



Media pembelajaran modul desain komunikasi visual dengan materi *art merchandise* untuk siswa SMK

Dwi Nur Rohman^{1*}, Aran Handoko²

¹SMK N 3 Kasihan

²Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl.Colombo No. 1 Caturtunggal, Depok, Sleman, 55281, Indonesia

*Corresponding Author: dwinur.2018@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul perancangan *Art Merchadnise* mata pelajaran komputer grafis dan mengetahui kelayakan modul dengan materi *Art Merchandise* untuk siswa sebagai materi pendamping belajar mandiri dan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif. Tahapan pengembangan meliputi tahap menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi (Branch., 2009:1). Proses penelitian ini meliputi observasi, wawancara, penemuan potensi/masalah, pengumpulan data, mendesain produk, memvalidasi instrumen, memvalidasi produk, validasi ahli materi, bahasa, media, dan guru komputer grafis, revisi desain sesuai masukan/kritik, *pre-test*, uji coba pada siswa, *post-test*, evaluasi memberikan angket penilaian modul kepada siswa. Analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penilaian ahli materi, bahasa, media dan guru komputer grafis memperoleh kategori baik, jika nilai dari validator ahli dikonversikan kriteria kualitatif. Rata-rata *pre-test* dan *post-test* meningkat dengan rata-rata nilai sebesar 15,2 dari sebelum pengaplikasian modul pada ketiga kelas dengan 77 siswa mengikuti *test*. Evaluasi modul melibatkan 87 siswa dengan nilai kelayakan modul diperoleh hasil rata-rata 88,4 sehingga menghasilkan modul belajar bagi siswa, layak sebagai pendamping belajar mandiri serta pembelajaran siswa di sekolah.

Kata Kunci: pengembangan modul belajar, art merchandise, metode ADDIE

ABSTRACT

The study aims to create an *Art Merchandise* design module for computer graphics subjects and to determine the feasibility of a module with *Art Merchandise* material for students as supplementary material for independent learning. The study followed ADDIE method for promoting student-centered, innovative, authentic, and inspiring learning. Stages of development encompassed analyzing, designing, developing, implementing, and evaluating (Branch., 2009:1). The research process was observation, interviews, potential/problem discovery, data collection, product design, instrument validation, product validation, subject matter expert validation, design revision according to input/criticism, pre-test, try out, post-test, and module assessment. The results of the assessment by material, language, media and computer graphics teachers obtained a good category. The pre-test and post-test averages increased with an average score of 15.2 compared to prior the application of the module. The evaluation of the module involved 87 students to assess the feasibility of the module resulting score of 88.4. It indicates that the developed material is suitable as supplementary material for independent learning.

Keywords: learning module development, art merchandise, ADDIE method

Riwayat artikel

Dikirim:
Mei 2023

Diterima:
Juni 2023

Dipublikasikan:
Juni 2023

Sitasi:

Rohman, D. N and Handoko, A. (2023) Media pembelajaran modul desain komunikasi visual dengan materi art merchandise untuk siswa SMK, *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya* 2(1): 37-49

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai satuan pendidikan bertugas untuk menyiapkan peserta didik siap terjun di dunia kerja atau melanjutkan ke perguruan tinggi yang telah dibekali dengan kemampuan kognitif dan psikomotorik melalui proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (Arikunto, 2017:31). Proses pendidikan memiliki peranan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan siswa mendapatkan pengalaman serta pengetahuan yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Seorang guru perlu untuk selalu berusaha mengaitkan materi ajar dengan kehidupan siswa serta memfasilitasi dengan membimbing untuk belajar memecahkan permasalahan yang dialami di kehidupannya dengan memanfaatkan ilmu yang dipelajarinya.

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara peserta didik, guru, dan peserta didik lainnya sebagai proses untuk mencapai standar kompetensi inti dan kompetensi dasar (Sagala, 2013). Perancangan desain oleh siswa SMK memiliki kecenderungan untuk mengembangkan nalar, improvisasi rasa dan ekspresikan karakter yang dimilikinya secara objektif dan subjektif sehingga menciptakan hasil bervariasi dan setiap proses akan berbeda satu dengan lainnya. Pendekatan pada saat peserta didik diberi pengalaman estetis, pada saat itu pula kesensitifannya akan gejala keindahan terasah (Salam, 2018). SMK yang memiliki latar belakang seni rupa dibutuhkan dalam kualitas lulusan yang mempunyai pengalaman sesuai bidang keahliannya karena itu siswa memiliki peran besar di berbagai bidang profesi salah satunya pada jurusan desain komunikasi visual di mana sentuhan seni sangat dibutuhkan. Tumbuhnya pendidikan desain pada saat ini tidak lepas dari perkembangan teknologi dan media informasi yang semakin mempermudah komunikasi antara satu dengan lainnya serta gaya hidup masyarakat pada semua sektor lingkungan, seperti konsumsi, hiburan, media, infrastruktur, properti, keuangan, pendidikan, dan sebagainya membutuhkan sentuhan desainer komunikasi visual (Wibowo, 2011).

