

PENGEMBANGAN ELEKTRONIK MODUL FLIPBOOK PADA MATERI MENDESAIN LOGO DENGAN APLIKASI IBIS PAINT DI SMK NEGERI 5 SURABAYA

Erika Nur Candra¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: erika.19003@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Keberadaan logo memiliki peran yang penting dalam dunia industri maupun wirausaha. Pengetahuan dan keterampilan mendesain logo sudah selayaknya diberikan pada siswa SMK yang dewasa ini didorong untuk dapat berwirausaha kreatif. Namun, pengetahuan mengenai desain logo belum diberikan secara maksimal pada pembelajaran Seni Budaya di SMK Negeri 5 Surabaya dikarenakan kurangnya jam pelajaran serta media pembelajaran mengenai logo. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan modul elektronik mendesain logo monogram yang dapat dengan mudah diakses untuk menunjang kebutuhan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui konsep, proses pembuatan, serta efektivitas modul elektronik pada siswa X-TKI 2 SMK Negeri 5 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)* yang telah dimodifikasi. Penelitian diawali dengan menganalisis potensi dan masalah serta pengumpulan data yang didapatkan melalui kegiatan observasi, wawancara, pengisian angket, dan dokumentasi. Selanjutnya dilakukan proses perancangan modul serta validasi yang mendapatkan skor sebesar 95,83% pada materi serta 93,33% pada desain modul. Efektivitas modul elektronik yang diujicobakan pada 26 siswa X-TKI 2 yakni sebesar 31% dihitung menggunakan rumus *N-Gain*. Selain itu, modul mendapatkan respons sebesar 75% dari guru serta 85,71% dari siswa. Berdasarkan data yang dipaparkan, modul sangat layak untuk digunakan namun tidak efektif menurut indikator Richard Hake.

Kata Kunci: Logo, monogram, modul elektronik, Ibis Paint, FlipBook

Abstract

The existence of a logo has an important role in the world of industry and entrepreneurship. Knowledge and skills in designing logos should be given to vocational students who are currently encouraged to be creative entrepreneurs. However, knowledge about logo design has not been maximally given to learning Arts and Culture at SMK Negeri 5 Surabaya due to the lack of class hours and learning media regarding logos. Therefore, researchers developed an electronic module to design a monogram logo that can be easily accessed to support students' needs. The purpose of this study was to find out the concept, manufacturing process, and effectiveness of the electronic modules for X-TKI 2 students at SMK Negeri 5 Surabaya. The research method used is Research and Development (RnD), which has been modified. The research begins with analyzing potentials and problems as well as collecting data obtained through observation, interviews, filling out questionnaires, and documentation. Then the module design process and validation were carried out, which obtained a score of 95.83% on the material and 93.33% on the module design. The effectiveness of the electronic module that was tested on 26 X-TKI 2 students, namely 31%, was calculated using the N-Gain formula. In addition, the module received a response of 75% from teachers and 85.71% from students. Based on the data presented, the module is very feasible to use but not effective, according to Richard Hake's indicators.

Keywords: Logo, monogram, electronic modul, Ibis Paint, FlipBook

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang andil yang besar dalam melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, kompeten, dan berdaya saing global. Dilansir dari Liputan6.com, Kepala Bappenas yakni Suharsono Monoarfa menyebutkan bahwa daya saing SDM Indonesia berada pada peringkat 50 dari 141 negara, tepatnya di bawah Malaysia dan Thailand. Salah satu upaya bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas SDM Indonesia adalah melalui pembinaan pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 15 yaitu pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Dewasa ini, peserta didik lulusan SMK tidak hanya dituntut untuk siap bekerja sesuai bidangnya, melainkan juga didorong untuk dapat berwirausaha kreatif.

