

PERANCANGAN MODUL AJAR APLIKASI CORELDRAW PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 2 PANYABUNGAN

Oleh :

Muhammad Ricky Rahman¹, Hanifah Nur Nasution², Ahmad Zainy³, Ermawita⁴

^{1,2,3} Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

^{1,2,3} Institut Pendidikan Tapanuli selatan

Email : riky2236@gmail.com

Email : hanifahnurnasution@gmail.com

Email : zainy.nasti@gmail.com

Email : ermajuwita@gmail.com

Abstrak

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan teratur dan berencana dengan maksud memperoleh seseorang yang berkualitas dan berkarakter untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran diperlukan komponen-komponen agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan terarah, salah satunya adalah dengan adanya modul ajar yang dapat dijadikan pedoman belajar baik bagi siswa maupun guru. Modul merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk naskah atau media cetak yang sering digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perancangan modul ajar aplikasi *Coreldraw*, mengetahui kelayakan modul pembelajaran *Coreldraw X7*, dan mengetahui pendapat siswa dengan adanya modul *Coreldraw X7*. Penelitian ini menggunakan metode R & D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain/Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian yaitu siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Panyabungan yang berjumlah 70 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa data dari ahli, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi dari ahli bahasa mendapatkan nilai persentase 65,4%, ahli mata pelajaran mendapatkan nilai persentase 76,3% dan dapat dikategorikan Layak. Selanjutnya hasil persentase kelayakan dari respon siswa X TKJ mendapatkan nilai persentase X TKJ 1 82,3% dan X TKJ 2 84,2% dengan mendapatkan kategori Sangat Layak.

Kata kunci : Perancangan, Modul, *Coreldraw X7*, ADDIE

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan teratur dan berencana dengan maksud memperoleh seseorang yang berkualitas dan berkarakter hingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan mampu beradaptasi dalam berbagai lingkungan. Sistem pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seluruhnya. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana yang dipakai dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Sekolah bukan hanya merupakan tempat pengembangan ilmu pengetahuan, melainkan juga tempat menumbuhkan kecakapan diri, keterampilan diri dan sikap bagi generasi muda.

Dalam proses pembelajaran diperlukan komponen-komponen agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan terarah, salah satunya adalah dengan adanya modul ajar yang dapat dijadikan pedoman belajar baik bagi peserta

didik maupun guru. Mata pelajaran desain grafis sudah tentu juga membutuhkan adanya modul ajar yang dapat digunakan sebagai pedoman belajar.

Menurut Mulyana et al., (2021) "Perancangan adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip dengan tujuan untuk mentransformasikan hasil analisa kedalam bentuk yang memudahkan mengimplementasikan". Menurut Solihin & Fuja Nusa, (2017) "Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik". Menurut Trianto & Yulianeu, (2018) "Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat

bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem”.

Menurut Susanti, (2017) “Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri”. Menurut Muharika & Agus, (2019) “Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan supaya peserta didik dapat belajar mandiri tanpa bimbingan guru sehingga modul berisi paling tidak komponen dasar bahan ajar yang telah disebutkan sebelumnya”.

Mata pelajaran desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diprogramkan pada kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Pada mata pelajaran ini menjelaskan pada siswa mengenai konsep-konsep materi dengan tujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbasis seni dan teknologi. Dalam proses pembelajaran diperlukan bahan ajar yang memuat komponen-komponen yang dibutuhkan oleh siswa maupun guru sehingga dapat berlangsung baik terarah dan sistematis.

