



PENGEMBANGAN MEDIA AJAR GRAFIS KOMPUTER MATERI WPAP DALAM BENTUK *E-BOOK* DAN VIDEO TUTORIAL BAGI MAHASISWA SENI RUPA

Gamal Kartono^{1*}, Mesra^{2*}, Adek Cerah Kurnia Azis^{3*}

*Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec, Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos 20371
Sumatera Utara, Indonesia
Email: gmalkart@gmail.com*

Abstrak

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu; 1). Meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa Seni Rupa dalam membuat tugas materi WPAP pada Mata Kuliah Grafis Komputer, 2). Memaparkan validasi, praktikalitas, dan efektivitas modul dan video pada Mata Kuliah Grafis Komputer, dan 3). Menghasilkan sebuah publikasi ilmiah dalam prosiding Seminar Internasional. Modul dan video tutorial pembelajaran Mata Kuliah Grafis Komputer pada penelitian ini diperoleh bahwa tingkat pencapaian minat mahasiswa berada pada 95,23% dimana dari 42 orang mahasiswa hanya 1 (satu) orang mahasiswa saja yang tidak lulus dalam perkuliahan ini yaitu berada pada 4,78% saja. Selanjutnya validitas modul dan video berada pada pencapaian 71,25% berada pada kategori valid, kemudian untuk nilai praktikalitas modul dan video berada pada pencapaian 69% dapat dikatakan cukup praktis dan mampu meningkatkan minat pengguna dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Grafis Komputer, dan berada pada 84% keefektifitasan modul dan video, hal ini dapat dikatakan bahwa modul dan video sangat efektif selama proses pembelajaran pada Mata Kuliah Grafis Komputer. Diharapkan modul dan video tutorial hasil penelitian ini dapat terus meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa dalam mengambil Mata Kuliah Grafis Komputer, namun diharapkan juga untuk Mata Kuliah lainnya ada penemuan baru yang dapat meningkatkan minat dan hasil mahasiswa baik itu dalam bentuk modul, video, dan lain sebagainya, yang tujuan utamanya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa Seni Rupa tentunya.

Kata Kunci: minat belajar, hasil belajar, WPAP.

Abstract

The purpose of this study are; 1). Increase the interest and learning outcomes of Fine Arts students in making WPAP assignments in Computer Graphic Courses, 2). Describe the validation, practicality, and learning modules and videos on Computer Graphic Courses, and 3). Produce scientific publications in International Seminars. Modules and video tutorials for learning Computer Graphic Courses in this study were obtained by students at the 95.23% level where of the 42 students only 1 (one) student could not be obtained in this lecture while at 4.78%. Furthermore the validity of the module and videos according to the achievement of 71.25% according to the valid category, then for the practicality value of modules and videos in accordance with the achievement of 69% can be accepted quite practical and able to increase user interest in the process of spending on Computer Graphic Courses, and depends on 84% effectiveness modules and videos, this can be requested modules and videos that are very effective during the learning process in the Computer Graphics Course. It is hoped that the modules and video tutorials of the results of this study can continue to increase students' interest and learning outcomes in taking Computer Graphic Courses, but it is also hoped that for other courses there are new discoveries that can increase student interest and results in the form of modules, videos, etc. etc., whose purpose is to increase student interest and learning outcomes.

Keywords: learning interest, learning outcomes, WPAP

PENDAHULUAN

Minat dan hasil belajar merupakan dua hal yang saling berkorelasi satu sama lainnya, dimana sebuah minat belajar yang tinggi berpengaruh terhadap hasil belajar

yang tinggi pula tentunya. Minat belajar yang kurang, maka akan berpengaruh kepada hasil belajar yang kurang pula, namun sebaliknya jika seseorang memiliki minat belajar yang tinggi, tentunya hasil





belajarnya pun akan menjadi lebih baik jika dibandingkan dengan seseorang yang memiliki minat belajar yang rendah. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat tersebut, khususnya bagi mahasiswa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Medan (Unimed), salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya zaman ke era-milenial sekarang ini, berbedanya kebutuhan antara generasi sebelumnya dengan generasi “now” yang sering diistilahkan saat ini. Generasi yang tidak bisa lepas dari *gadget*, *smartphone*, *smartwatch*, dan aplikasi pendukungnya seperti *Facebook (FB)*, *WhatsApp (WA)*, *youtube*, dan lain sebagainya, hal ini tidak bisa dilepaskan dari kehidupan generasi zaman “now”, generasi milenial yang ada di kehidupan ini, teriris di dalamnya dari kalangan mahasiswa.