Salah satu SMK yang mendorong peserta didiknya untuk menjadi lulusan siap kerja dan berwirausaha adalah SMK Negeri 5 Surabaya. SMKN 5 Surabaya memiliki 10 konsentrasi, Teknik Kimia Industri (TKI) merupakan salah satu yang aktif menghasilkan berbagai macam produk. Produk yang dihasilkan siswa cukup unik namun secara visual dinilai masih kurang menarik baik secara kemasan maupun logo produk. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Dimas Narista Faishal, S.Pd., selaku guru Seni Budaya, diketahui bahwasannya pengetahuan mengenai desain logo belum diberikan secara maksimal. Hal ini dilatarbelakangi oleh jam pelajaran yang relatif singkat serta tidak terdapat materi mengenai desain logo pada kurikulum yang digunakan. Selain itu, diketahui bahwasannya pembelajaran Seni Budaya hanya diberikan pada jenjang kelas X saja berdasarkan Kepmen Nomor 262/M/2022 tentang perubahan atas Kepmen Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan modul elektronik mendesain logo monogram untuk mengatasi kendala yang dihadapi di sekolah.

Rumusan masalah pada penelitian ini yakni bagaimana konsep, proses pembuatan, serta efektivitas dari modul elektronik bagi siswa X-TKI 2 SMK Negeri 5 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sekaligus

mendeskripsikan konsep, proses pembuatan, serta efektivitas dari modul elektronik yang diujicobakan pada siswa X-TKI 2 SMK Negeri 5 Surabaya. Adapun manfaat penelitian ini yakni diharapkan mampu menambah wawasan dan keterampilan siswa dalam membuat logo serta menjadi media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zulfatu Bintil Waidah dan Sicilia Sawitri (2020). Penelitian berjudul *Pengembangan Modul Elektronik Dasar Desain sebagai Bantuan Belajar Mandiri untuk Kelas X-SMK* ini menggunakan metode Research and Development (RnD). Kesimpulan dari penelitian ini adalah modul elektronik sangat layak digunakan dalam proses belajar. Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Alfariad dkk. yang berjudul *Pengembangan Modul Elektronik pada Pembelajaran Search Engine Marketing (SEM) dengan Metode Research and Development (R&D) (Studi pada: SMK PGRI 3 Malang)*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan modul. Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Elza Salmawati dan Fadriati (2022) yang berjudul *Pengembangan Modul Elektronik FlipBook Materi Haji dan Umrah pada Pembelajaran Fiqh* dengan model 4D. Kesimpulan dari penelitian ini adalah modul valid pada uji validasi dan sangat valid pada praktikalisisasi. Penelitian relevan terakhir dilakukan oleh Reizano Amri Raysid dan Denis Fiditia Karya (2019) yang berjudul *Perbandingan Logo, Warna, dan Kemasan terhadap Penjualan Produk (Studi pada Expo di Universitas Negeri Mataram, NTB)* dengan model penelitian eksplanatori. Kesimpulan penelitian yaitu logo, warna, dan kemasan memberikan pengaruh positif terhadap penjualan.

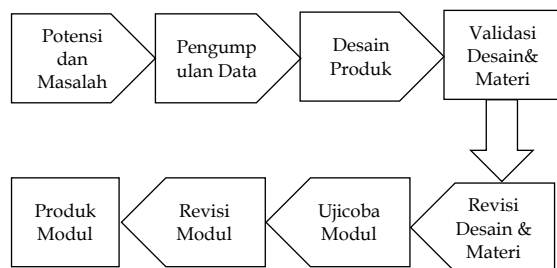
Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang relevan adalah sama-sama menargetkan untuk jenjang SMK, menggunakan model penelitian dan pengembangan, serta produk yang dihasilkan adalah modul elektronik. Perbedaannya terletak pada materi yang dibahas yakni pembuatan desain logo monogram. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan modul elektronik mendesain

logo monogram dengan Aplikasi Ibis Paint di SMK Negeri 5 Surabaya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* yaitu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2022: 30). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Surabaya yang berlokasi di Jl. Prof. Dr. Moestopo No. 167-169, Mojo, Kecamatan Gubeng, Kota Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret 2023 – Juni 2023 dengan subjek penelitian yakni 26 siswa kelas X-TKI 2.