SMK Negeri 2 Panyabungan merupakan salah satu sekolah negeri yang berada diwilayah Panyabungan. Sekolah tersebut memiliki fasilitas dan sarana media seperti komputer, perangkat presentasi dan sebagainya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara pada bulan Desember 2021 kepada guru TKJ yang bernama Saipul Anwar selaku guru bidang studi komputer diperoleh informasi bahwa (1) Modul ajar pada mata pelajaran desain grafis saat ini kurang lengkap sehingga dibutuhkan modul ajar yang efektif dan efisien; (2) Modul ajar yang digunakan masih mencakup pengenalan aplikasi *Coreldraw* dan pengenalan *tools*; (3) Belum ada materi yang disediakan untuk kegiatan praktik pada penggunaan aplikasi *Coreldraw* untuk membuat desain produk sehingga siswa masih kesulitan menggunakan aplikasi *Coreldraw* dalam melakukan praktek secara mandiri. Pemilihan aplikasi *Coreldraw* sebenarnya sangat beragam mulai dari seri *Coreldraw X3*, *Coreldraw X4*, *Coreldraw X5* hingga *Coreldraw* seri terbaru tetapi dalam penelitian ini penulis memilih menggunakan *Coreldraw X7* sebagai aplikasi yang digunakan dalam mata pelajaran desain grafis dikelas X TKJ¹ dan TKJ² yang dinilai cukup mewakili beberapa macam seri aplikasi *Coreldraw*.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Perancangan Modul Ajar Aplikasi *Coreldraw* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Negeri 2 Panyabungan”. Berdasarkan latar belakang masalah di atas identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurang lengkapnya modul ajar pada mata pelajaran desain grafis di SMK Negeri 2 Panyabungan.
2. Modul ajar yang digunakan masih mencakup pengenalan aplikasi *Coreldraw* dan pengenalan *tools*.
3. Belum ada materi yang disediakan untuk kegiatan praktik pada penggunaan aplikasi *Coreldraw* untuk membuat desain produk sehingga siswa masih kesulitan menggunakan aplikasi *Coreldraw* dalam melakukan praktek secara mandiri.

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui gambaran perancangan modul ajar aplikasi *Coreldraw* pada mata pelajaran desain grafis di SMK Negeri 2 Panyabungan.
- b. Mengetahui kelayakan modul pembelajaran *Coreldraw X7* pada mata pelajaran desain grafis untuk siswa SMK kelas X.
- c. Mengetahui pendapat siswa dengan adanya modul *Coreldraw X7* di SMK Negeri 2 Panyabungan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Metode *Research and Development* (R & D) yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk baru. Menurut Sugiyono, (2010:7) penelitian dapat dikelompokkan kedalam beberapa jenis, yaitu :

1. Ditinjau dari segi bidangnya dibedakan menjadi penelitian : akademis, profesional, dan institusional.
2. Ditinjau dari segi tujuannya dibedakan menjadi penelitian : murni dan terapan.
3. Ditinjau dari segi metodenya dibedakan menjadi penelitian : survey, *ex post facto*, eksperimen, naturalistik, *policy reseach*, *action reseach*, evaluasi, sejarah, dan *reseach and development*.
4. Ditinjau dari tingkat ekplanasinya dibedakan menjadi penelitian : deskriptif, komparatif, dan asosiatif.
5. Ditinjau dari segi waktunya dibedakan menjadi penelitian : *cross sectional*, dan *longitudinal*.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, (2012:12) adapun jenis-jenis penelitian berdasarkan tujuannya:

1. Penelitian Deskriptif, penelitian deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Penelitian deskriptif dapat dilakukan pada saat ini atau dalam kurun waktu yang singkat, tetapi juga dapat dilakukan dalam waktu yg cukup panjang.

2. Penelitian Prediktif, penelitian prediktif studi ini ditujukan untuk memprediksi atau memperkirakan apa yang akan terjadi atau berlangsung pada saat yang akan datang berdasarkan hasil analisis keadaan saat ini. Penelitian deskriptif dilakukan melalui penelitian yang bersifat korelasional dan kecenderungan.
3. Penelitian Improftif, penelitian improftif ditujukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau menyempurnakan suatu keadaan, kegiatan atau pelaksanaan suatu program.
4. kegiatan atau program dalam pelaksanaan pendidikan.
5. Penelitian Eksplanatif, penelitian eksplanatif ditujukan untuk memberikan penjelasan tentang hubungan antar fenomena atau variabel. Dalam kehidupan kita menghadapi banyak hal, fakta, kegiatan, peristiwa, yang dalam penelitian kita sebut sebagai variabel.

Menurut Borg and Gall dalam buku Sugiyono, (2019:752) mengatakan bahwa “*What is research and development? It is a rocess used to develop and validate educational product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvlidasi dan mengembangkan produk. Menurut Richey and Kelin dalam buku Sugiyono (2019:753) menyatakan bahwa penelitian ini sekarang dinamakan *Design and Development Research*. Sebelumnya dinamakan *developmental research*.

Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D dengan Model Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran (Sugiyono 2019:766), yang terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*. Tahap *analysis*, yaitu Melakukan analisis kebutuhan siswa yang akan menjadi sasaran penggunaan modul ajar yang dipakai dalam mata pelajaran desain grafis,. Tahap *design*, yaitu merancang model modul yang masih bersifat konseptual. Tahap *development*, yaitu melakukan pengembangan produk awal dan validasi. Tahap *implementation*, yaitu melakukan uji coba produk untuk mengetahui bagaimana respon siswa. Tahap *evaluation*, yaitu mengevaluasi kelayakan produk modul ajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Panyabungan. Sumber data penelitian yaitu data primer dan data sekunder. Instrumen pengumpulan data adalah ahli bahasa, ahli mata pelajaran, dan respon siswa.

Tabel 1. Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah
1	Keterbacaan	11

Tabel 2. Instrumen Ahli Mata Pelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah
1	Format	3
2	Bahasa	4
3	Isi	4

Tabel 3. Angket Respon Siswa

No	Aspek	No.Angket	Jumlah
1.	Penyajian materi	1, 2, 3, 4	4
2.	Kebahasaan	5, 6, 7, 8	4
3.	Pemanfaatan	9, 10, 11, 12, 13	5
4.	Kegrafikan	14, 15, 16, 17	4

Menurut Juliansyah Noor, (2016:138) “Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian”. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket yang kemudian selanjutnya dilakukan analisis data. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif berupa data deskriptif yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai acuan revisi produk.

Data dianalisis menggunakan data dari ahli. Data yang telah dianalisis diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kriteria skala penilaian yang telah ditentukan.

Kategori	Skor	
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
RG/N	Ragu-Ragu/Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Penentuan kriteria terhadap tingkat kevalidan dan revisi produk adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Pemberian Skor

Interval Persentase (%)	Nilai
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Tidak Layak
0-20	Sangat Tidak Layak

(Sumber : Sugiyono, 2019:169)

Tabel 5. Kriteria Kevalidan Modul Ajar
(Sumber : lubis dkk, 2020)

Data yang terkumpul di proses menggunakan rumus (Sugiyono 2011:99)

$$PK(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil penelitian tentang perancangan modul ajar aplikasi Coreldraw pada mata pelajaran dasar desain grafis dapat dideskripsikan melalui tahapan pengembangan yang meliputi tahap analisis (*Analysis*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), tahap evaluasi (*evaluation*), sebagai berikut :

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dilakukan untuk melakukan analisis kebutuhan siswa atau mengidentifikasi masalah di SMK Negeri 2 Panyabungan yang akan menjadi sasaran penggunaan modul ajar yang dipakai dalam mata pelajaran desain grafis. Tahapan yang pertama dilakukan adalah analisis silabus, menganalisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam modul ajar aplikasi Coreldraw ini. Langkah selanjutnya adalah analisis konsep bertujuan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam penyusunan modul ajar aplikasi Coreldraw ini.

Tahap Perancangan (*Design*)

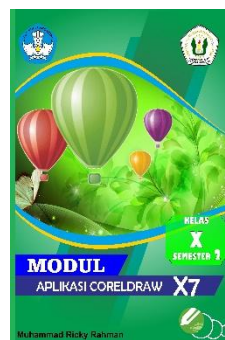
Tahap perancangan dilakukan dengan beberapa langkah, langkah pertama penyusunan kerangka modul merupakan identifikasi pokok-pokok materi pembelajaran yang sesuai dengan indikator yang terdapat dalam (KD) dan mengatur serta menyusun pokok materi yang ada di dalamnya secara sistematis yang sesuai dengan kompotensi inti dan kompetensi dasar, langkah berikutnya penyusunan komponen modul dan menyusun instrumen uji kelayakan.

