

PENGEMBANGAN E- MODUL MATERI KOMPOSISI *TYPOGRAPHY* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK KELAS X DKV SMKN 8 SURABAYA

Raeni Azwari

S-1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

raeniazwari.19057@mhs.unesa.ac.id

Andi Kristanto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

andikristanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media *e-modul* untuk materi komposisi *typography* pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kelas X DKV SMKN 8 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki lima tahapan diantaranya, analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuisioner (angket) dan tes. Sedangkan teknik analisis data angket kelayakan media menggunakan skala likert dan teknik analisis data tes menggunakan uji-t *paired sample test*. Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest one group design* dengan sasaran penelitian yaitu peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 8 Surabaya sejumlah 33 peserta didik. Hasil uji validasi ahli materi sebesar 87,27%, uji validasi ahli media sebesar 83%, uji validasi ahli desain pembelajaran sebesar 96%, sedangkan hasil uji coba individu sebesar 83%, uji coba kelompok kecil 88%, uji coba kelompok besar 89,27%. Hasil uji validasi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 81%-100%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media *e-modul* komposisi *typography* layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian hasil analisis data pretest-posttest memperoleh nilai sig. (2-tailed) $0.000 \leq 0.05$ dan $t_{hitung} = 14.356 > t_{tabel} = 2.03693$, sedangkan pada perhitungan rerata tes, diperoleh nilai rerata posttest yaitu 87,58 lebih tinggi dari rerata pretest peserta didik yaitu 49,70. Maka artinya terdapat perbedaan dan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik sebelum dan setelah diberikan media *e-modul* komposisi *typography*. Kesimpulannya adalah media *e-modul* komposisi *typography* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pada peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 8 Surabaya.

Kata Kunci : Pengembangan, Media *E-Modul*, Komposisi *Typography*, DKV, ADDIE

ABSTRACT

The purpose of this development research is to determine the feasibility and effectiveness of e-module media for typographic composition material in the basic subject of visual communication design class X DKV SMKN 8 Surabaya. The development model used in this study is the ADDIE model which has five stages including analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection techniques in this study were questionnaires (questionnaires) and tests. While the media feasibility questionnaire data analysis technique uses the likert scale and the test data analysis technique uses the paired sample t-test. The research design used a pretest-posttest one group design with the research target being 33 students in class X DKV SMK Negeri 8 Surabaya. The results of the material expert validation test were 87.27%, the media expert validation test was 83%, the learning design expert validation test was 96%, while the results of individual trials were 83%, small group trials were 88%, large group trials were 89, 27%. The results of the validation test are included in the very good category with a value range of 81% -100%, so that it can be stated that the development of typography composition e-module media is feasible to use in learning. Then the results of the pretest-posttest data analysis obtained a sig. (2-tailed) $0.000 \leq 0.05$ and $t_{count} = 14.356 > t_{table} = 2.03693$, while in calculating the average test, the posttest mean score was 87.58, higher than the pretest mean of the students, which was 49.70. So it means that there is a significant difference and increase in learning outcomes for students before and after being given the typography composition e-module media. The conclusion is that the e-module composition of typography media is feasible and effective for use in learning for class X DKV students at SMK Negeri 8 Surabaya.

Keywords: Development, E-Module Media, Typography Composition, DKV, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam UU No. 20 tahun 2003 ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

SMKN 8 Surabaya merupakan salah satu sekolah kejuruan di jalan Kamboja, Ketabang, Kec. Genteng Kota Surabaya, Jawa Timur yang memiliki beberapa program keahlian salah satunya Desain Komunikasi Visual (DKV). Tujuan program keahlian DKV adalah mencetak lulusan yang memiliki akhlak mulia dan berkompeten dalam bidang multimedia serta mampu bersaing di dunia industri tingkat nasional maupun internasional. Fondasi kompetensi peserta didik dalam menempuh pendidikan pada program keahlian DKV terletak pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual.