Berikut merupakan tahapan penelitian *Research and Development (RnD)* yang telah dimodifikasi.



Gambar 1 Langkah-langkah *RnD* yang telah dimodifikasi

Langkah awal dalam penelitian ini adalah menganalisis potensi dan masalah di SMK Negeri 5 Surabaya. Potensi yang dimiliki sekolah adalah siswa diperkenalkan menggunakan *smartphone* untuk mendukung proses belajar mengajar. Sedangkan masalah yang ditemukan adalah adanya kurangnya durasi jam pelajaran serta kurangnya materi mengenai logo pada kurikulum yang digunakan. Padahal materi mengenai logo perlu diberikan guna mendukung siswa yang kelak juga akan menghadapi dunia wirausaha. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengumpulkan data melalui kegiatan observasi, wawancara, pengisian angket, dokumentasi, serta studi literatur.

Modul dirancang menggunakan aplikasi Corel Draw X7 dengan spesifikasi produk berukuran A4, bergambar, berwarna, dan dapat diakses melalui tautan FlipBook. Materi dalam modul disusun berdasarkan kebutuhan siswa terhadap modul. Modul yang dibuat diberi judul

Membuat Logo Monogram dengan Aplikasi Ibis Paint. Materi dalam modul memuat penyamaan persepsi, pengertian logo, karakteristik logo, jenis-jenis logo, aplikasi berbasis vektor (Corel Draw, Adobe Ilustator, dan Infinite Design), pengertian serta fungsi fitur Ibis Paint, langkah-langkah membuat desain monogram dari manual hingga digital menggunakan aplikasi Ibis Paint. Setiap bab pada modul dilengkapi dengan rangkuman materi serta soal pengayaan yang dapat diakses melalui link tertera atau pemindaian *barcode*. Modul yang telah selesai kemudian dikonversi dalam bentuk elektronik melalui bantuan laman FlipBook.

Modul yang telah diselesaikan kemudian mengalami proses validasi, baik secara desain maupun materi. Selama proses validasi, peneliti mendapatkan kritik, saran, serta catatan yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan revisi. Pelaksanaan revisi dilakukan hingga modul dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa. Validasi pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali, baik secara desain maupun materi. Pada setiap tahap validasi, peneliti memberikan instrumen penilaian untuk diisi oleh validator sehingga kelayakan modul dapat terukur.

Langkah selanjutnya yaitu uji coba pemakaian modul elektronik terhadap siswa X-TKI 2 SMK Negeri 5 Surabaya yang berjumlah 26 siswa. Untuk mengetahui efektivitas modul, dilaksanakan *pre-test* dan *post-test* dengan mengambil nilai keterampilan siswa dalam membuat logo monogram. Penilaian *pre-test* dilakukan sebelum siswa belajar mempelajari modul sedangkan penilaian *post-test* dilakukan setelah siswa mempelajari modul. Dilaksanakan pula pengisian angket respons siswa dan wawancara setelah siswa mengerjakan penilaian *post-test*.

Data-data yang telah terkumpul pada tahapan-tahapan sebelumnya kemudian dianalisis menggunakan teknik Miles dan Huberman. Analisis data Miles dan Huberman terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang didapatkan dari pengisian angket berskala *Likert* oleh guru, siswa, validator ahli desain, dan validator ahli materi kemudian ditabulasi sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase hasil

f= Jumlah skor yang diperoleh

n= Jumlah skor tertinggi

Data yang diperoleh melalui penilaian *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan rumus *N-Gain* untuk mengetahui persentase kenaikan prestasi belajar. Berikut merupakan rumus *N-Gain* oleh Richard Hake.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Setelah proses reduksi data terselesaikan, dilakukan proses penyajian data untuk mempermudah penarikan kesimpulan. Kesimpulan atas kelayakan modul dikategorikan melalui tabel indikator berikut.

Tabel 1 Tabel Indikator Kelayakan Modul

Persentase	Kategori
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Kesimpulan atas efektivitas modul dalam pembelajaran dikategorikan menurut Richard Hake sebagai berikut.