Media belajar mendukung siswa dalam belajar terlebih lagi pascapandemi memberikan dampak yang nyata pada pendidikan, khususnya kemampuan pengetahuan dan keterampilan siswa yang mengalami penurunan. Untuk itu dalam mengembangkan belajar siswa diperlukan media belajar yang sesuai dan dapat diaplikasikan terkait materi guna memastikan kualitas belajar dalam menunjang keefektifan pembelajaran serta tercapainya hasil yang kontinu bagi diri siswa serta bahan belajar yang diperlukan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri. Karenanya media belajar perlu disusun dengan pertimbangan kebutuhan dan tujuan pembelajaran salah satunya berupa modul belajar. Sedemikian penting menyusun pengembangan bahan belajar untuk siswa yang disesuaikan dengan keadaan saat ini salah satunya mewujudkan capaian pembelajaran mata pelajaran serta untuk mendapatkan pengalaman kreatif pada media baru salah satunya yaitu melalui materi *art merchandise*. Kesiapan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan keterampilan serta pengalaman berkarya memproduksi hasil seni sebagai modal besar untuk membiasakan diri dalam menciptakan inovasi dalam menghadapi daya saing atau kompetensi pasar yang semakin besar (Rochmat, 2016).

Pendidikan, industri, dan profesi akan tetap memiliki keterkaitan yang sangat erat untuk itu perlunya menciptakan kerja sama dan kolaborasi yang saling membangun (Wibowo, 2011). *Art merchandise* erat hubungannya dengan siswa/kreator secara mudah serta menjadi ranah alternatif untuk mengembangkan keunikan visual diri sendiri yang diterapkan secara nyata pada produk sehari-hari. Perancangan *art merchandise* sebagai media aktif melalui tahapan di antaranya menentukan jenis *merchandise*, penemuan ide, desain, *mockup*, produksi, *test*, dan perancangan iklan yang mengangkat sentuhan seni sebagai identitas dan entitas. Erat hubungannya dengan lingkup desain komunikasi visual ditunjang dengan sarana pendidikan seni rupa memberikan kebebasan dalam berimajinasi, berproses kreatif, dan berkolaborasi dengan media atau bahan sebagai teknik ungkapan perasaannya.

Situasi dan kondisi setelah pandemi berdampak pada kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, setelah melakukan wawancara dengan beberapa pendidik di SMK N 3 Kasihan menyarankan disusunnya modul belajar untuk siswa dalam mendukung serta meningkatkan

tercapainya tujuan capaian pembelajaran desain komunikasi visual pada pelajaran komputer grafis dalam rangka mendukung belajar siswa secara mandiri.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *ADDIE* yang dipergunakan dalam pengembangan modul belajar melalui 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch., 2009:1). Proses dilaksanakan dengan beberapa kali pengujian yang disesuaikan keadaannya serta validasi dengan beberapa ahli dan guru serta revisi yang dilakukan guna memaksimalkan modul belajar yang dapat dipergunakan untuk belajar dan merangsang siswa untuk termotivasi dalam berkarya. Dengan harapan tercapainya kegiatan pembelajaran dengan baik dan bermanfaat dalam membantu siswa membangkitkan semangat belajar secara mandiri serta membantu siswa yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata dapat terbantuan dengan adanya modul belajar.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul belajar untuk meningkatkan potensi siswa jurusan DKV dalam berkarya desain salah satunya dengan proses materi merancang *art merchandise* dan mengaplikasikan capaian pembelajaran pada mata pelajaran komputer grafis pada siswa kelas XI jurusan DKV di SMK N 3 Kasihan melalui modul dan sebagai modul penunjang belajar peserta didik dalam menyikapi perkembangan desain.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang berupa konsep pengembangan produk yang digunakan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja dalam bidang pendidikan. *ADDIE* merupakan pembelajaran yang disengaja yang berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif tersusun pada kerangka pengembangan pada lima tahap, yaitu *Analyze* (Menganalisis), *Design* (Mendesain), *Develop* (Mengembangkan), *Implement* (Mengimplementasikan), dan *Evaluate* (Mengevaluasi) (Branch, 2009:1). Dalam penelitian dilakukan pengembangan media modul belajar dengan materi perancangan *art merchandise* dengan tujuan menghasilkan bentuk media modul belajar siswa yang sesuai dengan capaian pembelajaran jurusan desain komunikasi visual.

