font judul dan font body teks. Sehingga yang menjadi pemuatan adalah cara membuat desain dan layout yang bagus dan menarik. Persoalan tersebut pastinya melihat Sumber Daya Manusia khususnya di sumber daya karyawan bagian layout.

Surat kabar Surabaya Pagi memiliki karyawan bagian layout yang berjumlah 8 (delapan) orang yang mengerjakan dari total 16 halaman. Dijumpai bahwa proses desain layout masih menggunakan program Adobe Page Maker yaitu program lama yang dipakai untuk membuat layout surat kabar dan program ini sudah tidak digunakan oleh media cetak yang sudah maju antara lain Jawa Pos, radar dan surya. sehingga, desain yang disajikan tidak bisa semenarik surat kabar yang lain

karena keterbatasan toolbar (seperangkat icon tombol) dan setting (pengaturan format) yang ada. Sedangkan karyawan bagian layout surat kabar lain antara Jawa Pos, Radar, dan Surya sudah menggunakan program Adobe Indesign untuk mendesain surat kabar karena program tersebut memuat beragam template, setting dan toolbar untuk mendesain surat kabar yang bagus dan menghemat waktu.

Waktu kerja dapat terefensi apabila beralih ke program Adobe Indesign sehingga kualitas hasil desain yang dihasilkan dapat menarik. Dijumpai dikantornya bapak pemilik harian Surabaya pagi yaitu bapak Raditya Moammar Khadafy selaku pemilik generasi kedua menjelaskan bahwa sudah saatnya selama 38 tahun harian Surabaya pagi harusnya menjadi harian yang nomor satu di jawa timur, dengan mengangkat motto “Kritis, Lugas, Pro rakyat”. Beliau juga mengizinkan dan mendorong kepada peneliti agar mengembangkan pengembangan pembelajaran program Adobe Indesign untuk para layout yang ada di perusahaannya sehingga ia berharap sangat agar kelak desain dan layout yang ada di Surat kabar Surabaya Pagi menjadi lebih indah dan menarik.

Dengan kondisi nyata yang ditemukan saat wawancara dengan karyawan bagian layout, dari delapan karyawan layout didapat bahwa 7 orang lulusan SMA sedangkan yang satu masih dalam belajar yaitu di kelas 2 SMA. Mereka tidak memungkinkan lagi untuk belajar dalam bangku sekolah dikarenakan mereka disibukkan dengan bekerja. Mereka mempunyai hak untuk belajar sepanjang hayat. Khususnya untuk mempunyai pengetahuan lagi tentang pembelajaran desain dan layout Koran dengan menggunakan program Adobe Indesign. Waktu pengerjaan yang singkat dari pukul 16.00 wib-11.00 wib mengharuskan bekerja dengan cepat karena dalam waktu tersebut 1 orang layout mengerjakan 2 halaman dan juga grafis data serta kronologi kejadian.

Berdasarkan paparan di atas, perlu dilakukan suatu pengembangan mengenai modul elektronik menjadi media pembelajaran layout dengan menggunakan Program Adobe Indesign untuk memfasilitasi belajar mandiri karyawan bagian layout di surat kabar harian Surabaya pagi. Media pembelajaran ini memadukan antara komponen teks, audio, gambar, dan animasi yang dimodifikasi secara menarik sehingga tampak lebih menarik dan interaktif. Oleh sebab itu penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Modul Elektronik Materi layout dengan menggunakan Program Adobe Indesign di Surat Kabar Harian Surabaya Pagi”

KAJIAN PUSTAKA

Dalam relevansi judul yang dikaitkan kawasan teknologi pendidikan dari definisi dan bagian kawasan berdasarkan AECT tahun 1994 Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen dan evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels dan Richey 1994:1). Setiap domain tersebut terdapat dalam bidang tersebut yang memberikan kontribusi pada teori dan praktek yang menjadi dasar profesi.

1. Konsep Pengembangan

Adapun definisi Pengembangan yaitu proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya (Seels & Richey, 1994 : 41). Sedangkan menurut Undang Undang RI Nomor 18 tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada.

2. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dikembangkan merujuk pada “langkah-langkah menggunakan metode Research and Development R&D” (Borg and Gall, 1989 dalam Sugiyono, 2008:298). Langkah-langkah tersebut memiliki urutan:

- 1) Potensi dan masalah
- 2) Mengumpulkan informasi
- 3) Desain produk
- 4) Validasi desain
- 5) Perbaikan desain
- 6) Uji coba produk
- 7) Revisi produk
- 8) Uji coba pemakaian
- 9) Revisi produk
- 10) pembuatan dan produk massal.

3. Media

1. Pengertian Media

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan dapat menyalurkan pesan sumber secara terencara sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Munadi 07-08:2008).