Tabel 2 Tabel Indikator Efektivitas Modul

Persentase	Kategori
<40%	Sangat Tidak Layak
40%-55%	Tidak Layak
56%-75%	Cukup Layak
>76%	Layak

Langkah terakhir untuk menguji validitas data adalah melalui proses triangulasi. Triangulasi data yakni melakukan peninjauan kembali atas data-data yang diperoleh seperti hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan penelitian.

KERANGKA TEORETIK

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin ‘Medius’ yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Zaki & Yusri, 2020). Sedangkan media pembelajaran menurut Djamarah (dalam Farisyi, S. A., 2018) adalah alat bantu yang digunakan sebagai sarana menyalurkan informasi belajar atau menyalurkan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi belajar yang dapat meningkatkan perhatian, serta minat siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran menurut Camelia, dkk., media pembelajaran terdiri dari empat jenis yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

Modul

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Afrilianasari, F., 2014), modul merupakan alat ukur lengkap, merupakan unit yang dapat berfungsi sebagai kesatuan dari seluruh unit lainnya. Modul sendiri ditujukan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus tergantung pada guru maupun media pembelajaran yang lainnya.

Desain Grafis

Desain grafis pada dasarnya merupakan suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra atau trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik (Dewojati, R. K. W., 2009: 175). Salah satu pembahasan dalam desain grafis adalah logo.

Logo

Logo merupakan lambang dari sebuah brand yang menampilkan elemen grafis berupa ideogram, simbol, emblem, ikon, dan tanda. Logo merupakan atribut utama dari brand yang dapat dilihat secara fisik (Oscario, 2013, p. 193). Menurut Rustan (2021) logo merupakan perwakilan dari sebuah brand yang menjadi pembeda visual berupa tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya.

Logo memiliki karakteristik sederhana (simpl), unik, menarik, beradaptasi, sesuai dengan kepribadian brand serta tahan lama. Dewasa ini, logo terbagi menjadi tujuh jenis yakni sebagai berikut.

1) *Monogram/Lettermark*

Logo monogram menampilkan inisial (singkatan) dari sebuah nama perusahaan. Biasanya logo terdiri dari dua hingga tiga huruf sehingga mudah diingat. Contoh logo monogram yaitu Warner Bros (WB), Louis Vuitton (LV), Volkswagen (VW), dan lain-lain.

2) *Wordmark*

Logo wordmark menampilkan nama perusahaan secara langsung. Biasanya perusahaan memiliki nama yang ringkas. Warna dan tipografi logo kerap dimodifikasi agar nampak unik. Contoh logo wordmark yaitu Coca-Cola, Grab, Joyko, Samsung, dan lain-lain.

3) *Pictorial Mark/Symbol*

Logo pictorial menampilkan gambar berupa ikon yang mewakili sebuah perusahaan. Contoh logo pictorial yaitu Android, Twitter, Nike, dan Gojek.

4) *Abstract Mark*

Logo abstract mark menampilkan bentuk geometris abstrak yang menyampaikan filosofi perusahaan. Contoh logo abstract mark adalah Pertamina, BP, Mitsubishi, Pepsi, dan lain-lain.

5) *Mascots*

Logo mascots menampilkan gambar maskot perusahaan yang biasanya berwujud kartun, berwarna-warni, dan tampak menyenangkan. Contoh logo mascots Mixue, HokBen, Duolingo, dan lain-lain.

6) *Combination (Kombinasi)*

Logo kombinasi menampilkan gambar serta tulisan sekaligus. Gambar dan tulisan dapat digabungkan sedemikian rupa agar mudah dikenali dan bercitra kuat. Contoh logo kombinasi adalah Fanta, Doritos, Trans Studio, Burger King, dan lain-lain.

7) *Emblem*

Logo emblem menampilkan huruf yang berada di dalam simbol/ikon, lencana, segel atau inti dari lambang tersebut. Logo emblem dapat dijumpai pada instansi

pemerintahan, sekolah, organisasi atau perusahaan yang menganut konsep klasik. Contoh logo emblem adalah Tut Wuri Handayani, Starbucks, Manchester Unites, Harley Davidson, dan lain-lain.

