

**Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Desain Grafis Berbasis
Android di Perguruan Tinggi**

SKRIPSI

*Di Ajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

Bambang Dariyatno

NPM : 1710013231017



Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

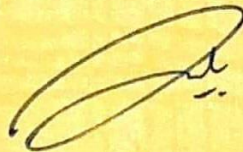
Padang

2024

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

NAMA : BAMBANG DARIYATNO
NPM : 1710013231017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Desain Grafis
Berbasis Android di Perguruan Tinggi

Disetujui oleh :
Pembimbing,



Ade Fitri Rahmadani S.Pd., M.Pd.T

NIDN._1016038802

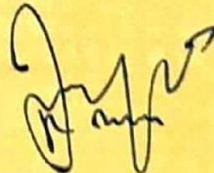
Mengetahui

Dekan FKIP,



Dr. Yetty Morolent, M.Hum
NIDN. 001006308

Ketua Program Studi,




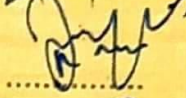

Dr. Karmila Suryani, S.Kom, M.Kom
NIDN. 1028048201

PENGESAHAN UJIAN

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Rabu tanggal Sepuluh bulan
Juli tahun Dua Ribu Dua Puluh Empat bagi :

NAMA : BAMBANG DARIYATNO
NPM : 1710013231017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Desain Grafis
Berbasis Android di Perguruan Tinggi

Tim Penguji

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Rini Widyastuti, S.Kom.,M.Kom	(Ketua)	1. 
2.	Dr. Karmila Suryani, S.Kom,M.Kom	(Anggota)	2. 
3.	Ade Fitri Rahmadani S.Pd., M.Pd.T	(Anggota)	3. 

Lulus Ujian Tanggal : 10 Juli 2024

Mengetahui :

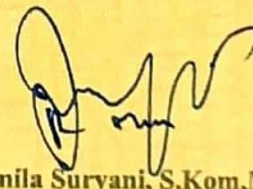
Dekan FKIP,



Dr. Yetty Morolent, M.Hum

NIDN. 001006308

Ketua Program Studi,



Dr. Karmila Suryani, S.Kom,M.Kom

NIDN. 1028048201

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Desain Grafis Berbasis Android di Perguruan Tinggi” penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar serjana pendidikan pada program S-1 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan dukungan, bimbingan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Ade Fitri Rahmadani S.Pd., M.Pd.T selaku Dosen Pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Karmila Suryani, S.Kom,M.Kom selaku dosen Penguji I sekaligus ketua prodi PTIK
3. Ibu Rini Widyastuti, S.Kom.,M.Kom selaku dosen penguji II
4. Ibu Dekan Dr. Yetty Morolent, M.Hum selaku Dekan FKIP
5. Terimakasih kepada seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik moril maupun materil.
6. Terima kasih kepada semua kawan-kawan seperjuangan yang telah memberikan semangat dan membantu demi terselesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan, waktu, tenaga dan wawasan penulis yang masih dalam tahap belajar. Meskipun demikian, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FKIP Universitas Bung Hatta khususnya semua pihak pada umumnya.

Padang, Juni 2024

Bambang Dariyatno
NPM.1710013231017

ABSTRAK

Bambang Dariyatno, 2024. Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Desain Grafis Berbasis Android di Perguruan Tinggi. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Era digital telah menyediakan berbagai wadah untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, tidak terkecuali dalam pembelajaran desain grafis di perguruan tinggi. Kehadiran modul cetak sebagai media pembelajaran dinilai tidak cukup efektif dengan kemajuan zaman saat ini, dimana segala hal dengan mudah di ketahui hanya melalui android. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan produk berupa media *E-modul* mata kuliah Desain Grafis Berbasis Android di PerguruanTinggi yang valid dan praktis. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, evaluation*). Rancangan E-modul desain grafis berbasis android ini telah melalui tahapan uji validasi dan uji praktikalitas. Uji validitas produk melibatkan dua validator, yaitu validator media dan validator materi. Sedangkan uji praktikalitas melibatkan 13 mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Bung Hatta. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan kuisisioner. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan di lapangan, sedangkan kuisisioner digunakan untuk menilai praktikalitas produk. Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata validitas produk mencapai 86,07% dengan kriteria sangat valid, begitu juga nilai rata-rata uji praktikalitas produk dapat mencapai 89,02% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-modul* Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi dapat dinyatakan valid dan praktis, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran desain grafis berbentuk elektronik yang sangat cocok diaplikasikan pada android.