2. Kriteria Pemilihan Media

Dalam pemilihan media ada kriteria pemilihan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Sudjana & Rivai (2009:4) ada beberapa kriteria umum dalam pemilihan media antara lain :

1. Kesesuaian dengan tujuan
Dalam hal ini kesesuaian tujuan apa yang ingin dicapai sehingga bisa dianalisis media yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut.
2. Kesesuaian dengan materi
Bahan atau kajian apa yang akan ada pada program pembelajaran tersebut. Dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut.
3. Kesesuaian dengan karakteristik pebelajar
Dalam hal ini media harus menarik dengan karakteristik pebelajar yaitu mengkaji sifat dan ciri media yang akan digunakan sehingga terjadi kecocokan dengan karakteristik pebelajar.
4. Kesesuaian dengan teori
Pemilihan media yang dipilih bukan karena pemilihan terhadap suatu media yg dianggap paling disukai atau peling bagus. Namun

- didasarkan atas teori yang diangkat dari pengembangan dan riset sehingga telah diuji validitasnya.
5. Kesesuaian dengan gaya belajar kriteria ini berdasarkan pada psikologis pebelajar. Dengan gaya belajar maka bisa diketahui kesesuaian dari media yang dipilih.
 6. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

4. Evaluasi Media Pembelajaran

Arthana & Dewi (2005;25) variabel media adalah yang menentukan keberhasilan suatu media. Dalam evaluasi media terdapat sejumlah variabel isi yang dapat digunakan mengevaluasi media antara lain:

1. Daya tarik
Untuk mengetahui seberapa menarik modul tersebut jika dimanfaatkan oleh karyawan sebagai sumber belajar yang meliputi teks pada sampul, layout(tata letak), gambar pada sampul.
2. Comprehension/ pengertian yang menyeluruh
 - 1) Pengertian terhadap jalan cerita.
 - 2) Pengertian terhadap khalayak akan maksud dan tindakan pada suatu tindakan atau program.
 - 3) Pengertian akan tujuan
 - 4) Pengangkapan terhadap butir pesan
3. Kesesuaian pesan
Untuk mengetahui apakah materi yang terdapat pada modul mudah dipahami oleh karyawan.
4. Motivasi
Untuk mengetahui ketertarikan motivasi yang bertambah saat dan setelah mempelajari materi modul
5. Kesesuaian usia
Untuk mengetahui sejauh mana ide,kejadian, pembendaharaan, dan isi modul sesuai dengan usia pengguna modul yaitu karyawan bagian layout.
6. Kesesuaian desain
Apakah desain format cukup efektif.
7. Content-accuracy/keakuratan isi
Mengetahui apakah isi atau bagian program ada yang keliru, dan mengetahui apakah isi atau pesan perilaku yang disajikan menimbulkan salah tafsir.
8. Efektifitas
Menunjukkan tercapainya tujuan sehingga modul dikatakan efektif.
9. Pembelajaran
Perubahan dalam jumlah pengetahuan dan pengertian.
10. Standar teknis
Untuk mengetahui elemen-elemen yang terdapat dalam modul apakah modul yang digunakan oleh karyawan memuaskan atau tidak.

5. Modul Elektronik

a. Pengertian Modul Elektronik

Menurut Prastowo (2013, 104) menyatakan bahwa, seiring perkembangan zaman yang semakin maju di abad

20 berangsurn menggeser era Guttenberg dengan mesin cetaknya dan menggantikan era digital. Informasi dan publikasi yang semata hanya dipublikasikan dan didokumentasikan melalui lembaran-lembaran kertas kini mulai menggunakan media elektronik sebagai pembaru. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pembelajaran dikenal dengan istilah e-learning, e-learning merujuk pada pembelajaran dengan menggunakan jasa perangkat elektronika.

Penyajian bahan ajar dalam format digital salah satunya adalah e-book. Buku elektronik atau yang biasa kita kenal dengan istilah e-book merupakan tampilan informasi atau naskah dalam format buku yang direkam secara elektronik dengan menggunakan hardisk, disket, CD, atau flash disk dan dapat dibuka dan dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (e-book viewer atau e-book reader).

Berangkat dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa buku elektronik merupakan sebuah perangkat keras portabel dan sistem perangkat lunak yang dapat menampilkan informasi berupa teks dalam jumlah besar kepada pengguna untuk menelusuri informasi yang terdapat di dalamnya. Salah satu contoh ialah berkembangnya e-book yang mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dan teknologi komputer dalam dunia pembelajaran. Begitu juga dengan salah satu model cetak yaitu modul. Modul juga dapat ditransformasikan penyajiannya menjadi elektronik.

a. Komponen Modul Elektronik

Secara rinci mulyasa menyebutkan komponen modul sebagai berikut :