Aplikasi Ibis Paint

Aplikasi Ibis Paint merupakan aplikasi menggambar digital yang dapat diakses melalui *smartphone*, laptop maupun komputer. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *Google Play Store* maupun *Apple Store*. Tersedia berbagai macam fitur yang membantu pengguna dalam menggambar secara digital. Aplikasi Ibis menyediakan lebih dari 15.000 kuas, lebih dari 15.000 bahan, lebih dari 1.000 font, 80 jenis filter, 46 jenis *screentones*, 27 jenis *blending mode*, merekam proses menggambar, fitur stabilisasi pena, hingga berbagai fitur penggaris dan fitur *clipping mask*.

Kelebihan Ibis Paint adalah dapat diinstall pada beragam perangkat, dapat diunduh melalui Android maupun Apple, terdapat fitur merekam layar, stabilisator pena, dan penggaris, dapat disimpan dalam berbagai format, dan ukuran aplikasi yang ringan.

Kekurangan Ibis Paint adalah tidak seluruh fitur dapat diakses secara gratis serta iklan yang sering muncul pada versi gratis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep pengembangan modul diawali dengan menggali potensi dan masalah di SMK Negeri 5 Surabaya. Potensi yang ditemukan di sekolah yakni diperkenalkannya penggunaan *smartphone* untuk mendukung proses belajar mengajar serta kemampuan siswa dalam berinovasi melalui produk yang dibuatnya. Sedangkan permasalahan yang ditemukan yakni kurangnya kemampuan siswa dalam mendesain logo, terbatasnya jam pelajaran Seni Budaya yang mana hanya diajarkan pada kelas X saja dengan durasi 2JP per minggunya, serta tidak terdapat konten mengenai desain logo pada kurikulum yang digunakan.

Berangkat dari potensi dan masalah yang ditemukan serta didukung dengan studi literatur mengenai kebutuhan siswa, peneliti selanjutnya merancang modul elektronik. Perancangan *layout* modul dilakukan dengan aplikasi CorelDraw X-7

sedangkan perancangan video demonstrasi di dalam modul dilakukan dengan aplikasi CapCut. Susunan konten dalam modul terdiri atas halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan, penyamaan persepsi, materi, daftar pustaka, dan biodata penulis. Materi dalam modul terdiri atas lima bagian antara lain (1) BAB 1 Pengenalan Logo; (2) BAB 2 Aplikasi Vektor; (3) BAB 3 Aplikasi Ibis Paint; (4) BAB 4 Membuat Logo; dan (5) BAB 5 Digitalisasi Logo. Setiap BAB pada modul menyajikan materi, rangkuman materi, serta soal pengayaan yang dapat diakses melalui tautan tertera maupun memindai kode unik.

Setelah proses perancangan dan pembuatan modul, peneliti melaksanakan proses validasi kepada validator ahli materi yaitu Bapak Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd. dan validator ahli desain yaitu Bapak Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Pd. Masing-masing proses validasi materi dan validasi desain dilaksanakan sebanyak dua kali. Validasi materi pertama mendapatkan skor sebesar 75% (layak) sedangkan validasi desain pertama mendapatkan skor sebesar 81,25% (sangat layak). Selama proses validasi, peneliti mendapatkan beragam kritik, saran, dan catatan. Berlandaskan kritik dan saran yang diberikan validator, peneliti melaksanakan revisi agar modul layak diujicobakan kepada siswa. Hasil validasi materi kedua mendapatkan skor 95,83% sedangkan validasi desain kedua mendapatkan skor 93,33% yang mana keduanya dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan.