Kehidupan mahasiswa tidak pernah lepas dari apa yang disebut *task*, setiap kali pertemuan dengan dosen per-Mata Kuliah selalu ada tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh mahasiswa tersebut, secara umum mahasiswa tidak lepas dari apa yang disebut dengan kurikulum “Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). KKNI merupakan kerangka penjenjangan kualifikasi yang dapat meyandingkan, menyetarakan, dan menginteraksikan capaian pembelajaran dari jalur pendidikan nonformal, pendidikan informal, dan/atau pengalaman kerja ke dalam jenis dan jenjang pendidikan tinggi (Permen RI, 2013:2). Khusus KKNI yang ada di Unimed lebih menekankan kepada 6 (enam) penugasan. Penugasan tersebut yaitu: Tugas Rutin disebut juga dengan TR, *Critical Book Report* atau *CBR*, *Critical Research/Jurnal Review* disebut juga dengan *CJR*, *Mini Riset* atau *MR*, *Rekayasa Ide* atau disebut juga dengan RI, dan terakhir *Projek*” (Azis, 2018:01), dengan banyaknya tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa Unimed khususnya mahasiswa Seni Rupa, maka perlu diberi stimulus yang tinggi untuk dapat mengerjakan tugas tersebut dengan baik dan benar, meningkatkan minat dalam mengerjakan tugas sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik nantinya.

Banyak hal yang dapat meningkatkan minat seorang mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh seorang dosen per-Mata Kuliahnya, salah satu diantaranya media ajar yang menarik. Dilihat dari media yang dapat meningkatkan minat seorang mahasiswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, khususnya bagi mahasiswa Seni Rupa, salah satu stimulus yang dapat dilakukan yakninya dengan membuat *e-book* ber-*International Standard Book Number (ISBN)* dan video tutorial

berbasis *e-learning* untuk materi ajar *Wedha's Pop Art Potrait (WPAP)* pada Mata Kuliah Grafis Komputer, yang dapat diakses, dibaca, ditonton, dan dipelajari oleh mahasiswa Seni Rupa melalui *gadget*, *smartphone*, *smartwatch* mereka masing-masing. Mahasiswa dapat menyimpan, men-*share* materi *WPAP* tersebut pada aplikasi *Facebook (FB)*, *WhatsApp (WA)*, *youtube*, *e-mail*, dan lain sebagainya, yang ada pada *Handphone (HP) Android* yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut, kegiatan ini dapat dilakukan oleh mahasiswa tersebut diseluruh dunia manapun asalkan ditempat tersebut terhubung dengan *network internet*.

KAJIAN TEORI

1. Media Ajar

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar seseorang, salah satunya yaitu media ajar, di sini media ajar dapat dikembangkan menjadi menarik lagi yang sesuai dengan kebutuhan zaman *now* tentunya. Menurut Arief (1986) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sumber informasi penerima sumber informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat seseorang sehingga terjadi proses belajar yang diharapkan. Dalam pembelajaran (*instructional*), sumber informasi adalah dosen, guru, instruktur, peserta didik, bahan bacaan, media ajar, dan sebagainya. “Media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini dosen, kepada penerima pesan, dalam hal ini mahasiswa” (Rusdi, 2007:4).

Bertolak dari pendapat di atas Mahnun (2012:28) mengungkapkan bahwa “media pengajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dielakukan dalam rangka menyukseskan program belajar siswa agar dapat tercapai perubahan tingkah laku yang diharapkan. Konsekuensinya, guru hendaknya memiliki peran dalam memilih media yang tepat dan melakukan pemilihan itu berdasarkan teknik dan langkah-langkah yang benar.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, *knowledge*, dan lain sebagainya, yang disampaikan oleh seorang dosen kepada mahasiswa dengan inovasi media atau penyampaian yang lebih menarik sehingga dapat menstimulus keinginan belajar mahasiswa lebih tinggi lagi. Namun fenomena di lapangan banyak guru yang tidak melakukan dan memahami langkah-





langkah pemilihan media tersebut secara baik dalam pembelajaran, dengan demikian banyak guru yang masih berpusat pada dirinya atau papan tulis sebagai satu-satunya media dan sumber belajar. Bila fenomena ini dibiarkan maka ada kemungkinan pendidikan akan kurang bermutu, dan akan menghasilkan *output* yang *verbalisme*. Oleh karena itu tulisan ini mencoba mengangkat tentang pemilihan media.