1. Judul
2. Petunjuk belajar
3. Kompetensi dasar atau materi pokok
4. Informasi pendukung
5. Latihan
6. Penilaian

b. Langkah-Langkah Pengembangan Media Modul Elektronik

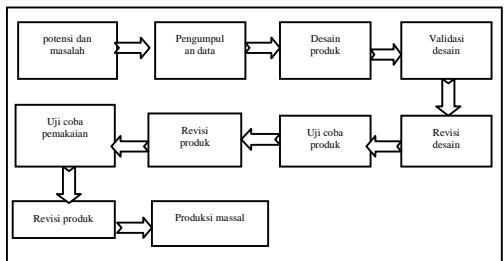
Adapun langkah-langkah pengembangan media modul elektronik ini adalah sebagai berikut :

- a. Judul diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi.
- b. Petunjuk pembelajaran dituliskan secara jelas supaya pembelajar mudah dalam menggunakannya.
- c. Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, dan menarik dalam bentuk tertulis atau gambar diam maupun gambar bergerak.
- d. Tugas-tugas ditulis dalam program interaktif.
- e. Penilaian dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan pada akhir pembelajaran, yang dapat dilihat oleh pendidik melalui komputer.
- f. Gunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi, misalnya buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian sebagai bahan membuat program bahan ajar interaktif.

METODE PENGEMBANGAN

1. Model Pengembangan

Penelitian dengan judul pengembangan media modul elektronik materi program indesign sebagai fasilitas belajar mandiri layout di surat kabar harian Surabaya pagi mengadaptasi model pengembangan Research and Development yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut (Borg and Gall, 1989 dalam Sugiyono,2008:298).



Gambar 3.1 Model **Research & Development (R&D)** Borg and Gall (1983) dalam Sugiyono (2008:298).

2. Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan media modul elektronik materi program indesign sebagai fasilitas belajar mandiri layout di surat kabar harian surabaya pagi mengadaptasi model pengembangan (Borg and Gall, 1989 dalam Sugiyono,2008:298) yaitu model Reseach and Development sebagai acuan, dalam pelaksanaan pengaplikasian model tersebut yang disesuaikan dengan kondisi penelitian sehingga model pengembangan dapat diimplementasikan, berikut dipaparkan langkah-langkah pengembangan.

1. Potensi dan Masalah.

Penelitian berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila diberdayagunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah adanya penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi (Sugiyono, 2008:298). Tahap potensi dan masalah dilakukan dengan meninjau langsung menggunakan cara observasi dan wawancara ke lapangan untuk menemukan kevalidan permasalahan. Masalah yang muncul diteliti dengan model R & D hingga ditemukan suatu model, sistem atau pola penanganan terpadu yang efektif.

2. Pengumpulan Data.

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi yang digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang dapat mengatasi masalah.

Tahapan ini data informasi dikumpulkan dengan memperbanyak studi pustaka mulai dari tujuan pembelajaran, bahan, buku, materi, dan lain sebagainya..

3. Desain Produk.

Tahap desain produk adalah tahap ke-3 yang dilakukan untuk menghasilkan draft awal desain produk berupa media modul elektronik yang memuat tentang materi program indesign

berupa storyboard, naskah pengembangan modul elektronik yang memuat isi.

4. Validasi desain.

Tahap validasi adalah proses kegiatan untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan. Proses validasi desain ini dilaksanakan dan diuji oleh ahli media dan ahli materi untuk mengevaluasi unsur penampilan produk, mulai dari pembukaan, isi dan penutupan.

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi yaitu orang yang berkompeten dalam menguasai materi desain grafis serta layout Koran menggunakan program indesign.

Ahli materi dan kompetensi yang dimiliki :

Nama : Rois Abidin M.Pd

(Ahli materi I)

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Jabatan : Dosen D3 Desain grafis Unesa

Nama : Raditya Mohammer khadaffi
(Ahli materi II)

Lembaga : Harian Surabaya Pagi

Jabatan : Wakil ketua redaksi Harian Surabaya Pagi.

Nama : Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd. (Ahli Media I)

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Jabatan : Dosen Pengampu Mata Kuliah pengembangan media Grafis TP Unesa

Nama : Andri Kurniawan, S.Pd
(Ahli materi II)

Lembaga : Lab. Produksi Media UNIPA.

Jabatan : Ketua Lab. Produksi Media UNIPA.

5. Revisi desain.

Tahap perbaikan desain dilakukan setelah tahap valiadasi selesai dilakukan, perbaikan desain dilakukan berdasarkan hasil penilaian para ahli yaitu ahli materi dan ahli media dalam angket validasi, produk yang divaliadasi adalah produk draf 1 yang kemudian direvisi sesuai dengan masukan validator ahli setelah proses perbaikan desain selesai dilakukan maka menghasilkan produk draf 2.

6. Uji coba produk.

Tahap ujicoba dilakukan untuk menghasilkan data tentang keefisienan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan kepada semua karyawan bagian layout harian Surabaya pagi yang berjumlah 8 (delapan) orang.

7. Revisi produk.

Setelah diujicobakan kepada semua pegawai bagian layout maka selanjutnya adalah merevisi kembali untuk mengetahui kekurangan dari produk tersebut.