Tabel 3Perbandingan Modul Sebelum dan Setelah Revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi																								
 Sebelum Revisi: The page titled 'Fitur Ibis Paint' shows a list of icons. Below it is a table with 3 rows of symbols and their functions. <table><tr><th>No.</th><th>Simbol</th><th>Fungsi</th></tr><tr><td>1.</td><td>[Symbol]</td><td>Berfungsi untuk mengubah posisi objek serta berlatar.</td></tr><tr><td>2.</td><td>[Symbol]</td><td>Berfungsi untuk menyatukan area-area tertentu dengan...</td></tr><tr><td>3.</td><td>[Symbol]</td><td>Berfungsi untuk menyatukan area dengan pengisian yang lebih luas dan lebih...</td></tr></table>	No.	Simbol	Fungsi	1.	[Symbol]	Berfungsi untuk mengubah posisi objek serta berlatar.	2.	[Symbol]	Berfungsi untuk menyatukan area-area tertentu dengan...	3.	[Symbol]	Berfungsi untuk menyatukan area dengan pengisian yang lebih luas dan lebih...	 Setelah Revisi: The page titled 'Fitur Ibis Paint' shows a list of icons. Below it is a table with 3 rows of symbols and their functions, with more detailed descriptions. <table><tr><th>No.</th><th>Simbol</th><th>Fungsi</th></tr><tr><td>1.</td><td>[Symbol]</td><td>Berfungsi untuk mengubah posisi objek serta berlatar.</td></tr><tr><td>2.</td><td>[Symbol]</td><td>Berfungsi untuk menyatukan area-area tertentu dengan...</td></tr><tr><td>3.</td><td>[Symbol]</td><td>Berfungsi untuk menyatukan area dengan pengisian yang lebih luas dan lebih...</td></tr></table>	No.	Simbol	Fungsi	1.	[Symbol]	Berfungsi untuk mengubah posisi objek serta berlatar.	2.	[Symbol]	Berfungsi untuk menyatukan area-area tertentu dengan...	3.	[Symbol]	Berfungsi untuk menyatukan area dengan pengisian yang lebih luas dan lebih...
No.	Simbol	Fungsi																							
1.	[Symbol]	Berfungsi untuk mengubah posisi objek serta berlatar.																							
2.	[Symbol]	Berfungsi untuk menyatukan area-area tertentu dengan...																							
3.	[Symbol]	Berfungsi untuk menyatukan area dengan pengisian yang lebih luas dan lebih...																							
No.	Simbol	Fungsi																							
1.	[Symbol]	Berfungsi untuk mengubah posisi objek serta berlatar.																							
2.	[Symbol]	Berfungsi untuk menyatukan area-area tertentu dengan...																							
3.	[Symbol]	Berfungsi untuk menyatukan area dengan pengisian yang lebih luas dan lebih...																							

Keterangan:

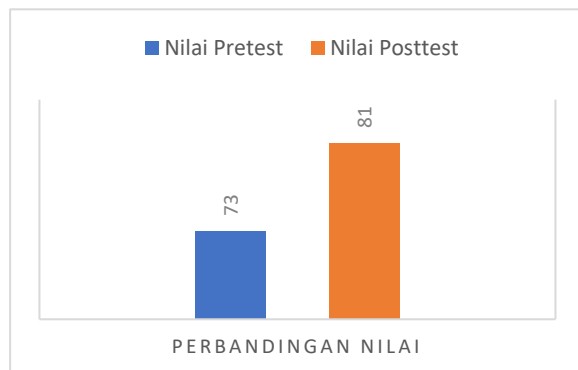
Berdasarkan saran validator desain, perlu ditambahkan penomoran pada fitur yang disajikan untuk memudahkan pembaca. Penomoran pada fitur disesuaikan dengan nomor pada tabel fungsi fitur.

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 Sebelum Revisi: The page titled 'RANGKUMAN MATERI' shows a list of icons. Below it is a table with 3 rows of symbols and their functions.	 Setelah Revisi: The page titled 'RANGKUMAN MATERI' shows a list of icons. Below it is a table with 3 rows of symbols and their functions, with more detailed descriptions.

Keterangan:

Berdasarkan saran validator materi, perlu ditambahkan tautan pada soal pengayaan untuk memudahkan siswa mengerjakan soal tanpa kertas (*paperless*).