Prosedur pengembangan yang dilaksanakan adalah (1) analisis kinerja, (2) analisis siswa, (3) analisis fakta prosedur materi, (4) analisis tujuan pembelajaran, (5) pengembangan, (6) implementasi, (7) evaluasi. Lokasi penelitian di SMK N 3 Kasihan dengan subjek siswa kelas XI jurusan desain komunikasi visual (DKV) dengan jumlah 3 kelas. Subjek validasi dengan ahli materi, bahasa, media, dan guru mata pelajaran komputer grafis. Dengan jumlah subjek terdapat 107 siswa dan 1 guru. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari instrumen penelitian (1) pengamatan/observasi, (2) studi dokumen, (3) wawancara, (4) *pre-test/post test*, dan (5) kuisioner/angket. Metode analisis data dengan cara kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian dan tanggapan dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa sebagai pengguna modul, terhadap kelayakan modul belajar perancangan *art merchandise* untuk mata pelajaran komputer grafis. Proses analisis menjadi pertimbangan untuk memperbaiki produk modul perancangan *art merchandise* yang dikembangkan untuk belajar mandiri siswa dalam mendukung mata pelajaran komputer grafis pada jurusan DKV guna mencapai capaian pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Prosedur Pengembangan

Pengembangan media modul belajar dengan materi perancangan *art merchandise* pada siswa SMK N 3 Kasihan, Yogyakarta ini menggunakan metode pengembangan *ADDIE*. Langkah tersebut yaitu menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi. Produk yang dihasilkan berupa media modul belajar siswa kelas XI SMK jurusan desain komunikasi visual dengan materi perancangan *art merchandise*.

1. Analisis Potensi dan Masalah

Proses analisis potensi dan masalah dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari proses pengamatan/observasi secara langsung dan wawancara/diskusi dengan guru mata pelajaran komputer grafis serta mengambil kesimpulan permasalahan dan potensi yang terdapat pada peserta didik kelas XI DKV di SMK N 3 Kasihan yang ditinjau dari aspek kurikulum, capaian pembelajaran (CP), Pembelajaran, dan materi pembelajaran.

Pengamatan terhadap siswa proses pemberian tugas oleh guru berupa tugas desain digital dan konsep desain yang akan dibuat secara manual atau digital. Beberapa peserta didik masih kurang semangat namun tetap ada yang antusias dan semangat, ditandai dengan bertanya secara langsung serta mencoba mendesain menggunakan aplikasi digital ataupun mencari referensi contoh desain melalui internet. Sesuai dengan observasi pada proses pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik dan bertanya-tanya pada materi yang terdapat gambar/desain dan teks penjelasan yang belum dipahaminya. Karya desain yang merangsang peserta didik untuk bertanya tentang gambar/desain yang belum dipahami dan belum ditemuinya. Berdasarkan hasil analisis potensi dan permasalahan yang didapatkan tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu adanya suatu pengembangan materi berupa media modul belajar yang dapat meningkatkan dan merangsang ide kreatif peserta didik dalam belajar mata pelajaran komputer grafis yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran jurusan desain komunikasi visual dengan materi yang menarik.

2. Analisis Kinerja

(1) Minimnya ketertarikan beberapa peserta didik dalam mengerjakan tugas dan materi yang diberikan; (2) Faktor dari siswa yang sering menghambat proses pembelajaran seperti halnya berbicara dengan teman atau tidak memperhatikan saat guru menjelaskan dalam tingkatan sewajarnya; (3) kemampuan peserta didik yang berbeda-beda.

3. Analisis Siswa

(1) Kebutuhan materi yang telah diberikan oleh guru komputer grafis; (2) Kemampuan yang berbeda-beda tingkatannya dalam mengoperasikan *software* desain; (3) Perlunya peserta didik memahami proses dalam berkarya suatu desain mulai dari ide/konsep; (4) Bahan belajar bagi peserta didik untuk meningkatkan suatu kemampuan berfikir kreatif dalam mencapai kompetensi capaian pembelajaran jurusan desain komunikasi visual.

4. Analisis Fakta dan Prosedur Materi Mata Pelajaran Komputer Grafis

Melalui prosedur pembelajaran, guru memberikan materi dan pemberian tugas serta adanya tanya jawab saat mengerjakan tugas dan dalam proses berlangsungnya penyampaian materi. Model demonstrasi juga diterapkan dalam mengerjakan desain menggunakan *software* desain pada komputer. Hasil dari analisis fakta dalam proses pembelajaran komputer grafis diperoleh bahwa setiap kelas XI DKV terjadwal satu minggu satu kali pertemuan yang disesuaikan dengan jadwal pada semester sehingga dapat dimungkinkan jadwal pembelajaran berubah.