2. Grafis Komputer

Seiring dengan berkembangnya zaman banyak perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan, salah satunya perubahan media ajar dari konvensional berubah ke digital, pengerjaan digital tak lepas dengan apa yang disebut dengan komputer sebuah mesin yang mempermudah suatu pekerjaan seseorang, di sini akan diulas secara tajam apa itu Grafis Komputer. Definisi Grafis Komputer suatu bidang ilmu yang mempelajari bagaimana “membangun” grafik (gambar) baik 2D maupun 3D yang kelihatan nyata menggunakan komputer. Suatu proses pembuatan, penyimpanan dan manipulasi model dan citra. Model berasal dari beberapabidang seperti fisik, matematik, artistik dan bahkan abstrak. Grafik Komputer ditemukan tahun 1960 oleh “William Fetter”: Pembentukan desain model *cockpit* (*Boeing*) dengan menggunakan *pen ploter* dan referensi model tubuh manusia 3 Dimensi (Khaliesh, 2010:2). Dalam dunia kesenirupaan Grafis Komputer ini dijadikan sebuah Mata Kuliah yang wajib dipelajari, dipahami, dan dikuasai. Berbagai macam penamaan pada Mata Kuliah ini, ada beberapa kampus menyebutnya Komputer Grafis, Desain Grafis, Grafik Komputer, dan lain sebagainya. Khusus untuk Jurusan Seni Rupa Unimed, penyebutan dengan istilah Grafis Komputer, seorang mahasiswa Seni Rupa Unimed wajib mengambil mata kuliah ini.

3. Wedha's Pop Art Potrait (WPA)

Salah satu materi tugas perkuliahan yang ada pada Mata Kuliah Grafis Komputer di Jurusan Seni Rupa Unimed adalah membuat Tugas Rutin (TR) dan Proyek WPAP. WPAP atau *Wedha's Pop Art Potrait* adalah suatu gugus seni ilustrasi potret wajah yang bersaling-silang secara geometri dengan penggunaan kontradiksi warna-warna khusus. Dimensi dari gambar yang di *trace* (gambar ulang dengan acuan) tidak berubah, sehingga penampakan akhir dari objek yang ditransformasi jelas dan menyerupai aslinya sehingga mudah dikenali. Teknik melukis ini ditemukan oleh Wedha Abdul Rasyid, seorang seniman grafis asal Pekalongan, Jawa Tengah, pada tahun 1990. Awal kepopuleran WPAP adalah ketika digunakan untuk mengilustrasikan cerita-cerita karya Ars wendo

Atmowiloto dan Himan Hariwijaya di majalah “Hai” (WPAP, 2015). Berikut contoh karya WPAP.

4. Minat

Minat merupakan keinginan untuk dapat memiliki sesuatu, dorongan yang ada dalam diri, mencapai sebuah yang diminati. Menurut Jersild dan Tasch dalam Wayan, (1986:229) bahwa minat atau *interest* menyangkut aktifitas-aktifitas yang dipilih secara bebas oleh individu. Seseorang akan memilih yang diinginkannya sesuai dengan kehendak hatinya tanpa ada paksaan dari siapapun. Kehendak yang timbul tersebut menarik perhatian untuk dapat memiliki atau melakukannya.

Menurut Sumadi (1993:16) mengemukakan “hal yang menarik perhatian adalah hal yang dari konteksnya” atau kalau dikatakan secara sederhana “hal yang menarik perhatian adalah hal yang lain dari lain-lainnya”. Kemudian Slameto (1995:181) menjelaskan usaha pencapaian minat yaitu dapat memakai insentif dalam usaha pencapaian tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang pemberian insentif akan membangkitkan motivasi siswa dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul. Jadi, minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri (Slameto, 1995:180).

Minat ini merupakan potensi yang dimiliki individu, merupakan sesuatu yang perlu sekali digali agar dapat diaplikasikan dengan tepat sesuai dengan bidangnya. Hal ini penting sekali diterapkan khususnya dalam rangka penentuan karir, untuk mengetahui kekuatan kelemahan kemampuan individu mahasiswa agar mahasiswa mampu memahami dirinya (pemahaman diri) terutama minat-minatnya, dengan mengetahui secara jelas kekuatan kelemahan dirinya sendiri, individu akan mampu membuat perencanaan dan keputusan karirnya di masa depan. Selanjutnya Azis, (2010:7) mengungkapkan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka terhadap sesuatu yang timbul dari dalam diri (*interen*) dan pengaruh dari luar diri (*eksteren*). Minat ini timbul tanpa ada paksaan dari siapapun, merupakan kehendak dari diri sendiri, hal yang diminati merupakan sesuatu yang menarik untuk dimiliki atau dilakukan untuk karir masa depan.

