

**Pengembangan ModulPraktikum Materi Desain Grafis
Berbasis Project Based Learning UntukKelas X
SMK N 1 X KOTO DIATAS**

SKRIPSI

*“Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat UntukMemperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)”*

Oleh :

**Raditul Rahman
NPM.1410013231002**



**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Kependidikan
Universitas Bung Hatta
2018**

ABSTRAK

Raditul Rahman, 2018. Pengembangan Modul Praktikum Materi Desain Grafis Berbasis Project Based Learning Untuk Kelas X SMK N 1 X KOTO DI ATAS

Berdasarkan Pengamatan dan wawancara formal yang dilakukan terhadap guru SMK N 1 X KOTO DI ATAS, khususnya dalam mata pelajaran desain grafis memperoleh keterangan pada umumnya siswa belum memiliki bahan ajar yang memadai untuk proses pembelajaran yang kondusif, khususnya bahan ajar yang berbentuk cetak. Bahan ajar cetak yang digunakan dalam proses belajar mengajar, selama ini diberikan per pertemuan tatap muka dan buku teks. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul yang valid, praktis pada mata pelajaran desain grafis di SMK N 1 X KOTO DI ATAS. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau R&D dari Sugiyono. Prosedur modul ini dikatakan sudah layak, karena sesuai dengan teori yang telah diterangkan sebelumnya dan kerangka berpikir yang ada yaitu mulai desain, produksi, sampai uji coba dari ahli. Uji coba produk telah dilakukan pada siswa di mana sebelumnya dilakukan kajian dari pakar materi dan pakar media terhadap produk. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa modul praktikum desain grafis yang telah dikembangkan dapat dikatakan sudah baik. Berdasarkan hasil dari validasi oleh pakar akademik dapat rata-rata sebesar 83,33%. Dari hasil angket praktikalitas akademik dapat rata-rata sebesar 87,75%.

Kata Kunci : *Desain Grafis*, Model *R&D*, SMK N 1 X KOTO DI ATAS

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayahNYA akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Modul Praktikum Materi Desain Grafis Berbasis Project Based Learning Untuk Kelas X SMK N 1 X KOTO DIATAS”**. Penulisan Skripsi ini dimaksudkan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan tugas akhir Metode Penelitian dan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Bung Hatta Padang.

Penulis sangat bersyukur karena Skripsi ini telah terselesaikan dan sangat berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, semangat, dan menemani serta menguatkan penulis dalam penulisan Skripsi ini. Semoga dengan bantuan, semangat dan motivasi dari berbagai pihaklah yang akan membuat penulisan Skripsi ini menjadi lebih baik dan sempurna.

Dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis yaitu Ayah (ASRIL) dan Ibu (YUNIWARTI) yang selalu memberikan dorongan dan memotivasi untuk tetap tegar, serta yang teristimewa untuk kakak (NILA SRISUSANTI dan ARI SIOPIRSAL, S.Pd) dan tidak luput dari itu penulis juga mengucapkan terimakasih yang sangat tulus kepada:

1. Bapak Drs. Khairudin, M.Si selaku pembimbing I dan Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah

memberikan arahan, petunjuk dan bimbingannya dalam penyelesaian tugas akhir ini.

2. Bapak Ashabul Khairi, S.T, M.Kom, selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, petunjuk dan bimbingannya dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak Drs. Khairul, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Bapak dan ibu dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Bung Hatta.
5. Teman-teman seperjuangan (PTIK Bp 14 dan Nurda Refnita, S.H) yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam perkuliahan Penulis mulai berkurang.
6. Abang dan kakak senior dan alumni yang telah memberikan arahan dan motifasi dalam perkuliahan dan penyelesaian Skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga penulisan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang lain yang membacanya terutama kepada penulis sendiri dan menambah wawasan serta pengetahuan untuk kita semuanya. Semoga Allah memberkahi apa yang kita lakukan.

Padang,

2018

Raditul Rahman

Npm: 1410013231002

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Rumusan Masalah	2
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN TEORI	5
2.1. Pengertian Modul.....	5
2.2. Langkah-langkah Penyusunan Modul	8
2.3. Pengertian Desain Grafis	9
2.4. Pembelajaran Berbasis Project Based Learning	10
2.4.1. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Project Based Learning	11
2.4.2. Kelebihan dan Kekurangan Berbasis Project Based Learning	12

2.5. Kerangka Konseptual.....	13
2.6. Penelitian yang Relefan	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1. Jenis Penelitian.....	15
3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan	15
3.2.1. Potensi dan Masalah	16
3.2.2. Mengumpulkan Informasi	16
3.2.3. Desain Komposisi Modul	16
3.2.4. Validasi Produk Modul	17
3.2.5. Uji Coba Produk	17
3.2.6. Revisi Produk	18
3.2.7. Produksi Masal Modul	18
3.3. Subyek Uji Coba	18
3.4. Instrumen Pengumpulan Data	19
3.5. Teknik Analisis Data.....	21
3.6. Desain Modul	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1. Hasil Penelitian	24
4.1.1. Mengenal Potensi Masalah	24
4.1.2. Mengumpulkan Informasi	24
4.1.3. Hasil Desain Prodak	25
4.1.4. Validasi Desain Prodak	26
4.1.5. Revisi Tampilan Desain	27
4.1.6. Uji Coba Prodak	28