5. Pengumpulan Data/Informasi

Pengumpulan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan dari analisis potensi dan masalah. Dari tahapan tersebut diketahui informasi sebagai acuan dalam pengembangan modul belajar perancangan *art merchandise* bagi peserta didik. Melalui tahapan tersebut dapat diketahui data yang sudah ada sebagai acuan dalam merancang modul belajar dalam penelitian ini. Analisis kurikulum, capaian pembelajaran desain komunikasi visual, tujuan mata pelajaran komputer grafis, dan rencana pembelajaran dari guru mata pelajaran komputer grafis serta materi perancangan *art merchandise*.

Tabel 1 Capaian Pembelajaran DKV Kurikulum Merdeka

Elemen Capaian Pembelajaran
3.11 Memahami konsep <i>Branding</i> dan komunikasi pemasaran
4.12 Merancang <i>corporate identity</i>
4.16 Menerapkan dan mendesain <i>final art work</i>

Tabel 2 KD dan Tujuan Pembelajaran Kurikulum 2013

Elemen Capaian Pembelajaran (CP)
Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi
Perangkat Lunak Desain
Menerapkan <i>Design Brief</i>
Karya Desain
Proses Produksi Desain

Setelah mengetahui capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran tersebut, penyesuaian poin-poin materi akan dirancang pada modul belajar pada peserta didik. Submateri pokok yang akan dipergunakan dalam penyusunan materi perancangan *Art Merchandise* adalah sebagai berikut. (1) Sekilas desain grafis, (2) Pengertian *Art Merchandise*, (3) Tujuan *Art Merchandise*, (4) Macam-macam karya *Art Merchandise*, (5) Produk *Art Merchandise* seniman Indonesia, (6) *Branding* produk dan *brand*, (7) Bahan dan teknik (manual dan digital), (8) Perancangan konsep dan logo, (9) *Style Art Work* dalam desain (nilai keunikan dan karakteristik), (10) Proses awal berkarya *Art Merchandise*, (11) *Mockup* dan uji coba produk *Art Merchandise*, (12) Karakteristik desain publikasi *Art Merchandise*, (13) Evaluasi.

6. Pengembangan Desain Produk

Proses mengembangkan produk berupa modul belajar dengan materi perancangan *art merchandise* bagi peserta didik jurusan desain komunikasi visual pada mata pelajaran komputer grafis adalah sebagai berikut. (1) Membuat rancangan komposisi materi (peta konsep), (2) Menyiapkan materi perancangan *Art merchandise*, (3) Menyusun materi menggunakan *software mic.office word 2018*, (4) Membuat desain modul belajar menggunakan *software Coreldraw X5* dalam *file.cdr* dan *Software Adobe photoshop*, (5) Menyusun *file.cdr* dalam *layout A4*, (6) Merubah *file.cdr* mejadi *file.Pdf*, (7) Mencetak modul dalam bentuk buku modul belajar dengan ukuran A4.

7. Validasi Desain

Tujuan dilakukannya validasi ini diharapkan dapat memberikan masukan dan saran sehingga modul layak digunakan oleh peserta didik dan/atau pengguna lainnya.

a. Validasi Instrumen

Validasi instrumen ini dilakukan oleh dosen pembimbing dengan tujuan untuk menilai kelayakan poin kisi-kisi yang terdapat pada instrumen yang akan diberikan kepada validator dalam menguji produk yang akan divalidasi. Hasil dari validasi terdiri dari poin deskripsi butiran penilaian, kisi-kisi, dan lembar angket instrumen.

b. Ahli Materi

Proses validasi materi dilakukan oleh Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn. sebagai validator yang merupakan dosen dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY yang mempunyai keahlian dalam bidang desain komunikasi visual dan desain grafis. Validasi modul belajar tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 16 November 2022. Data yang diperoleh dari 40 indikator validasi modul yang diambil dari validator ahli materi mendapatkan skor 190 yang terletak pada kriteria baik.

c. Ahli Media

Proses validasi media dilakukan oleh Kharisma Creativani, S.Sn.,M.Ds. sebagai validator yang merupakan dosen dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY yang mempunyai keahlian di bidang *layout* desain dan desain grafis. Proses validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2022. Validasi pertama data diperoleh dari 26 indikator validasi modul yang diambil dari validator ahli media mendapatkan skor 91 yang terletak pada kriteria cukup dengan diberikan masukan dan saran. Kemudian dilanjutkan revisi produk modul sehingga masuk pada validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 12 Desember 2022. Pada validasi kedua dengan jumlah skor yang diperoleh dari validasi tersebut adalah 115 termasuk pada kriteria baik.