8. Uji coba pemakai.

Setelah pengujian terhadap produk media pembelajaran modul elektronik berhasil

dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting maka selanjutnya produk tersebut diterapkan di perusahaan harian Surabaya pagi sebagai objek yaitu karyawan bagian layout yang berjumlah 8 (delapan).

9. Revisi produk.

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian dalam kegiatan belajar mandiri menggunakan media yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.

3. Analisis Data.

1. Subjek Uji Coba

Uji coba produk dilakukan di harian Surabaya pagi jalan Kupang Baru I nomor 16-18 Surabaya. Dengan subjek penelitian 8 pegawai bagian layout Koran yang bernama (1). Yudhi nugroho (2). Guffy (3). Jhoko (4). Ario (5) faisal (6). Hilda (7).shodiq (8). Firman.

2. Jenis Data

Jenis data Uji coba produk dimasudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini meliputi. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan dan saran dari ahli materi dan ahli media yang nantinya dianalisis. Hasil analisis akan digunakan dalam proses revisi media modul elektronik. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba ahli materi, ahli media, uji coba satu-satu, uji coba. Hasil dari data kuantitatif nantinya akan dianalisis dengan metode statistik.

3. Instrumen Pengumpulan Data.

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik wawancara, tes dan observasi, adapun teknik tersebut diuraikan sebagai berikut :

a) Wawancara.

Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data wawancara terstruktur karena responden yang diteliti berjumlah sedikit dan untuk mengetahui respon secara terstruktur dengan menggunakan instrumen pedoman wawancara.

Adapun wawancara tersruktur dengan menggunakan pilihan ganda secara ceklist yaitu sebuah daftar, dimana pewawancara tinggal membubuhkan tanda chek pada pilihan yang sesuai dari yang diwawancara.

Wawancara terstruktur ini diberikan kepada dua ahli materi, dua ahli media dan delapan karyawan bagian layout untuk mendapatkan masukan mengenai produk pengembang dan kesesuaianya dengan materi pelajaran. Wawancara terstruktur terdiri dari:

a. Wawancara terstruktur penelitian uji coba perorangan dari karyawan bagian layout harian Surabaya pagi.

b. Wawancara terstruktur penelitian tanggapan pada dua ahli materi (dosen ahli tata layout dan desain grafis).

c. Wawancara terstruktur penelitian tanggapan dua orang ahli media.

b) Tes

Arikunto (2010:193) menyatakan bahwa, tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Adapun perbedaan test dipaparkan sebagai berikut.

1) Tes subyektif bentuk tes yang dalam penilaianya tester memiliki kebebasan relatif tinggi dalam mendekati persoalan yang dikemukakan oleh masing-masing.

2) Tes obyektif yaitu suatu bentuk tes yang dalam penilaianya tidak dipengaruhi oleh pemeriksa, maka hasil-hasil tes meskipun diperiksa siapa saja akan sama.

3) Tes tulis yaitu suatu bentuk tes yang menuntut respon dari siswa dalam bentuk lisan.

4) Tes perbuatan yaitu bentuk tes yang menuntut jawaban tes dalam bentuk perbuatan sesuai dengan pemerintah atau pernyataan.

Pada pengembangan ini menggunakan tes evaluasi berupa Tes praktek, dijalankan sebelum karyawan bagian layout menggunakan media yang akan diuji coba (pre test). Tes juga diberikan setelah karyawan bagian layout dengan menggunakan media modul elektronik (post test). Bentuk tes dalam penelitian adalah tes obyektif berbentuk tes praktek diberikan berupa 10 soal. Dan yang menilai adalah seorang ahli dalam desain.

c) Observasi

Peneliti menggunakan observasi partisipan yaitu peneliti terlibat langsung sebagai karyawan bagian layout diharian Surabaya pagi. Sehingga peneliti bisa mengamati bagaimana keefektifan dan efesiensi media modul yang di uji cobakan kepada pegawai bagian layout. Peneliti juga mengambil data dari seorang observer partisipan lain yang bisa digunakan untuk membandingkan data yang didapat oleh peneliti sehingga penelitian yang dilakukan oleh peneliti tidak terkesan subjektif.

1. Validitas

Analisis validitas item menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut ::

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

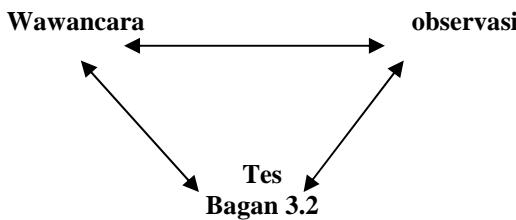
r_{XY} = koefisien korelasi

X = jumlah skor item

$Y = \text{jumlah skor total (seluruh item)}$
 $N = \text{jumlah responden}$
 (Arikunto, 2010:213)

Setelah ditemukan hasil r hitungnya maka selanjutkan dibandingkan dengan r tabel, jika r hitung lebih besar dari r tabel maka soal dinyatakan valid.