Proses uji coba pemakaian dilaksanakan pada 26 siswa X-TKI 2 SMK Negeri 5 Surabaya. Tahapan uji coba dibagi menjadi dua, yakni *pretest* dan *posttest* yang menilai keterampilan siswa dalam mendesain logo monogram. Pada tahap *pretest*, siswa mendesain logo monogram dalam bentuk sketsa kasar. Pada tahap *posttest*, siswa mendesain logo monogram dalam bentuk digital menggunakan aplikasi Ibis Paint. Rata-rata nilai siswa pada tahap *pretest* sebesar 73, sedangkan pada tahap *posttest* sebesar 81. Berdasarkan perhitungan rumus *N-Gain*, diperoleh skor sebesar 0,31 yang artinya terjadi peningkatan nilai dalam kategori sedang. Menurut tabel efektivitas modul, peningkatan sebesar 31% termasuk dalam kategori tidak efektif.



Gambar 2 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest
(Sumber: Dokumen Erika Nur Candra, 2023)

Tabel 4 Analisis Karya Siswa

No.	Pretest	Posttest
Fatimatul Zahro		
1	 Terdiri atas huruf FZ. Keterbacaan (<i>readability</i>) kurang maksimal karena huruf posisi huruf Z yang terlalu miring ke atas. Huruf FZ telah tersusun sesuai urutan. Kejelasan (<i>legibility</i>) huruf kurang maksimal karena karakter huruf Z yang terlihat seperti huruf V. Logo memiliki originalitas yang tinggi. Komposisi huruf kurang seimbang sehingga menimbulkan kesalahan baca.	 Terdiri atas huruf Zho. Keterbacaan (<i>readability</i>) maksimal, logo dapat dibaca dengan mudah dan runtut. Kejelasan (<i>legibility</i>) maksimal, karakteristik setiap huruf dapat dikenali. Logo memiliki tingkat originalitas tinggi. Komposisi huruf telah seimbang. Proporsi huruf kurang seimbang karena hanya huruf H yang termasuk dalam proporsi <i>condensed</i> di antara ketiga huruf. Secara keseluruhan, siswi mampu

	Proporsi logo telah seimbang.	menggunakan aplikasi dengan baik dan rapi.
Sayla Setia Febrianti		
2	 Terdiri dari huruf SAY. Keterbacaan kurang maksimal karena huruf sulit dibaca dengan runtut (ZAY/2AY). Kejelasan huruf kurang maksimal karena huruf S berbentuk seperti huruf Z atau angka 2 serta huruf Y yang terbalik. Logo memiliki originalitas tinggi. Secara komposisi dan proporsi kurang seimbang.	 Keterbacaan huruf kurang maksimal karena huruf tidak dapat dibaca secara runtut (SYA). Kejelasan huruf kurang maksimal, huruf Y sulit untuk dikenali. Proporsi huruf kurang seimbang, huruf S dan Y memiliki proporsi <i>condensed</i> sedangkan huruf A normal. Komposisi huruf kurang seimbang dan menurunkan keterbacaan. Secara kemahiran, siswi sudah mahir menggunakan fitur aplikasi Ibis Paint.

Setelah tahap uji coba pemakaian, peneliti membagikan angket untuk mengetahui respons siswa dan guru terkait penggunaan modul elektronik. Hasil angket respons siswa sebesar 85,71% (sangat layak) sedangkan angket respon guru sebesar 75% (layak). Rata-rata kedua respons sebesar 80,35% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan modul *Membuat Logo Monogram dengan Aplikasi Ibis Paint* dilakukan untuk menjawab permasalahan di SMK Negeri 5 Surabaya yakni kurangnya keterampilan mendesain logo oleh siswa sedangkan keterampilan tersebut dibutuhkan dalam dunia wirausaha. Tahapan menyusun modul terdiri atas analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, merancang modul, mengaktualisasi modul, validasi desain dan materi, revisi, dan uji coba pemakaian.