Kata kunci: *E-modul, Desain grafis, Android, Perguruan tinggi*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan	4
F. Manfaat Pengembangan	5
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Media	7
2. Media Pembelajaran.....	8
3. Desain Grafis	10
4. Corel Draw	11
5. Adobe Flash	13
6. E-Modul	13
B. Penelitian Relevan.....	15
C. Kerangka Berpikir	17
BAB III METODE PENGEMBANGAN	18
A. Model Pengembangan	18
B. Prosedur Pengembangan	20

1. Analisis	20
2. Desain	20
3. Pengembangan	24
4. Implementasi.....	24
5. Evaluasi.....	25
C. Uji Coba Produk.....	25
1. Subyek Uji Coba.....	25
2. Jenis Data	26
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	26
4. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	30
A. Penyajian Data Uji Coba	31
1. Hasil Desain Produk	31
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	37
B. Revisi Produk	41
C. Pembahasan	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Relevan.....	15
Tabel 2. Butir Penilaian Lembar Uji Validitas (Ahli Media).....	27
Tabel 3. Butir Penilaian Lembar Uji Validitas (Ahli Materi)	27
Tabel 4. Butir Penilaian Uji Praktikalitas.....	28
Tabel 5. Kriteria Kevalidan Produk.....	29
Tabel 6. Kriteria Kepraktisan Produk.....	30
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media E-Modul Desain Grafis Berbasis Android	38
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi E-Modul Desain Grafis Berbasis Android	39
Tabel 9. Hasil Uji Praktikalitas E-Modul Desain Grafis Berbasis Android	41

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Perbandingan hasil uji validitas produk dari dua validator	46
Grafik 2. Hasil uji praktikalitas produk oleh mahasiswa	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan halaman profil dan halaman login dalam E-modul Desain Grafis berbasis Android	32
Gambar 2. Tampilan menu utama E-modul Desain Grafis berbasis Android	33
Gambar 3. Tampilan menu tujuan pembelajaran	34
Gambar 4. Tampilan menu materi pembelajaran	35
Gambar 5. Tampilan menu latihan soal dan pembahasannya	36
Gambar 6. Tampilan menu asesmen/evaluasi	37
Gambar 7. Tampilan menu E-Modul mata kuliah Desain Grafis berbasis Android	42
Gambar 8. Tampilan menu video tutorial.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Validasi Media	53
Lampiran 2. Hasil Validasi Materi	57
Lampiran 3. Hasil Analisis Data Validitas Produk	59
Lampiran 4. Dokumentasi kuisisioner praktikalitas	61
Lampiran 5. Data Uji Praktikalitas	63
Lampiran 6. Analisis Data Uji Praktikalitas	64
Lampiran 7. Dokumrntasi Penelitian	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat yang bukan hanya mengubah pola hidup manusia tetapi juga berdampak pada pendidikan. Di era yang semakin modern ini, pendidikan sangat dibutuhkan untuk menunjang kebutuhan manusia. Di dalam undang-undang juga disebutkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat dan berakhlak (berkarakter) mulia. Sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas) menegaskan bahwa “Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru memiliki peranan penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga guru harus memastikan dapat menciptakan pembelajaran yang baik dan ideal. Pembelajaran yang ideal tidak cukup ditunjang dengan kemampuan guru dalam menguasai materi, akan tetapi juga harus didukung dengan tersedianya bahan ajar, dan media pembelajaran yang relevan.