Validitas instrumen observasi menggunakan triangulasi teknik dengan tiga teknik pengumpulan data.



Triangkulasi teknik

Triangkulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. data diperoleh dengan wawancara terstruktur lalu dicek dengan observasi dan tes sehingga kevalidan instrument data observasi yang dilakukan dapat menghasilkan data yang akurat.

2. Reliabilitas

Reliabilitas suatu wawancara terstruktur dan tes adalah keajegan atau ketabilan dari hasil pengukuran. Sehingga butir pertanyaan wawancara terstruktur tersebut dapat diterapkan di perusahaan lain dan hasilnya akan sama. Dalam pengujian reliabilitas soal wawancara terstruktur dilakukan dengan rumus yang berbeda.

Langkah yang ditempuh untuk pengujian reliabilitas pertanyaan yaitu dengan menggunakan rumus Hyot :

$$r_{11} = 1 - \frac{Vs}{Vr}$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas seluruh soal
 - Vr = Varians Responden
 - Vs = Varians Sisa
- (Arikunto, 2010: 234)

Langkah-langkah validitas dan reliabilitas yaitu:

1. Mempersiapkan butir-butir pertanyaan berdasarkan konstruk, konsep dan indikator dari variabel yang akan diteliti.

2. Instrumen (pertanyaan) diberikan kepada responden untuk di uji cobakan.

3. Setelah instrumen diujicobakan kepada responden, kemudian ditabulasikan untuk mempermudah penghitungan dan analisis ujicoba tersebut.

4. Responden target ujicoba instrument, tidak dapat dijadikan responden penelitian.

4. Teknik Analisis Data.

a. Wawanacara

Data wawancara dideskripsikan dengan teknik presentase yaitu dengan Teknik perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek) ini untuk menghitung skor prosentase dari semua aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi, dengan rumus:

$$\text{PSA} = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100$$

Teknik perhitungan PSP untuk menghitung posentase seluruh program yang mempunyai kesamaan yang akhirnya menjadi suatu penilaian yang mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan.

$$\text{PSP} = \frac{\text{Presentase formu}}{\Sigma \text{Aspek}}$$

Menurut Riduan (2011 : 15) , adapun kriteria penilaian dalam mengevaluasi ini adalah :

- 81% - 100% = Baik sekali
- 61% - 80% = Baik
- 41% - 60% = Kurang baik
- 21% - 40% = Tidak Baik
- < 21 % = Tidak Baik Sekali

b. Data tes

Data hasil tes menggunakan rumus uji t (*t-test*). Rumus tersebut digunakan untuk menghitung efektifitas treatment adalah :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest* (*posttest-pretest*)

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : Banyak Subjek pada sampel

d.b. : ditentukan dengan N – 1

(Arikunto, 2010: 349)

c. Observasi

Data observasi untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan peneliti menggunakan teknik pengetesan realibilitas pengamatan. Rumus yang dikemukakan oleh Frandes (Arikunto 2010:244) sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{NI+N2}$$

Keterangan :

KK : Koefisien kesepakatan

S : Sepakat, jumlah yang sama untuk objek yang sama

N1 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 1

HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

A. Persiapan Pengembangan

1. Potensi Masalah

Dengan berbekal interaksi langsung dengan karyawan bagian layout yang berjumlah 8 (delapan) yaitu saat bekerja, peneliti menyimpulkan dengan menggunakan data observasi bahwa masalah yang ada diharian Surabaya pagi adalah tentang desain dan layout. Selama ini banyak diantara karyawan menggunakan adobe page maker. Sedangkan program yang sekarang berkembang adalah adobe indesign. Mereka tidak memungkinkan lagi untuk belajar dalam bangku sekolah dikarenakan mereka disibukkan dengan bekerja. Sedangkan mereka mempunyai hak untuk belajar sepanjang hayat. Khususnya untuk mempunyai pengetahuan lagi tentang pembelajaran desain dan layout Koran dengan menggunakan program adobe indesign. Hal ini kemudian menjadi kesempatan oleh peneliti untuk pengembangan media kepada karyawan bagian layout karena mereka memerlukan pembelajaran mandiri.

Dijumpai dikantornya bapak pemilik harian Surabaya pagi yaitu bapak Raditya Moammar Khadafy selaku pemilik generasi kedua dengan wawancara mengizinkan dan mendorong kepada peneliti agar mengembangkan pengembangan pembelajaran menggunakan program adobe Indesign untuk para layout yang ada di perusahaannya. Beliau berkata "Pembelajaran seperti ini yang sangat dibutuhkan di harian Surabaya pagi, sangat dan amat butuh, terima kasih ya bidin (peneliti)." sehingga dengan berkata seperti itu ia berharap sangat agar kelak desain dan layout yang ada di Surat kabar Surabaya pagi menjadi lebih indah dan menarik. Dengan begitu pegawai bagian layout membutuhkan pembelajaran mandiri guna untuk mengembangkan SDM pada kemampuan desain dan layout dengan menggunakan program adobe indesign.