Modul elektronik membahas mengenai logo, langkah-langkah membuat logo, dan pengenalan aplikasi Ibis Paint. Modul memiliki spesifikasi yaitu berukuran A4 (21 cm x 29,7 cm), bergambar, dan berwarna. Modul terdiri atas 5 BAB yang masing-masingnya terdapat rangkuman serta soal pengayaan yang dapat diakses melalui tautan tertera maupun pemindaian kode unik. Modul juga dilengkapi dengan studi kasus serta video demonstrasi sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengaktualisasikan materi.

Efektivitas modul diukur melalui rumus N-Gain oleh Richard R. Hake. Berdasarkan perhitungan nilai *pretest* dan *posttest*, didapatkan skor sebesar 0,31 yang artinya terdapat peningkatan nilai dalam kategori sedang. Kelayakan modul diukur melalui perolehan nilai validasi serta angket respons oleh guru dan siswa. Validasi desain mendapatkan skor sebesar 93,33% (sangat layak) sedangkan validasi materi mendapatkan skor sebesar 95,83% (sangat layak). Perolehan skor angket respons siswa sebesar 81,25% (sangat layak) sedangkan skor angket respons guru sebesar 75% (layak). Rata-rata nilai angket respons guru dan siswa sebesar 80,35% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa modul elektronik sangat layak digunakan selama pembelajaran namun dinilai tidak efektif menurut indikator Richard R. Hake.

Saran

Berdasarkan pemaparan kesimpulan, peneliti menyarankan kepada peneliti

selanjutnya untuk menggunakan FlipBook versi berbayar agar lebih memudahkan siswa dan menambah pengalaman belajar yang baru. Selain itu, diperlukan penambahan variasi materi untuk memperkaya khasanah pengetahuan siswa. Kepada guru, diharapkan untuk menggunakan modul elektronik dalam proses belajar mengajar serta mendorong siswa untuk meningkatkan literasi. Kepada siswa, diharapkan dapat lebih mengeksplorasi pembuatan logo monogram serta meningkatkan literasi.

REFERENSI

Sumber dari buku:

- Afrilianasari, Fisa. 2013. *Pengembangan Modul Cetak Gambar Ilustrasi Mata Pelajaran Seni Rupa Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Magelang*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Camelia, I.A. dkk. 2023. *Multimedia Pembelajaran*. Lamongan: PAGAN PRESS
- Dewojati, R.K.W. 2009. "Desain Grafis sebagai Media Ungkap Periklanan". *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni* Vol. 7, Nomor 2 (halaman 175). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Farisyi, A. S. 2018. *Pengembangan Modul Elektronik Berpendekatan Contextual Teaching Learning pada Pokok Bahasan Aljabar untuk Siswa MTs*. Lampung: Skripsi Universitas Islam Raden Intan Lampung.
- Grapiku. 2020. "Menenal Jenis-Jenis Desain Logo beserta Penggunaannya", <https://grapiku.com/blog/jenis-jenis-desain-logo/> diakses pada 28 Januari 2023
- Oscario, Angela. 2013. "Pentingnya Peran Logo dalam Membangun Brand". *Jurnal Humaniora* Vol. 4, Nomor 1 (halaman 192). Jakarta: BINUS University
- Rustan, Surianto. 2021. *Logo 2021*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia
- Santia, Tira. 2021. "Daya Saing SDM Indonesiadi Peringkat 50 Dunia, Tertinggal dari Malaysia", <https://www.liputan6.com/bisnis/read/>

[4565813/daya-saing-sdm-indonesia-di-peringkat-50-dunia-tertinggal-dari-malaysia](https://www.sdm-indonesia.com/4565813/daya-saing-sdm-indonesia-di-peringkat-50-dunia-tertinggal-dari-malaysia) diakses pada 25 Desember 2022

Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta

Zaki, A. & Yusri, D. 2020. “Penggunaan Media Pembelajaran untuk

Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu” dalam *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 7, Nomor 2 (halaman 812). Aceh: IAIN Langsa