Dasar Desain Komunikasi Visual ialah mata pelajaran fondasi pada penguasaan peserta didik dalam menterjemahkan rancangan produksi dan konsep desain secara digital maupun non-digital berdasarkan kebutuhan industri dan perkembangan teknologi saat ini. Desain komunikasi visual merupakan program keahlian transformasi dari sebelumnya yaitu multimedia karena adanya penerapan kurikulum merdeka di SMKN 8 Surabaya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMKN 8 Surabaya pada tanggal 9 September 2022 dengan guru desain komunikasi visual Ibu Silviana, M.Si. pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual (DDKV) kelas X terdapat materi komposisi *typography* dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai yaitu peserta didik mampu memahami jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dasar *typography* serta menerapkan tipografi dalam perancangan dan proses produksi desain komunikasi visual.

Pada kenyataannya terdapat permasalahan bahwasannya peserta didik masih belum bisa mencapai tujuan pembelajaran DDKV kelas X materi komposisi *typography*. Hal itu disebabkan karena masih belum adanya bahan ajar sehingga peserta didik tidak mempunyai buku pegangan yang digunakan untuk belajar di sekolah maupun belajar secara mandiri di rumah. Terlebih lagi dengan adanya penerapan kurikulum merdeka yang dapat dikatakan masih baru, guru dan peserta didik masih dalam proses adaptasi dengan struktur kurikulum merdeka dan belum

maksimal dalam proses pembelajaran, serta tidak tersedianya bahan ajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang tertera dalam kurikulum merdeka mata pelajaran DDKV, pada elemen komposisi *typography*. Dalam proses pembelajaran guru memanfaatkan media seperti *power point* dan dijelaskan dengan metode ceramah singkat lalu dilanjutkan dengan praktek. Ketika guru menjelaskan, peserta didik masih kurang aktif dalam mendengarkan dan mencatat materi. Pada materi komposisi *typography* kelas X berfokus pada materi yang bersifat teoritis. Terdapat beberapa istilah khusus yang asing didengar serta anatomi *typography* yang sulit dipahami, menyebabkan peserta didik merasa sulit dalam menerima dan memahami materi komposisi *typography*. Berdasarkan hal tersebut, tidak adanya bahan ajar dan hanya mengandalkan ceramah dari guru, menyebabkan peserta didik merasa kebingungan dan kurang memahami materi pembelajaran. Sehingga, nilai peserta didik masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebanyak 23 dari 35 siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka kegiatan pembelajaran memerlukan adanya media belajar yang inovatif. Media pembelajaran menurut Kristanto (2016) merupakan segala sesuatu yang berfungsi menyampaikan pesan yang dimana dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran guna mencapai tujuan. Solusi penulis terkait masalah belajar siswa kelas X pada materi komposisi *typography* adalah pengembangan media E-Modul. E-modul yaitu modul versi elektronik dimana pemanfaatannya menggunakan alat elektronik yaitu komputer atau *smartphone*. E-modul memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul ajar cetak yaitu e-modul lebih komprehensif dalam mencakup isi materi dengan adanya teks, gambar, video, audio, animasi ataupun fitur interaktif lainnya sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media dan memberikan pengalaman nyata saat pembelajaran. (Sari, Serevina:2018). E-modul dapat menjadi suatu media yang mencakup keseluruhan item yang terdiri dari rangkaian kegiatan pembelajaran dan dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Materi komposisi *typography* pada kelas X yang berpacu pada capaian pembelajaran kurikulum merdeka lebih berfokus pada pembahasan teoritis dan kemudian dilanjutkan dengan praktek. Berdasarkan karakteristik materi tersebut, maka media yang sesuai untuk digunakan sebagai pembelajaran awal sebelum dilakukannya praktek adalah e-modul yang dimana masuk ke dalam klasifikasi media komputer (Anderson,1976). Dasar pertimbangan penulis memilih

e-modul karena pada zaman sekarang ini penggunaan teknologi terutama smartphone sangat pesat, semua bisa diakses melalui jejaring internet dengan perangkat komputer atau smartphone kapan pun dan dimana saja. Berdasarkan data yang dilihat pada laman kominfo.go.id, dalam kegiatan pembelajaran, pemakaian internet usia 5-24 tahun terus meningkat. Pada 2020, terdapat 59,33% peserta didik pengguna internet. Angka tersebut tumbuh pesat dari 33,98% pada 2016. Termasuk peserta didik SMKN 8 Surabaya pada saat ini lebih banyak mencari sumber belajar melalui smartphone dan internet. Sehingga e-modul sangat cocok menjadi media untuk pembelajaran saat ini.