d. Ahli Bahasa

Proses validasi bahasa dilakukan oleh Dr. Ari Kusmiatun, S.Pd.,M.Pd. sebagai validator ahli bahasa yang mempunyai keahlian dalam bidang keterampilan bahasa Indonesia (menulis)

dan pengajaran BIPA (bahasa Indonesia untuk penutur asing). Proses validasi dilakukan pada tanggal 1 Desember 2022. Pada validasi dengan jumlah skor yang diperoleh dari validasi tersebut adalah 96. Data yang diperoleh dari 21 indikator validasi modul yang diambil dari validator ahli bahasa mendapatkan skor 96 terletak pada kriteria baik.

e. Guru Mata Pelajaran Komputer Grafis

Proses validasi oleh Gunawan, S.Sn.,M.Pd. guru mata pelajaran Komputer Grafis kelas XI DKV SMK N 3 Kasihan yang mempunyai keahlian dalam pembelajaran Komputer Grafis di SMK. Proses validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2022. Data yang diperoleh dari 40 indikator validasi modul mendapatkan skor 186 yang terletak pada kriteria baik dan terdapat masukan serta saran untuk perbaikan modul. Kemudian dilanjutkan dengan proses validasi tahap kedua setelah produk modul direvisi dilanjutkan pada tanggal 1 Desember 2022 validasi kedua memperoleh skor 197. Berdasarkan data tersebut maka tingkatan kriteria modul yang telah divalidasi oleh validator memiliki peningkatan serta dapat disimpulkan bahwa modul belajar layak untuk diujicobakan kepada peserta didik dan berkategori baik.

8. Revisi Desain

Proses revisi bertujuan untuk memperkecil kelemahan pada modul belajar yang telah disusun. Revisi dilaksanakan dengan dasar masukan dan saran dari validator ahli dan guru mata pelajaran Komputer Grafis.

a. Revisi dari Ahli Materi

Proses revisi disesuaikan dengan masukan dari validator ahli materi bahwa (1) pada bagian salah satu bagan materi perlu ditambahkan simbol arah panah pada halaman 49 sehingga pengguna atau pembaca dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dalam bagan. (2) Kemudian pada bagian daftar pustaka pada halaman 70 untuk memperbaiki penyusunan yang sesuai dengan standar format penulisan daftar pustaka yang diurutkan secara alfabet.

b. Revisi dari Ahli Media

Bagian pemilihan jenis *font* secara keseluruhan isi modul salah satunya pada bagian *headline* dan *subheadline* saling *overlapping* memberikan pengaruh pada tidak terlihatnya perbedaan antara keduanya maka proses revisi memperbaiki pemilihan *font* dan pengaturan ukuran pada *headline* lebih besar dari *subheadline* sehingga peserta didik/pengguna modul belajar mudah dalam mengidentifikasinya. Bagian *font bodytext* diubah menjadi *font calibri size 11 pt* yang bertujuan untuk mengurangi efek lelah dalam membaca karena sebelumnya menggunakan *font Bahnschrift size 12 pt* yang terlihat besar dan memberikan kesan penuh pada lembar modul.

c. Revisi dari Ahli Bahasa

Berdasarkan masukan dari ahli bahasa, modul belajar perancangan *art merchandise* dilakukan revisi. Proses perbaikan bagian modul belajar khususnya pada penulisan kata perlu disesuaikan dengan EyD (Ejaan yang Disempurnakan) dan penulisan bahasa asing ditulis miring.

d. Revisi dari Guru Mata Pelajaran

Revisi dilakukan pada beberapa bagian sebagai berikut. (1) Perlu menyertakan model pembelajaran dan pendekatan yang sesuai dengan modul belajar; (2) perbaikan pada penulisan bahasa asing masih banyak yang belum dicetak miring; (3) *cover* teks tepi terpotong; (4) pada halaman glosarium perlu menambahkan jumlah kata dan ukuran teks yang perlu diperkecil; dan (5) pada halaman uji kompetensi perlu adanya (LKPD) untuk peserta didik/pengguna modul.