Penggunaan media dan sumber belajar merupakan komponen penting yang menunjang keberhasilan dalam setiap pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Sehingga pengembangan media dan bahan ajar penting dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan

berhasil dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran berlangsung, baik dari segi penerapan strategi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan pemilihan bahan ajar. Semua aspek tersebut sama sama mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Salah satu tempat terjadinya proses pendidikan yaitu perguruan tinggi, khususnya Universitas Bung Hatta. Di Universitas Bung Hatta terdapat berbagai program studi, salah satunya adalah program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), dimana lulusannya dituntut dapat memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Untuk mencapai kompetensi ini diperlukan bantuan media yang dapat membantu mahasiswa memahami materi dan terampil baik teori maupun praktik. Program studi PTIK terdapat berbagai macam mata kuliah baik teori maupun praktik, salah satunya mata kuliah Desain Grafis. Program studi PTIK juga menyediakan fasilitas labor komputer yang dipergunakan untuk praktik mahasiswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 Juli 2023 dengan Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom, selaku dosen mata kuliah Desain Grafis menyatakan bahwa sudah terdapat modul Desain Grafis tetapi belum dijadikan sebagai *E-Modul* yang dapat diakses melalui *gadget*, dikarenakan saat ini dosen belum mengembangkan versi *E-Modul*. Pembelajaran mata kuliah Desain Grafis masih menjadikan modul cetak sebagai pedoman mahasiswa dalam belajar Desain Grafis. Selain itu, dalam modul tersebut baru dilengkapi media gambar-gambar guna memudahkan mahasiswa memahami

konsep materi, sehingga kehadiran modul masih kurang praktis dan interaktif. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini, Pada dasarnya modul ajar dapat dikembangkan lebih interaktif, praktis, dan dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa, apalagi mahasiswa saat ini pasti telah memiliki gadget masing-masing. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya *E-Modul* yang interaktif, menarik, dapat diakses oleh mahasiswa dengan mudah. Sehingga dapat membuat mahasiswa lebih mudah memahami setiap materi pada mata kuliah Desain Grafis.

Hipotesis penelitian ini adalah dapat mengembangkan E-modul Desain Grafis berbasis Android yang valid dan praktis. Kehadiran E-modul ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran pada mata kuliah Desain Grafis yang menarik, interaktif, dan praktis. Selain itu, dengan adanya E-modul ini dapat melatih kemandirian belajar mahasiswa, artinya mahasiswa dapat belajar mata kuliah Desain Grafis melalui gadget masing-masing mahasiswa, tanpa harus didampingi oleh dosen secara langsung, serta dapat menghemat biaya dalam membeli suatu modul cetak.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka penulis akan melakukan penelitian tentang Pengembangan *E-Modul* Mata Kuliah Desain Grafis Berbasis Android di Perguruan Tinggi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, beberapa permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Mata kuliah Desain Grafis baru menyediakan modul ajar versi cetak.
2. Penggunaan modul yang ada dinilai masih kurang praktis dan interaktif bagi mahasiswa.
3. Kecanggihan teknologi Android dapat dimanfaatkan untuk membuat E-modul yang praktis, menarik, serta interaktif.
4. Keinginan dosen dapat mengembangkan modul menjadi *E-Modul* yang dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa melalui *gadget*.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus pada masalah yang ada, maka diperlukan pembatasan masalah, yaitu Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Desain Grafis Berbasis Android di Perguruan Tinggi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan *E-Modul* mata kuliah Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi yang valid dan praktis.

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan *E-Modul* mata kuliah Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi yang valid dan praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun pengembangan *E-Modul* mata kuliah Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi yang akan dibuat ini, diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Diharapkan mahasiswa dapat :

- a. Memanfaatkan *E-Modul* untuk mempermudah mendapatkan pengetahuan.
- b. Menghemat biaya dalam membeli suatu modul cetak.
- c. Memberikan kenyamanan terhadap mahasiswa dalam hal mengakses *E-Modul* melalui *gadget*.

2. Bagi Dosen

Diharapkan dosen dapat :

- a. Mempermudah dosen dalam proses belajar mengajar.
- b. Mempermudah dosen dalam mengakses materi dengan melalui *gadget*.

3. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan *E-Modul* mata kuliah Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi dengan baik dan maksimal.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang di kembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. *E-Modul* di kembangkan menggunakan program aplikasi Adobe Flash Profesional
2. Format file / ekstensi .apk
3. *E-Modul* dilengkapi menu utama home, exit, *next* dan *back*
4. Tersedia pendahuluan berisi kompetensi yang harus dicapai mahasiswa.
5. Program dilengkapi dengan materi, video, animasi dan suara yang dapat membantu pengguna.