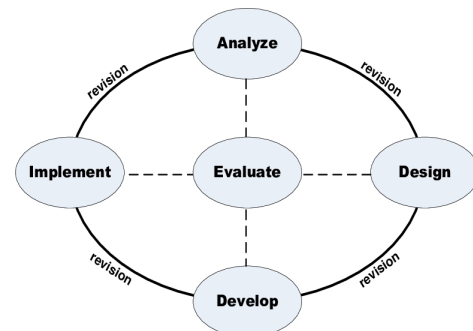
Berdasarkan uraian diatas, e-modul sebagai media pembelajaran sangat lengkap memenuhi kebutuhan peserta didik, diharapkan peserta didik dapat mempelajari serta memahami materi pelajaran secara mandiri dan adanya peningkatan hasil belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dilakukan “Pengembangan *E- modul* materi Komposisi *Typography* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual Untuk Kelas X DKV SMKN 8 Surabaya”.

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang bisa penulis kemukakan adalah: 1) Apakah media e-modul untuk materi komposisi typography pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kelas X DKV SMKN 8 Surabaya layak digunakan? 2) Apakah media e-modul untuk materi komposisi typography pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kelas X DKV SMKN 8 Surabaya Efektif digunakan?

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: 1) Mengetahui kelayakan media e-modul untuk materi komposisi typography pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kelas X DKV SMKN 8 Surabaya, 2) Mengetahui keefektifan media e-modul untuk materi komposisi typography pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kelas X DKV SMKN 8 Surabaya.

METODE

Model pengembangan yang diterapkan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE, dimana tahap pengembangannya terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) yang dilakukan sebagaimana gambar dibawah ini.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Subjek uji coba dalam pengembangan ini yaitu peserta didik kelas X DKV SMKN 8 Surabaya dengan menggunakan desain penelitian one group pre-test dan post-test.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket dan tes dengan teknik analisis data pada angket menggunakan tolak ukur penilaian skala likert, sebagai berikut :

Tabel 3.9 Skala Penilaian Produk Secara Keseluruhan

Skor	Rentang Persentase	Penilaian
5	81% -100%	Sangat Layak
4	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
1	0-20%	Sangat Tidak Layak

(Riduwan, 2013)

Teknik analisis data pada tes menggunakan rumus uji T untuk menganalisis hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media e-modul. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{X_D}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

X_D : rata-rata dari pengurangan data pertama dan data kedua

D : $D - X_D$

N : banyaknya data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah langkah-langkah hasil pengembangan e-modul materi Komposisi *Typography*:

1. *Analysis (analisis)*

Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi langsung ke SMK Negeri 8 Surabaya. Pada kegiatan observasi ini pengembang menggali informasi dan mengidentifikasi situasi yang terdapat kesenjangan dan penyebab kesenjangan tersebut terjadi seputar materi/sumber belajar, kesulitan yang dihadapi siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan standar kompetensi yang belum dicapai dengan mewawancarai guru SMKN 8 Surabaya jurusan Desain Komunikasi Visual.

a. Analisis kinerja

1) Kondisi Nyata

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual, ditemukannya permasalahan bahwa siswa kelas X DKV mengalami kesulitan dalam memahami materi dan belum mampu mencapai tujuan pembelajaran pada materi komposisi *typography*. Hal itu disebabkan karena belum adanya bahan ajar yang bisa digunakan oleh siswa untuk belajar di sekolah maupun di rumah secara mandiri. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara guru dan data hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKM.

2) Kondisi Ideal

Kondisi ideal pada mata pelajaran DDKV materi komposisi *typography* yaitu peserta didik mampu : memahami jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (*hierarki, leading, tracking, dan kerning*) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

b. Analisis Kebutuhan

Materi komposisi *typography* memiliki karakteristik materi yang bersifat teoritis. Terdapat beberapa istilah khusus dan teknis dalam ilmu *typography* yang sulit dipahami, sedangkan peserta didik belum mempunyai bahan ajar dan media yang bisa mencakup materi komposisi *typography* secara lengkap. Berdasarkan kesenjangan antara kondisi nyata dan ideal, maka pengembang memberi solusi yaitu mengembangkan media E-modul untuk materi komposisi *typography* mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual. Alasan lainnya pengembang memilih media E-modul karena peserta didik masih kurang aktif dalam mendengarkan dan mencatat materi ketika proses pembelajaran dengan guru. Untuk itu diperlukannya media yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lengkap dan luas serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan adanya gambar dan video yang dapat

memperjelas isi materi dan menarik perhatian. Peserta didik juga dapat mengukur tingkat penguasaan materi dengan melakukan evaluasi langsung secara mandiri pada media e-modul.