9. Pre-Test

Pelaksanaan *pre-test* dengan kelompok besar dilakukan pada kelas XI DKV 1,2 , dan 3 SMK N 3 Kasihan dengan sampel 77 dari 107 peserta didik yang mengikuti. *Pre-test* dilaksanakan pada tanggal 3 dan 5 Januari 2023. Hasil dari nilai rata-rata *pre-test* yang menggunakan 25 soal pilihan ganda telah dilaksanakan menghasilkan jumlah yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Hasil Pre-test Kelas XI DKV 1, 2, & 3

No	Jumlah Siswa*	Kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual)	Rata-Rata <i>Pre-Test</i>
1	28	DKV 1	71,5
2	22	DKV 2	59,6
3	27	DKV 3	64
Jumlah	77		195,1
Rata-rata			65,0

*Jumlah siswa yang mengikuti *pre-test*

10. Uji Coba

Pelaksanaan uji coba menggunakan kelompok besar yang berjumlah 3 kelas yang terbagi menjadi kelas DKV 1, 2, dan 3. Uji coba dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Januari 2023 untuk kelas XI DKV 1 pada pukul 07:00–11:00 WIB dan kelas XI DKV 2 pada pukul 11:00–15:00 WIB. Kemudian kelas XI DKV 3 dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2023 pada pukul 11:00–15:00 WIB pada jam mata pelajaran Komputer Grafis dalam kurun waktu 30–60 menit dilaksanakan di ruang Komputer Grafis.

11. *Post-Test*

Pelaksanaan *post-test* dengan kelompok besar dilakukan pada kelas XI DKV 1, 2, dan 3 SMK N 3 Kasihan dengan sampel 77 dari 107 peserta didik. *Post-test* dilaksanakan pada tanggal 17 dan 19 Januari 2023. Hasil dari nilai rata-rata *post-test* yang menggunakan 25 soal pilihan ganda telah dilaksanakan yang menghasilkan jumlah yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4 Hasil Post-Test Kelas XI DKV 1, 2, & 3

No	Jumlah Siswa*	Kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual)	Rata-Rata <i>Post-test</i>
1	28	DKV 1	87,7
2	22	DKV 2	80,3
3	27	DKV 3	72,8
Jumlah	77		240,9
Rata-rata			80,2

*Jumlah siswa yang mengikuti *post-test*

Tabel 5 Hasil Rata-rata Pre-Test & Post-Test Kelas XI DKV 1, 2, & 3

NAMA	Pre-Test	Post-Test
XI DKV 1	71,5	87,7
XI DKV 2	59,6	80,3
XI DKV 3	64	72,8
JUMLAH	195,1	240,8
RATA-RATA	65,0	80,2

Sehingga peningkatan hasil nilai rata-rata dari ketiga kelas, sebelum dan setelah pengaplikasian modul sebesar $65,0 \times 80,2 = (15,2)$

O1 X O2

Keterangan :

O1 : *Pre-test*

X :Perlakuan

O2 :*Post-test*

*Gambar 1. Uji coba dengan Pre-test dan Post-test
(Sumber : Sugiyono, 2013:74)*

12. Evaluasi Produk

Tahap evaluasi produk modul belajar dilaksanakan pada tanggal 31 Januari dan 2 Februari 2023 dengan cara memberikan angket penilaian modul belajar kepada peserta didik kelas XI DKV sebagai pengguna modul belajar dengan 1–20 poin penilaian yang telah divalidasi oleh dosen pembimbing. Terdapat rentang nilai 1–5 dengan perolehan nilai tertinggi adalah $5 \times 20 = 100$ dan perolehan terendah $1 \times 20 = 20$. Tahap evaluasi produk menghasilkan nilai rata-rata 88,4 yang diperoleh dari 87 peserta didik sebagai penilai modul belajar perancangan *art merchandise* yang telah digunakannya. Berikut ini merupakan tabel dari penilaian modul oleh peserta didik.

Tabel 6 Hasil Penilaian Modul Belajar Kelas XI DKV 1, 2, & 3

No	Jumlah Siswa*	Kelas XI DKV (Desain Komunikasi Visual)	Rata-Rata Nilai
1	31	DKV 1	89,4
2	28	DKV 2	84,6
3	28	DKV 3	91,3
Jumlah	87		265,3
Rata-rata			88,4

*Jumlah siswa yang menjadi penilai modul

Pembahasan

Hasil penelitian adalah terciptanya modul belajar mata pelajaran komputer grafis yang mendukung materi pembelajaran bagi siswa kelas XI jenjang SMK Jurusan Desain Komunikasi Visual dalam rangka mengembangkan media dan materi pembelajaran. Proses pembelajaran siswa dengan adanya potensi dan hambatan tersebut merangsang untuk dirancangnya pengembangan modul belajar dalam kaitannya pembelajaran Komputer Grafis. Tentunya peserta didik memerlukan referensi dari suatu media serta pengetahuan dari sumber lainnya untuk merangsang dalam berkarya desain salah satunya dengan perancangan *art merchandise*. Oleh karenanya secara keseluruhan modul belajar bertujuan untuk siswa dapat aktif belajar mandiri dan memotivasi berkarya seni desain.