4.2. Pembahasan	29
4.2.1. Analisis Validitas Modul Praktikum Desain Grafis	30
4.2.2. Analisis Praktikalitas Modul Praktikum Desain Grafis	31
BAB V SIMPULAN	32
5.1. Simpulan	32
5.2. Saran	32
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kerangka Konseptual	13
3.1 Kisi-kisi Penilaian Validitas.....	19
3.2 Kisi-kisi Lembar Praktikalitas.....	20
3.3 Kriteria Nilai Uji Validitas.....	21
3.4 Skor Jawaban Skala Likert.....	22
4.1 Tabel Hasil Uji Validitas.....	27
4.2 Kritik dan Saran Validator	27
4.3 Hasil Uji Praktikalitas	29

DAFTAR GAMBAR

GambarHalaman

3.1 Gambar 3.1 Cover Modul	22
3.2 Gambar 3.2 Bentuk Desain Daftar Isi Pada Modul	23
3.3 Gambar 3.3 Isi Desain Modul	23
4.1 Gambar 4.1 Hasil Cover Modul.....	25
4.2 Gambar 4.2 Daftar Isi Modul.....	25
4.3 Gambar 4.3 Kata Pengantar Modul.....	26
4.4 Gambar 4.4 Isi Pada Halaman Modul.....	26
4.5 Gambar 4.5 Revisi Desain	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lampiran 1 Flowchart	33
2. Lampiran 2 Desain Rinci Tampilan Modul Praktikum Desain Grafis	34
3. Lampiran 3 Hasil Akhir Tampilan Modul Praktikum Desain Grafis yang Sudah Valid.....	35
4. Lampiran 4 Hasil lembar Validasi	37
5. Lampiran 5 Data Hasil Angket Validasi	49
6. Lampiran 6 Analisis Angket Validasi	51
7. Lampiran 7 Lembar Praktikalitas.....	52
8. Lampiran 8 Data Hasil Angket Praktikalitas	55
9. Lampiran 9 Analisis Uji Praktikalitas	56
10. Lampiran 10 Surat Izin Observasi	57
11. Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Dari Kampus	58
12. Lampiran 12 Surat Keterangan Menyelesaikan Penelitian	59
13. Lampiran 13 Dokumentasi	60
14. Lampiran 14 Hasil Desain Siswa	64
15. Lampiran 15 Hasil Uji Validitas dan Praktikalitas	66
16. Lampiran 16 Silabus dan RPP	68

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kehidupan suatu bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan. Untuk mencapai pembaharuan, pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman. Terdapat tiga isi utama yang perlu disoroti dalam pembaharuan pendidikan, yaitu pembaharuan kurikulum pendidikan, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektifitas metode pembelajaran.

Kurikulum pendidikan harus komprehensif dan responsif terhadap dinamika sosial, relevan, tidak overload, dan mampu mengakomodasikan keragaman keperluan dan kemajuan teknologi. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan guna menunjang kualitas hasil pendidikan. Dalam hal metode pembelajaran, harus ditemukan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif, yang lebih memberdayakan potensi siswa. Ketiga hal itulah yang sekarang menjadi fokus pembaharuan pendidikan Indonesia.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan pada tanggal 09 Maret 2018 di SMKN 1 X KOTO DIATAS, bahwasannya siswa belum memiliki modul pembelajaran secara pribadi khususnya pada materi Desain Grafis. Guru hanya memberikan materi pelajaran yang berbentuk hardcopy sesuai pada KD (Kompetensi Dasar) yang diberikan kepada siswa dalam satu kali pertemuan.

Modul yang tidak diberikan kepada siswa secara utuh, membuat siswa tidak bisa mempelajari materi selanjutnya. Sehingga membuat guru menerangkan materi selanjutnya pada pertemuan berikutnya yang menjadikan proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan menjadikan siswa tidak bisa aktif dalam pembelajaran.

Jadi penulis mengembangkan modul praktikum materi Desain Grafis berbasis project based learning untuk kelas X SMKN 1 X KOTO DIATAS yang valid dan praktis.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada antara lain :

1. Siswa tidak memiliki modul.
2. Siswa sulit memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian dibatasi permasalahan tentang Pengembangan Modul Praktikum Materi Desain Grafis di Kelas X SMKN 1 X KOTO DIATAS.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan pada penelitian ini dirumuskan :

1. Bagaimana pengembangan modul praktikum materi desain grafis berbasis project basedlearning untuk kelas X SMKN 1 X KOTO DIATAS ?
2. Bagaimana modul praktikum materi desain grafis berbasis project basedlearning untuk kelasX SMKN 1 X KOTO DIATAS ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah:

Mengembangkan modul praktikum materi desain grafis berbasis project based learning untuk kelas X SMKN 1 X KOTO DIATAS yang valid dan praktis.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat mengembangkan modul praktikum materi Desain Grafis berbasis project based learning untuk kelas X SMKN 1 X KOTO DIATAS sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa dapat pembelajaran pada modul praktikum materi Desain Grafis mandiri dengan menggunakan modul tersebut.

2. Bagi Guru

Membantu guru dalam proses belajar mengajar terutama pada modul praktikum materi Desain Grafis berbasis project basedlearning untuk kelas X SMKN 1 X KOTO DIATAS.

3. Bagi Sekolah

Menyediakan ketersediaan modul praktikum materi Desain Grafis berbasis project basedlearning untuk kelas X SMKN 1 X KOTO DIATAS.

4. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan peneliti mengenai pengembangan bahan ajar, khususnya mengembangkan modul praktikum materi Desain Grafis berbasis project basedlearning untuk kelas X SMKN 1 X KOTO DIATAS.