Tahap Pengembangan (*Development*)

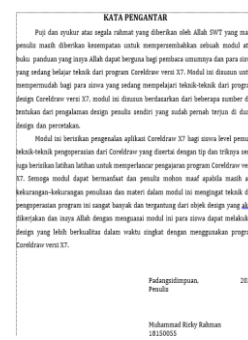
Development adalah tahap pembuatan modul sesuai dengan rancangan modul pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap mengembangkan modul. Selain itu pada tahap ini modul direvisi oleh ahli bahasa dan ahli mata pelajaran agar mendapat perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan di dalam pembelajaran. Berikut nama-nama yang menjadi ahli bahasa dan ahli mata pelajaran yang menguji kelayakan modul yang akan digunakan :

1. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yang terdapat di kampus IPTS, Fakultas IPSTB, Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia oleh Ibu Mina Syanti Lubis, S.Pd., M.Pd.
2. Validasi ahli mata pelajaran dilakukan oleh guru bidang studi dasar desain grafis yang terdapat di SMK Negeri 2 Panyabungan oleh Bapak Saipul Anwar.

Modul divalidasi oleh ahli bahasa dan ahli mata pelajaran, dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan oleh peneliti. Masukan dan saran dari ahli bahasa dan ahli mata pelajaran akan dijadikan dasar untuk revisi desain modul agar modul yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Hasil dari pengembangan desain modul dapat dilihat sebagai berikut:



(a)



(b)

DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
SUMBER REFERENSI	iv
KOMPETENSI INTI (KI)	v
KOMPETENSI DASAR (KD)	vi
INDIKATOR PENCAHAYAN KOMPETENSI (IPK)	vii
TUJUAN PEMBELAJARAN	viii
DAFTAR PEMBAHASAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Deskripsi	1
B. Prasyarat	1
C. Petunjur Penggunaan Modul	1
BAB II PEMBAHASAN	2
A. PENGANTAR CORELDRAW	2
B. CORELDRAW THE POPULAR DRAWING SOFTWARE	2
C. DIRINGKAS DAN PRINTING APA BENDANYA?	2
D. FITUR TERBARU CORELDRAW X7	2
E. CARA DONLOAD CORELDRAW X7	2
F. CARA MENJAL CORELDRAW X7	2
G. CARA BUKU CORELDRAW THE 30 HARI AND PENYAMAN	2
H. MEMERIKSA CORELDRAW	2
I. KEURANGKAN DAN KELEBIHAN CORELDRAW	2
J. BAGIAN-BAGIAN ANTAR MUKA CORELDRAW	2
K. TOOL UNTUK MENGGAMBAR	2

(c)

Kompetensi Inti (KI)	
3.1	Membaca, menanggapi, mengorganisi, dan menggunakan bahasa yang efektif, komprehensif, operasional dasar, dan mengidentifikasi masalah dengan bahasa dan media yang tepat (komputer dan informasi) para kegiatan menulis, menulis, dan komunikasi, berkolaborasi dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari diri, keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
3.2	Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang benar dibelajar untuk menyelesaikan masalah berdasarkan masalah yang diberikan dan tugas kerja teknik komputer dan informasi. Menunjukkan hasil belajar dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan menanggapi, berkolaborasi, membuat, membina, membimbing, membela, mendidik, managing, berkreasi, membina, membiasakan perilaku terpuji, dan menunjukkan kepedulian sosial yang berkembang di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
Kompetensi Dasar (KD)	
3.1.1	Menerapkan pengetahuan teknik gambar vektor.
3.1.2	Menggunakan perangkat lunak gambar vektor.
3.1.3	Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek.
3.1.4	Menerapkan gambar vektor dengan menggunakan fitur efek.

(d)