Modul belajar disusun menyesuaikan dengan ketentuan dalam pengembangan media modul belajar bagi siswa. Bagian materi modul terdapat pokok materi tentang perancangan *art merchandise* meliputi empat kegiatan pembelajaran, yaitu (1) Wawasan *art merchandise*, (2) Konsep rancang *art merchandise*, (3) Perancangan *art merchandise*, dan (4) *Mockup* dan desain iklan. Setiap materi kegiatan pembelajaran dilengkapi dengan tujuan materi, materi yang disusun dalam bentuk teks, gambar, rangkuman, refleksi, uji kompetensi, dan lembar kerja. Selain itu bagian awal modul terdiri dari judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan pendahuluan. Bagian pendahuluan terdiri dari identitas modul, capaian pembelajaran (CP), deskripsi modul, tujuan modul, persyaratan pengguna modul, model dan strategi pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, dan peta konsep modul disertai oleh tes pengetahuan awal. Selain itu bagian akhir modul disajikan kunci jawaban uji kompetensi, glosarium, dan daftar pustaka. Dengan demikian pada isi modul belajar ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat dalam belajar mandiri serta meningkatkan pemahaman peserta didik atau pengguna modul pada materi yang disusun dalam isi modul belajar perancangan *art merchandise* ini.

Hasil dari penelitian berupa produk buku modul belajar pendamping siswa dan *file pdf* yang dapat digunakan secara mudah melalui ponsel dan laptop maupun alat digital lainnya yang

mendukung membuka *file*. Modul belajar berjudul “Perancangan *Art Merchandise*” dapat digunakan oleh peserta didik SMK kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual pada mata pelajaran Komputer Grafis. Susunan materi pada modul tersebut telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, yaitu kurikulum merdeka dengan penyesuaian pada capaian pembelajaran Jurusan Desain Komunikasi Visual dengan jumlah halaman modul 75 halaman.

Pengembangan modul belajar dilanjutkan dengan melakukan analisis potens dan permasalahan (hambatan) di SMK N 3 Kasihan khususnya pada kelas XI DKV pada mata pelajaran Komputer Grafis. Pada proses pembelajaran oleh guru salah satunya pengenalan *software* desain disertai pemberian tugas berkaitan dengan penggunaan *software* desain serta pemberian materi oleh guru dengan cara memanfaatkan alat fasilitas di kelas salah satunya proyektor dan komputer sebagai alat pendukung dalam kelancaran pada proses pembelajaran berlangsung serta memudahkan dalam memberikan demonstrasi dalam mendesain kepada peserta didik. Metode menggunakan salah satunya diskusi tanya jawab dan tugas *project* desain. Pembelajaran komputer grafis dilaksanakan kurun waktu satu minggu satu kali tatap muka dengan alokasi waktu 5x45 menit sehingga dalam menyampaikan materi dan pelaksanaan praktek alokasi waktu tersebut tercukupi.

Kegiatan belajar peserta didik belum tersedianya modul pendamping belajar dengan materi *art merchandise* sebagai sumber belajar pada materi pelajaran. Pengumpulan data/informasi berkaitan dengan pengembangan modul belajar dengan menganalisis dan pertimbangan kurikulum, capaian pembelajaran dan poin-poin materi/informasi terkait komputer grafis yang dipergunakan oleh sekolah SMK N 3 Kasihan. Selanjutnya menyusun dan menyiapkan materi tentang perancangan *art merchandise* menggunakan *software microsoft word*, merancang peta konsep materi, menyusun materi, *layout* desain akan digunakan dalam format modul menggunakan *software corel draw X5* dan mendesain *cover* modul belajar menggunakan *software corel draw X5* dan *adobe photoshop*. Tahap berikutnya dilanjutkan dengan mengubah format *file cdr* menjadi *file pdf*. Kemudian menyusun *file* desain modul dalam format *lay out* A4 menggunakan *software corel draw X5* menjadi susunan *file* yang akan dipergunakan dalam proses cetak untuk disusun menjadi buku modul. Setelah selesai berupa bentuk produk modul dilakukan proses validasi ahli materi, bahasa, media, dan guru mata pelajaran Komputer Grafis. Dalam proses validasi ahli mendapatkan masukan untuk memperbaiki penyusunan desain (*lay out*), bahasa, dan tambahan masukan dari guru mata pelajaran Komputer Grafis. Kemudian peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan sehingga modul dapat digunakan dengan baik. Setelah proses perbaikan/revisi, modul dapat diujicobakan kepada peserta didik.