Pola penanganan terpadu yang efektif adalah dengan membuat media modul elektronik. Dengan begitu para karyawan bagian layout bisa dapat mengerti materi yang disajikan dengan jelas tanpa kebingungan karena petunjuk verbal yang memungkinkan salah penafsiran. E-modul diharapkan mampu menjadi bahan ajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada yaitu pembelajaran mandiri.

2. Pengumpulan Data

Data informasi dikumpulkan untuk menjadikan produk media pembelajaran media modul. Adapun informasi tersebut berupa pustaka yaitu buku pustaka dari kumpulan Koran New York Times, tujuan pembelajaran yaitu melakukan wawancara kepada pegawai bagian layout tentang keinginan untuk mengeksplorasi desainnya. serta

informasi mengenai layout Koran yang trend pada masa sekarang yaitu didapat dari wawancara kepada bapak raditya tentang materi yang akan dimuat di modul elektronik.

B. Pelaksanaan Pengembangan

3. Desain Produk

1. Pra produksi

Kegiatan pra produksi media modul elektronik yang dilakukan oleh pengembang yaitu :

- a. Mengumpulkan data tentang materi yang dimuat di modul elektronik.
- b. Membuat Storyboard.
- c. Mencari contoh gambar halaman depan koran sebagai contoh layout yang dimuat di modul.
- d. Membuat gambaran modul elektronik yang akan diproduksi.
- e. Membuat rancangan buku petunjuk penggunaan serta perawatan media.

2. Produksi

Tahapan yang dilaksanakan saat produksi yaitu membuat gambaran menjadi nyata. Pengembang membuat media dengan menggunakan program adobe flash cs4. Adapun keterangan modul elektronik tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Modul elektronik ini berbentuk Flip book yang berbentuk format exe. yang didalamnya terdapat tombol navigasi untuk melanjutkan dan mengulang halaman.
- b. Terdapat animasi yang ada diawal pembukaan
- c. Bakcground flip book yang bisa diganti dengan memilih background yang tersedia.
- d. Tombol exit, link twitter, link facebook.
- e. Didalam modul terdapat juga animasi, video dan gambar
- f. Modul terdiri dari 48 halaman

3. Pasca Produksi

Pada kegiatan penyelesaian produksi media modul elektronik ini meliputi :

- a. Membuat buku petunjuk pemanfaatan dan perawatan media modul elektronik
- b. Melaksanakan penyuntingan
- c. Mengemas produk media modul elektronik dengan kemasan CD.

C. Analisis Data

1. Validasi desain

Validasi desain adalah proses untuk menilai rancangan produk agar dapat diketahui kelemahan dan kekuatan produk media Modul Elektronik.

a. Validasi desain ahli materi 1 dan II

Nama : Rois Abidin M.Pd
(Ahli materi I)

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya
Jabatan : Dosen D3 Desain grafis Unesa

Nama : Raditya Mohammer khadaffi
(Ahli materi II)

Lembaga: Harian Surabaya Pagi

Jabatan : Wakil ketua redaksi Harian Surabaya Pagi.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi, jika dirata-rata bedasarkan sub variabel Comprehention, Motivasi, Daya Tarik, Message relevancy/importance, Accuracy- Keakuratan, Age Appropriateness of learning maka produk pengembangan media modul elektronik pembelajaran dilihat dari aspek materi mendapatkan nilai sebesar **76,02**. Jika dikaitkan menurut kriteria Arikunto, maka materi yang disajikan dalam media modul elektronik termasuk dalam kategori **baik**.

b. Validasi desain ahli media I dan II

Nama : Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd.
(Ahli Media I)

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya
Jabatan : Dosen Pengampu Mata Kuliah pengembangan media Grafis TP Unesa

Nama : Andri Kurniawan, S.Pd
(Ahli materi II)

Lembaga : Lab. Produksi Media UNIPA.
Jabatan : Ketua Lab. Produksi Media UNIPA.

Produk pengembangan media modul elektronik pembelajaran diserahkan kepada ahli media I dan II untuk dilakukan koreksi dan validasi terhadap desain media tersebut yaitu secara terpisah pada tanggal 20 September 2014 sampai tanggal 01 Oktober 2014.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi, jika dirata-rata bedasarkan sub variabel Daya tarik,Pengertian yang menyeluruh, Standart Teknis,Appropriateness of design, Age Appropriateness of learning maka produk pengembangan media modul elektronik dilihat dari aspek materi mendapatkan nilai sebesar **85,34**. Jika dikaitkan menurut kriteria Arikunto, maka materi yang disajikan dalam media modul elektronik termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

c. Uji Coba Pegawai

Tahap uji coba satu-satu dilakukan kepada delapan pegawai bagian layout harian Surabaya pagi. Dalam memperoleh hasil tentang uji coba satu-satu yang dilakukan oleh pengembang adalah dengan wawancara terstruktur yang bertujuan untuk mendapatkan masukan dari pegawai tentang produk media modul elektronik yang telah jadi.