2. *Design (Desain)*

Pada tahap awal desain produk media e-modul komposisi *typography* adalah :

a. Merumuskan GBIM (Garis Besar Isi Materi)

Pada langkah ini pengembang terlebih dahulu merumuskan materi apa saja yang ingin dimasukkan dalam e-modul dan yang tidak. Materi yang digunakan berdasarkan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka kelas X DKV mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual serta referensi dari beberapa buku yang berkaitan dengan materi komposisi *typography*.

b. Praproduksi

Kegiatan pra-produksi yang dilakukan oleh pengembang diantaranya adalah

1) Perancangan Kerangka E-modul

Tahap awal dalam perancangan e-modul adalah membuat kerangka terlebih dahulu agar mudah dalam penentuan dan pemetaan isi materi dan kegiatan dalam e-modul.

2) Penyusunan Topik Materi

Tahap ini dilakukannya pengumpulan materi komposisi *typography* dari beberapa buku yang dijadikan acuan dan sumber materi serta disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat.

3) Perancangan dari sisi media

Sebelum proses produksi e-modul maka perlu membuat rancangan media berupa *sitemap/flowchart* dan *storyboard* yang akan dijadikan dasar dalam pembuatan media e-modul.

4) Menentukan bentuk evaluasi

Bentuk evaluasi yang digunakan pengembang adalah pre-test & post-test berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 untuk menilai pengetahuan.

5) Penyusunan Desain Instrumen Penilaian

Tahap ini menyusun desain instrumen penilaian berdasarkan kisi-kisi instrument yang terdapat di bab III, kemudian instrumen tersebut divalidasi terlebih dahulu agar alat yang digunakan untuk menilai produk e-modul dapat menilai secara tepat dan hasilnya valid oleh para ahli.

3. *Development (pengembangan)*

Pada tahap ini dilakukannya pengembangan produk media e-modul berdasarkan rancangan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Setelah media jadi, kemudian di uji dan di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan

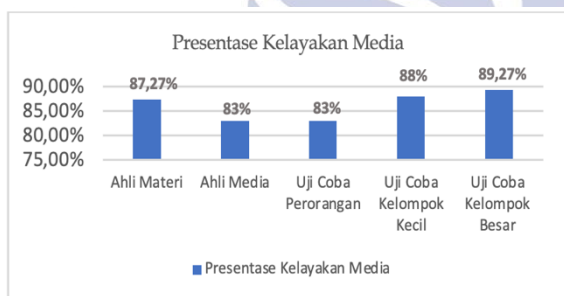
media. Langkah-langkah pada tahap pengembangan ini adalah sebagai berikut :

a. Produksi

Pada tahap ini, pengembang mulai membuat dan merancang desain tampilan e-modul menggunakan *website wix.com*. Pengembang memasukan isi materi yang telah dibuat di *Microsoft word* lalu membuat tampilan, mengatur layout, sekaligus memilih dan menambahkan gambar yang sudah tersedia langsung di *wix.com* menggunakan plug in web *unsplash* dan video yang diambil dari *youtube*. Pengembang juga menggunakan *software Adobe Illustrator* untuk membuat contoh ilustrasi *typography*. Dengan menggunakan *wix.com* dan *software* pendukung tersebut, maka e-modul dapat dirancang menjadi sebuah media pembelajaran berupa e-modul berbasis web.

b. Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk menilai apakah produk media yang telah dikembangkan sudah layak digunakan dalam pembelajaran atau belum. Dalam hal ini menggunakan instrumen penilaian angket. Berikut adalah hasil perhitungan angket diantaranya sebagai berikut :



Gambar 4. 1 Grafik Hasil Uji Coba Produk

1. Ahli materi mendapatkan nilai 87,27% dengan kategori **Sangat Baik**
2. Ahli media mendapatkan nilai 83% dengan kategori **Sangat Baik**
3. Uji coba individu mendapatkan nilai 83% dengan kategori **Sangat Baik**
4. Uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 88% dengan kategori **Sangat Baik**
5. Uji coba kelompok besar (lapangan) mendapatkan nilai 89,27% dengan kategori **Sangat Baik**