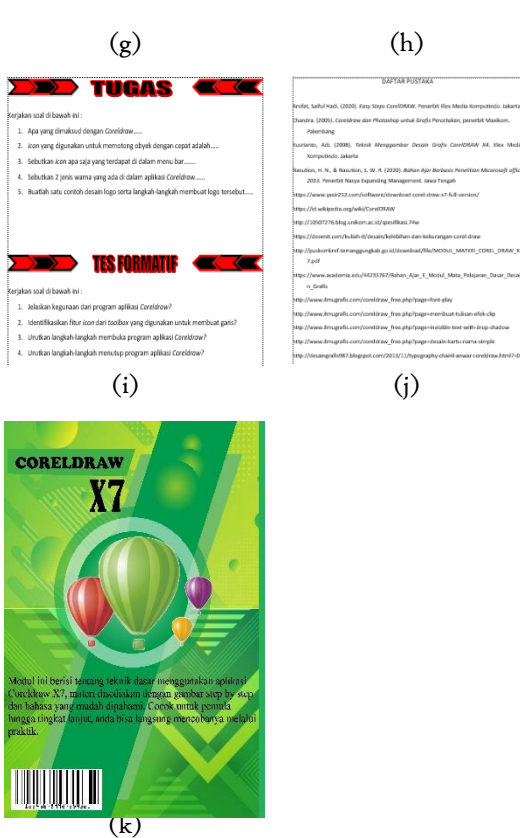
Materi Pembelajaran (MP)	
3.1.1	Menerapkan teknik gambar vektor vektor
3.1.2	Menerapkan gambar vektor dengan menggunakan fitur
3.1.3	Menggunakan gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
3.1.4	Menggunakan gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
3.1.5	Menggunakan gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
3.1.6	Menggunakan gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
3.1.7	Menggunakan gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
3.1.8	Menggunakan gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
Tujuan Pembelajaran (TP)	
1	Mampu menerapkan pengetahuan gambar vektor
2	Mampu menggunakan perangkat lunak gambar vektor
3	Mampu menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
4	Mampu menerapkan gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
Materi Pembelajaran (MP)	
1	Mampu menerapkan pengetahuan gambar vektor
2	Mampu menggunakan perangkat lunak gambar vektor
3	Mampu menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
4	Mampu menerapkan gambar vektor dengan menggunakan fitur efek

(e)



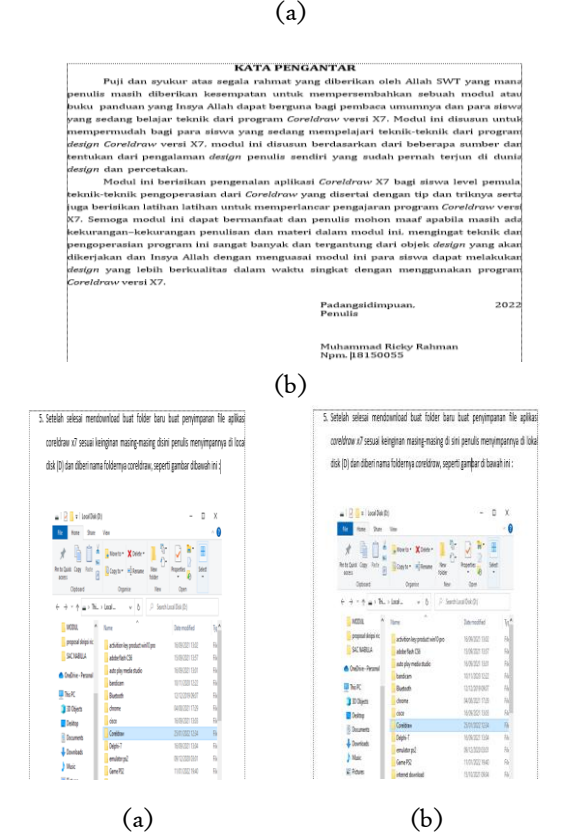
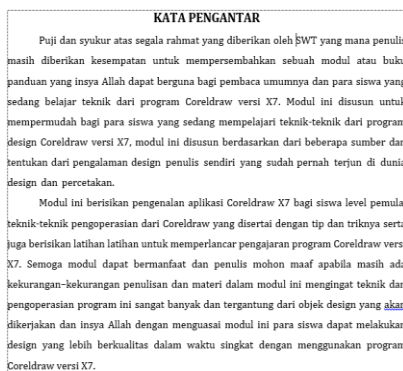
(f)





Gambar 1. Pengembangan Produk; (a) Halaman Sampul Depan; (b) Kata Pengantar; (c) Daftar Isi; (d) KI & KD; (e) IPK, Tujuan, Materi; (f) Bab I Pendahuluan; (g) Bab II Pembahasan; (h) Bab III Contoh Latihan Cara Mendesain; (i) Tugas dan Tes Formatif; (j) Daftar Pustaka; (k) Halaman Sampul Belakang.