Berdasarkan hasil penilaian pegawai bagian layout harian Surabaya pagi, jika dirata-rata berdasarkan sub variabel Pentingnya pesan, Pengertian yang menyeluruh, Kesesuaian desain, Efektifitas, Pembelajaran maka produk pengembangan media modul elektronik dilihat mendapatkan nilai sebesar **93,33**. Jika dikaitkan kriteria menurut Arikunto, maka secara teknis media modul elektronik termasuk kategori **sangat baik**.

2. Revisi Desain

a. Revisi Desain Ahli Materi

1. Ada baiknya gambar di buat statis agar fokus.

2. Bahasa cukup ada beberapa penulisan yang salah
3. Cukup baik namun diperlukan lagi cakupan isi materi.

b. Revisi Desain Ahli Media

1. Dikasih 1 halaman full penjelasan petunjuk penggunaan
2. Tombol video di perlakukan agar pembaca bisa mengerti kalau hal tersebut adalah video
3. Button scroll dibuat besar agar bisa mudah di klik.

3. Uji Instrumen

a) Validitas Butir Soal

Dari hasil didapatkan ada 10 item indikator yang mempunyai korelasi signifikan dengan skor total. Jawaban 10 item soal yang signifikan tersebut adalah p3, p4, p6, p8, p9, p10, p14, p17, p18, p19 Nilai korelasi product moment pada item tersebut diatas batas kritis r tabel sebesar **0,349** sehingga dinyatakan **valid** sebagai pengukuran hasil belajar Pegawai.

b) Reliabilitas

Setelah diketahui hasil dari validitas dan reliabilitas kemudian mengkonsultasikan nilai tersebut dengan korelasi r tabel. Berdasarkan hasil tersebut, maka diperoleh :

$$r_{t(3\%)} = 0,707 < r_{11} = 0,910 > r_{t(1\%)} = 0,874$$

Dengan demikian, maka instrument tes menyatakan **Reliabel** sehingga instrument tes layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

d. Analisis Data

1. Observasi

Metode observasi dilakukan selama proses pembelajaran mandiri dengan menggunakan media modul elektronik. Observasi dilakukan mulai tanggal 20 September sampai 11 Oktober 2014 Data observasi diperoleh dari dua orang pengamat dengan skala penskoran menggunakan kriteria yaitu 3 = baik, 2 = cukup, 3 = kurang. Adapun observer I adalah peneliti sendiri dan observer II adalah Ariel Dahrullah, beliau adalah redaktur ahli harian Surabaya Pagi.

Dari hasil observasi terhadap media modul elektronik belajar mandiri materi layout dengan menggunakan adobe indesign memperoleh hasil 93,33. Jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria tergolong sangat baik.

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dikonsultasikan dengan r product moment dengan dk = N - 1 = 10 - 1 = 9. Signifikan 5% maka diperoleh r tabel = 0,666. Karena r hitung lebih besar dari pada r tabel maka data yang dianalisis Reliabel.

2. Tes

Analisis data ini berisi tentang hasil pre tes dan post tes. Pre tes dilakukan sebelum penggunaan

media modul elektronik dilaksanakan pada tanggal 26 September 2014, sedangkan post tes dilakukan setelah penggunaan media modul elektronik yaitu pada tanggal 03 Oktober 2014. Berdasarkan perhitungan dengan taraf signifikan 5% $db = 8-1$, sehingga diperoleh t tabel = 2,31 . Jadi t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $5,543 > 2,31$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil tes praktik karyawan bagian layout harian Surabaya pagi terhadap materi layout Koran dengan menggunakan program adobe indesign mengalami peningkatan selama menggunakan media modul elektronik. Dan media yang digunakan dikatakan **efektif**.

e. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba pemakaian, hasil analisis menunjukkan bahwa media modul elektronik materi layout desain Koran tidak perlu direvisi, sehingga media ini sudah menjadi akhir atau final project pengembangan media modul elektronik.

5. SIMPULAN DAN SARAN

1. Kelayakan dan Efektifitas

Dari hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan yang diperoleh dari hasil evaluasi terhadap media modul elektronik. Dan dapat diketahui bahwa pengembangan media modul elektronik **layak dan efektif digunakan oleh pegawai bagian layout harian Surabaya Pagi**. Data tersebut diperoleh dari:

- a. Evaluasi media modul elektronik yang dilakukan oleh ahli materi **berkategori baik** dengan nilai **76,02 (layak)**
- b. Evaluasi media modul elektronik yang dilakukan oleh ahli media **berkategori sangat baik** dengan nilai **85,34 (layak)**
- c. Uji lapangan media modul elektronik yang dilakukan oleh pegawai bagian layout **berkategori sangat baik** dengan nilai **93,33 (layak)**
- d. Hasil observasi yang diperoleh dari hasil pengamat I dan pengamat II menunjukkan pengembangan media modul elektronik dalam proses pembelajaran mandiri **sangat baik**. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengamat I dan pengamat II kemudian di konsultasikan dengan kontingensi kesepakatan (KK). Hasil yang diperoleh dari kontingensi kesepakatan (KK) menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel maka dikatakan **reliabel. (efektif)**
- e. Hasil uji t diperoleh dari uji coba lapangan dengan menggunakan tes praktik yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan taraf signifikan 5% $db = 8-1$, sehingga diperoleh t tabel = 2,31 . Jadi t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $5,543 > 2,31$ Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media modul

elektronik **sangat efektif** untuk diterapkan dalam proses pembelajaran mandiri. (**efektif**) Berdasarkan analisis data yang melibatkan ahli materi, ahli media, pegawai, observasi dan hasil uji t yang diperoleh dari hasil pre tes dan pos tes dapat disimpulkan bahwa, media modul elektronik yang dikembangkan **layak dan efektif** dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan materi layout Koran kepada pegawai bagian layout lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

B. Saran

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan yang menghasilkan produk yaitu media modul elektronik materi layout dengan menggunakan program adobe indesign di surat kabar Harian Surabaya Pagi. dan pengembangan ini adalah hal baru dalam dunia pembelajaran mandiri dalam bidang desain layout Koran. oleh karena itu penelitian pengembangan ini menjadi embrio bagi peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan penelitian pengembangan media yang sifatnya inovatif dan aplikatif. Saran dari peneliti yaitu perlunya ditingkatkan lagi mengenai SDM para pegawai bagian layout dengan mengikutsertakan atau memberi pelatihan-pelatihan yang bersifat mengembangkan kemampuan melayout Koran. Saran pengembangan produk lanjutan yaitu Pengembangan media modul elektronik ini dapat dikembangkan lagi dengan cakupan yang lebih luas dan beragam. Pengembangan media modul elektronik ini dapat dijadikan salah satu alat atau bahan belajar mandiri yang dapat dikembangkan kepada direktur perusahaan harian yang lain. Dengan adanya media modul elektronik ini menjadi solusi atau inovasi dalam lingkup desain layout Koran.

C. Desimination (Penyebaran)

Hasil pengembangan digunakan untuk pegawai bagian layout harian surabaya pagi yang berjumlah 8 orang. Pengembangan ini berkerja sama dengan perusahaan untuk memproduksi modul yang digunakan untuk belajar mandiri dalam dunia desain layout koran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Gunadharma. 2011. Pengembangan Modul elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Desain. *Skripsi* tidak diterbitkan. Jakarta: TP FIP UNJ.
- Arikunto,Suharsimi,2013, *dasar-dasar evaluasi pendidikan*, Jakarta; Bumi aksara
- Arikunto, Suharsimi, 2010, *prosedur penelitian Suatu pendekatan praktik*, Jakarta;Rineka cipt
- Arthana & dewi.2005, *evaluasi media Instruksional (bahan ajar mata kuliah evaluasi media pembelajaran)*, Surabaya. Tim Jurusan

- Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu
Pendidikan Unesa
- Arsyad. Azhar 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.
Raja Grafindo Persada
- Borg and Gall. 1989, *Educational Research; An
Introduction,Fifth Edition*, ;longman.
- Djamarah, B, Syaiful & zain, aswan. 2010. *Strategi
belajar mengajar*, Jakarta; rineka cipta
- Munadi. 2008. *Media pembelajaran*, Jakarta; Gaung
Persada Press
- Molenda & Januszewski. 2008. *Educational Technology
: A Devinition With Commentary*. New York :
Lawrence Elbaum Associates
- Notoatmodjo.2009. *Pengembangan Sumber Daya
manusia*, 2009. Jakarta; rineka cipta
- Pusat Bahasa. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan
Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto, aristo rahadi dan Suharto lasmono, 2007
pengembangan modul, Jakarta; pustekkom
depdiknas,
- Riduwan.2011,*skala pengukuran variable-variable
penelitian*, Bandung CV. Alfabetta.
- Sadiman, Arif, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta.
Rajagrafindo Persada.
- Seels,B, Barbara & richey, C rita.1994. *Teknologi
pembelajaran*, Jakarta; universitas negeri
Jakarta
- Smaldino, Sharon E., 2008. Deborah L.Lowther,
*Instructional Technology and media for
learning 9th edition*, New Jersey Prentince
Hall Inc.
- Sobur, 2013 *Psikologi Umum*, Bandung; Pustaka setia,
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif
dan R & D*. bandung. Penerbit Alfabetta
Bandung
- Sudjana dan rivai. 2009. *Media pengajaran*, Bandung;
sinar baru algensindo
- http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_InDesign tanggal
29 mei 2014 Pukul 12.18. wib
- http://en.wikipedia.org/wiki/Page_layout tanggal 29 mei
2014 Pukul 15.28 wib