Berdasarkan hasil analisis dari ahli materi dan ahli media pada media e-modul komposisi *typography* mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual untuk peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 8 Surabaya dapat disimpulkan bahwa media e-modul layak digunakan dalam pembelajaran

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan kegiatan penerapan media e-modul dalam pembelajaran oleh peserta didik dan untuk mengetahui tingkat efektifitas pada hasil belajar peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 8 Surabaya dengan membandingkan pre-test dan post-test. Hasil dari pre-test dan post-test selanjutnya diolah dengan menggunakan uji t.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	49.70	33	16.102	2.803
	Posttest	87.58	33	6.973	1.214

Paired Samples Test								
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-37.879	15.157	2.638	-43.253	-32.504	-14.356	32	.000

Gambar 4. 2 Hasil Paired Sample t-test SPSS

Berdasarkan penghitungan dengan taraf signifikan 5%, nilai $df = 33 - 1 = 32$, kemudian diperoleh $t_{tabel} = 2,03693$. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $14,356 > 2,03693$. Kemudian jika dilihat berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata *pretest* peserta didik 49,70 dan *posttest* 87,58 ini berarti terjadi peningkatan nilai *pre-test* peserta didik setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan e-modul komposisi *typography*. Setelah perhitungan menggunakan uji t, dilanjutkan dengan menghitung N-Gain Score untuk mengetahui efektivitas penggunaan e-modul dalam pembelajaran.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngainscore	33	.00	1.00	.7335	.18764
Ngainpersen	33	.00	100.00	73.3453	18.76419
Valid N (listwise)	33				

Gambar 4. 3 Hasil Perhitungan N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$G < 0.3$	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan n gain score diperoleh rata-rata n-gain score adalah 0,73 atau 73% yang berarti masuk kategori tinggi dan cukup efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul komposisi *typography* efektif digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 8 Surabaya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini sudah dilakukan pada setiap tahapan dalam pengembangan ADDIE guna memperbaiki dan menghasilkan produk media yang lebih baik digunakan dalam pembelajaran

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan media e-modul komposisi typography mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual untuk peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 8 Surabaya, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan validasi media yang telah dilakukan pada ahli materi dengan presentase 87,27% dan ahli media dengan presentase 83%. Serta uji coba produk yang telah dilakukan didapatkan hasil (1) uji coba individu dengan presentase 83%; (2) uji coba kelompok kecil dengan presentase 88%; (3) uji coba kelompok besar dengan presentase 89,27%. Berdasarkan presentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media e-modul layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, perhitungan uji-t diperoleh hasil $\text{sig } 0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan media e-modul komposisi typography. Serta pada hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest peserta didik 49.70 dan posttest 87.58 ini berarti terjadi peningkatan nilai hasil belajar peserta didik Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media e-modul komposisi typography mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual untuk peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 8 Surabaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Guru harus kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, bisa dengan menggunakan media yang interaktif salah satu contohnya adalah e-modul, sehingga dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam menerima pengetahuan dari guru. Serta dengan penggunaan media, dalam proses pembelajaran di kelas guru dapat berfokus pada perkembangan pemahaman atau kesulitan belajar peserta didik terhadap suatu materi baik dari segi kognitif dan psikomotorik. Sehingga dengan proses pembelajaran yang terfokus pada peserta didik, kemampuan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi

dapat berjalan efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan media e-modul komposisi typography mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual hanya digunakan untuk peserta didik kelas X DKV SMK Negeri 8 Surabaya. Apabila ingin digunakan lebih lanjut untuk desiminasi oleh sekolah lain, maka disarankan untuk melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu pada sasaran, khususnya analisis kinerja dan analisis kebutuhan sehingga media dapat dimanfaatkan dengan tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media e-modul ini masih terbatas pada materi yang bersifat teoritis dan penilaian kognitif, untuk pengembangan produk lebih lanjut disarankan dapat ditambahkan materi yang bersifat praktikal dan terdapat penilaian keterampilan sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan saja, tetapi juga keterampilan dalam mempraktekan ilmu komposisi typography sesuai bidang desain komunikasi visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. (2014). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ahmad, Subagyo. 2007. *Studi Kelayakan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Arifin, S. (2017). Standar Buku Ajar dan Modul Ajar. Kementerian Riset Teknologi Dan Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan Direktorat Pembelajaran.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). Media pembelajaran; Edisi revisi.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Aproach*. USA: Springer Science Business Media, LLC University Of Georgia
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Hutahaean, L. A. (2019). Pemanfaatan E-Module Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital.