Kemudian dilakukan revisi desain. Revisi desain dilakukan berdasarkan masukan dari ahli bahasa dan ahli mata pelajaran. Pertama, masukan dari ahli Bahasa yaitu; 1) Jika ingin menggunakan bahasa yang efektif harus disesuaikan dengan PUEBI, 2) Karena ini adalah modul menggunakan bahasa indonesia maka harus menggunakan cetak miring selain bahasa indonesia. Berdasarkan masukan dari ahli bahasa mengenai perancangan modul ajar aplikasi Coreldraw dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. (a) Sebelum Revisi, (b) Sesudah Revisi Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa dengan skor total 36, sedangkan skor yang maksimum adalah 55, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Jadi, hasil kelayakan bahasa dari penilaian ahli bahasa adalah 65,4% dengan kategori “Layak” untuk di uji cobakan kepada siswa.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli mata pelajaran dengan skor total 42, sedangkan skor yang maksimum adalah 55, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Jadi, hasil kelayakan meteri pelajaran dari penilaian ahli mata pelajaran adalah 76,3% dengan kategori “Layak” untuk di uji cobakan kepada siswa.

Berdasarkan hasil penilaian dari angket respon siswa X TKJ 1 dengan skor total 2520, sedangkan skor yang maksimum adalah 3060, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Jadi, hasil kelayakan meteri pada modul ajar aplikasi Coreldraw adalah 82,3% yang pada tabel tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil penilaian dari angket respon siswa X TKJ 2 dengan skor total 2434, sedangkan skor yang maksimum adalah 2890, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Jadi,

hasil kelayakan meteri pada modul ajar aplikasi Coreldraw adalah 84,2% yang pada tabel tersebut termasuk dalam kategori “ Sangat Layak”.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan Perancangan Modul Ajar Aplikasi Coreldraw sebagai modul ajar untuk siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Panyabungan dan hasil pembahasan peneliti yang telah dibahas pada bab sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Tahapan yang dilakukan pada Perancangan Modul Ajar Aplikasi Coreldraw ini menggunakan Metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan Model atau pendekatan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu : (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.
2. Berdasarkan hasil penelitian kualitas Modul Ajar Aplikasi Coreldraw termasuk kategori “Layak” dengan persentase dari ahli bahasa 65,4%, dari ahli mata pelajaran 76,3%. Kemudian persentase kelayakan dari respon siswa adalah X TKJ 1 82,3% dan X TKJ 2 84,2% dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Pendapat siswa mengenai Perancangan Modul Ajar Aplikasi Coreldraw ini sangat membantu mereka dalam proses pembelajaran dilihat dari nilai angket respon siswa yang mana nilai terendah 75,2% sampai nilai tertinggi 90,5% sedangkan nilai maksimum yang mungkin dicapai oleh siswa 100%. Jadi dapat dilihat dengan adanya Modul Ajar Aplikasi Coreldraw ini berguna untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran teori maupun praktik secara mandiri.

Saran

1. Modul pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik yang sama dengan sekolah yang menjadi tempat dilakukannya uji coba lapangan.
2. Bagi guru dapat digunakan untuk menjadi bahan ajar pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
3. Bagi siswa modul ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemauan belajar dalam bidang desain grafis serta dapat membantu siswa belajar secara mandiri.
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengambil pelajaran dalam penelitian ini sebagai acuan dan referensi bahan untuk

melakukan pengembangan atau penelitian selanjutnya.

5. REFERENSI

- Juliansyah Noor, (2016). *Metodologi Penelitian (Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah)*. Penerbit Prenadamedia Group. Jakarta.
- Lubis, M. D. S., Sinaga, H. F. R. U. A. D. B., Anggraini, E. M., & Saragih, F. S. (2020). Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software CorelDraw. *Jtik*, 4(2), 89-99.
- Muharika, D., & Agus, F. R. (2019). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 80-86.
- Mulyana, N., Sulistyanto, A., & Yasin, V. (2021). *Aset It Berbasis Web Pada Pt Mandiri Axa. 1*, 243-257.
- Nana Syaodih Sukmadinata, (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Solihin, H. H., & Fuja Nusa, A. A. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Persediaan Suku Cadang Pada Bengkel Tiga Putra Motor Garut. *Infotronik : Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika*, 2(2), 107.
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Susanti, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas V Sd Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 156-173.
- Trianto, E. A., & Yulianeu, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Abodemen di UPTD Pasar Rajadesa. *Jumantaka*, 1(1), 11-20.