Pelaksanaan uji coba modul peserta didik diberikan *pre-test* dengan 25 soal pilihan ganda yang sesuai dengan materi pada isi modul perancangan *art merchandise* dengan melibatkan 77 peserta didik kelas XI DKV 1, 2, dan 3 dari jumlah 107 peserta didik tiga kelas. Hasil *pre-test* mendapatkan hasil rata-rata skor 65,0. Setelah proses ini terlaksana dilanjutkan dengan uji coba modul perancangan *art merchandise* kepada peserta didik setelah selesai uji coba modul. Tahap berikutnya dilakukan *post-test* kepada peserta didik yang sama kelas XI DKV yang menghasilkan rata-rata skor 80,3 sehingga dapat disimpulkan bahwa modul telah berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi perancangan *art merchandise* dengan media modul tersebut yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 15,3. Setelah ketercapaian modul belajar berhasil untuk peserta didik, dilanjutkan dengan evaluasi modul oleh pengguna modul, yakni peserta didik dengan pengisian angket penilaian terhadap keseluruhan isi modul dengan 20 poin pernyataan yang menghasilkan rata-rata nilai sebesar 88,4 dengan melibatkan ketiga kelas XI DKV 1, 2, dan 3 dengan 87 peserta didik yang melakukan penilaian terhadap modul belajar perancangan *art merchandise*.

Ketercapaian proses pengembangan modul belajar dalam penelitian pengembangan ini telah tercapai pada setiap prosesnya maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi pelajaran berbentuk modul belajar perancangan *art merchandise* telah berhasil sehingga media modul tersebut dapat digunakan dalam mendukung dan mendampingi proses belajar peserta didik dalam lingkup pendidikan desain komunikasi visual pada mata pelajaran Komputer Grafis di sekolah jenjang SMK kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual.



Gambar 1 Peta Konsep Modul belajar Perancangan Art Merchandise



Gambar 2 Hasil Modul Belajar dengan Materi Perancangan Art Merchandise

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media modul belajar perancangan *art merchandise*. Produk berupa buku modul belajar dengan ukuran A4 berjudul "Perancangan *Art Merchandise* Mata Pelajaran Komputer Grafis SMK" dan *file pdf* yang tersedia, dapat dibuka dengan media *handpone* atau laptop serta komputer. Modul belajar terdiri dari 75 halaman. Modul tersebut dapat digunakan oleh peserta didik dalam mendampingi belajar mandiri pada mata pelajaran Komputer Grafis dan memperdalam pengetahuan desain komunikasi visual pada jenjang SMK serta modul dapat dipergunakan oleh guru dalam memberikan tambahan materi kepada peserta didik. Materi yang diuraikan dalam modul belajar tersebut disesuaikan dengan capaian pembelajaran Jurusan Desain Komunikasi Visual di kelas XI SMK dengan menggunakan kurikulum merdeka. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan penelitian pengembangan media belajar ini menghasilkan modul belajar untuk peserta didik jenjang SMK Jurusan Desain Komunikasi Visual yang layak digunakan sebagai pendamping pembelajaran mata pelajaran Komputer Grafis pada kelas XI DKV SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. & Yuliana, L. (2017). *Manajemen pendidikan (Edisi revisi cetakan ke-2)*. Sleman: Graha Cendikia.
- Ahyar, A., dkk. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Moleong, Lexy J. (2013). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rochmat, (2016). *Ekonomi Kreatif*. Surakarta: Ziyad Visi Media.
- Salam, S. (2018). Potensi Unik Pendidikan Seni dalam Pengembangan Karakter. Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57, 9 Juli 2018, 21–34. [http://eprints.unm.ac.id/11312/1/Sofyan Salam. Potensi Unik Pend. Seni dalam Pengembangan Karakter.pdf](http://eprints.unm.ac.id/11312/1/Sofyan_Salam_Potensi_Unik_Pend_Seni_dalam_Pengembangan_Karakter.pdf)
- Sagala, H. S. (2013). Silabus sebagai landasan pelaksanaan dan pengembangan pembelajaran bagi guru yang profesional. *Jurnal Tabularasa PPs Unimed*, 5(1), 11–22.
- Siyoto, S. & Ali. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Kediri: Litrase Media Publishing.
- Sugiyono (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, H. B. (2011). Relasi antara perguruan tinggi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Indonesia dengan industri DKV. *Humaniora*, 2(1), 662. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3081>.

Lampiran

Karya desain & Mockup Art Merchandise Siswa XI DKV 1, 2, dan 3