- Habiburrahman, H. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Web Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Mengidentifikasi Pelanggan Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis Kelas X Bdp Di Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(2).
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing*. Libraries Unlimited Teacher Ideas Press.
- Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology: a Definition with Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kurniawan, D., Suyatna, A., & Suana, W. (2015). Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(6).
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kristanto, A. 2018. Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division. *Journal of Physics: Conference Series* 947
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar tipografi*. Elex Media Komputindo.
- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan e-modul IPA bermuatan tes online untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73-79.
- Munandar RR, Cahyani R, Fadilah E. Pengembangan E-Modul Sigil Software Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Biodik*. 2021;7(4):191-202. doi:10.22437/bio.v7i4.15204
- Mustaji, 2008. *Penyusunan Modul*, Jakarta; Rajawali Perss.
- Minan, D. A., & Ekohariadi, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E- Modul Berbasis Mobile Glideapps Pada Mata Pelajaran Kejuruan Kelas X Dkv Smk Negeri 1 Cerme Gresik. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 7(1), 36-45.
- Nasution, S. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nur, L. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas Iv Sdn Desa Beru Pada Materi Bangun Datar Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Oktavia B, Zainul R, Guspatni, Putra A. Pengenalan dan pengembangan e-Modul bagi guru-guru anggota MGMP kimia dan biologi Kota Padang Panjang. *INA-Rxiv*. 2018:1-9.
- Pujiati, P., Fanni Rahmawati, F., & Rahmawati, R. (2019). Pentingnya e-module pembelajaran peserta didik di era revolusi industri 4.0.
- Rachmawati, F. (2015). Efektifitas Model Pembelajaran Assure Dengan Pendekatan Scientific Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pokok Pengukuran Kelas 3 Semester Gasal Di Mi Asas Islam Kalibening Salatiga Tahun Ajaran 2014. *Skripsi, Sarjana FITK Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang: Cendeki*.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rahdiyanta, D. (2016). *Teknik penyusunan modul*. Artikel.(Online) <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul.pdf>. diakses, 09 September 2022.
- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Visipena*, 12(1), 44-66.
- Rahmi, L. (2018). Perancangan E-Module Perakitan Dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMK. *TA'DIB*, 21(2), 105– 111.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology: Theory and application to fitness and performance*. In *New York: McGraw-Hill Education*.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology : The Definition and Domains of the field*.
- Serevina, V., Astra, I., & Sari, I. J. (2018). Development of E-Module Based on Problem Based Learning (PBL) on Heat and Temperature to Improve Student's Science Process Skill. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(3), 26-36.
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan e-modul interaktif berbasis android pada mata kuliah strategi belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Evaluasi*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunantri, A., Suyatna, A., & Rosidin, U. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Menggunakan Learning Content

Development System Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(1).

Surjono, Herman D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press

Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Deepublish.

Tim UNY Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika. (2016). *Modul Vs E-Module*.

Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728-3739.

Yaumi, Muhammad. 2018. Media & Teknologi Pembelajaran Edisi Pertama. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

guru.kemendikbud.go.id (2022, 10 September). Konsep dan Komponen Modul Ajar. Diakses pada 10 September 2022 dari <https://guru.kemendikbud.go.id/kurikulum/perkenalan/perangkat-ajar/konsep-komponen-modul-ajar/>

guru.kemendikbud.go.id (2022, 10 September). CP & ATP – Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual Fase E. Diakses pada 10 September 2022 dari <https://guru.kemendikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/smk/dasar-dasar-desain-komunikasi-visual/fase-e/>

kominfo.go.id (2022, 10 September). Anak-anak Pengguna Internet Terus Bertambah. Diakses pada 10 September 2022 dari https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/6744/Anak-Anak%2BPengguna%2BInternet%2BTerus%2BBertambah/0/sorotan_media