Berdasarkan uraian tentang minat di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah keinginan yang timbul dari dalam diri (*internal*) seseorang akan ketertarikan terhadap sesuatu yang *interest* berasal dari luar diri (*eksternal*), menimbulkan keinginan



untuk mendekati, mempelajari, menyentuh, dan lain sebagainya lebih dekat lagi.

5. Hasil Belajar

Berikut ini penjelasan tentang pendefinisian hasil belajar, Mesra (2016:308) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah "kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang meliputi seluruh mental, ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran", Winkel (1983) prestasi belajar adalah hasil suatu penilaian di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Menurut Sudjana (1987) prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar, dengan demikian prestasi belajar diartikan sebagai suatu hasil atas kecakapan atau kemampuan seseorang pada bidang tertentu dalam mencapai tingkat kedewasaan yang langsung dapat diukur dengan *test*. Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh seorang dosen (Alwi, 2002:25). Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, melaksanakan *test*, dalam bentuk angka atau huruf.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan ini masuk ke dalam penelitian pengembangan, di mana pada penelitian ini akan membuat sebuah produk baru untuk mendukung sistem pembelajaran. Pengembangan dilakukan pada materi ajar WPAP pada Mata Kuliah Grafis Komputer, dengan media berupa *e-book* Mata Kuliah Grafis Komputer dan video tutorial ber-basis *e-learning* tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa Seni Rupa.

Penelitian ini menggunakan model 4D (*four-D models*). Menurut Thiagarajan (1974:7) pengembangan model *four-D* terdiri dari 4 (empat) tahapan: 1). Pendefinisian (*define*); 2). Perancangan (*design*); 3). Pengembangan (*develop*); dan 4). Penyebaran (*dessiminate*). Penelitian ini hanyasampai pada tahap pengembangan (*develop*) yaitu tahap 3 (tiga).

HASIL DAN PEMBAHASAN

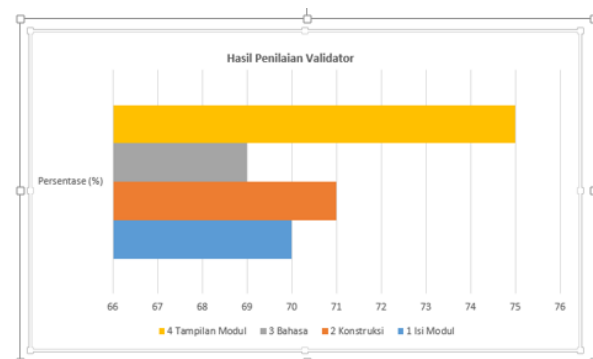
1. Hasil

1). Hasil Penilaian Validator

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator

No	Variabel	Pencapaian (%)	Kategori
1.	Isi Modul	70	Valid
2.	Konstruksi	71	Valid
3.	Bahasa	69	Valid
4.	Tampilan Modul	75	Valid
Rata-rata		71,25	Valid

Hasil analisis skor penilaian validator tersebut di atas, yang terdiri dari 4 (empat) variabel menjelaskan bahwa, 1) Isi modul berada pada pencapaian **70%** masuk kedalam kategori **valid**, 2) konstruksi berada pada pencapaian **71%**, pencapaian ini berada ke dalam kategori **valid**, 3) variabel Bahasa mencapai persentase yaitu **69%** dikategorikan **valid**, dan 4) tampilan modul berada pada pencapaian **75%** dan dapat dikategorikan **valid** juga. Berdasarkan ke-empat variabel di atas, maka dapat dirata-ratakan apa persentase **71,25%** berada pada kategori **valid**. Perbandingan derajat pencapaian hasil validasi modul pada masing-masing variabel yang telah dilakukan penilaian oleh validator dapat dilihat pada gambar 1, berikut ini:



Gambar 1. Hasil Penilaian Validator

2). Hasil Praktikalitas Mahasiswa

Tabel 2. Hasil Praktikalitas Mahasiswa

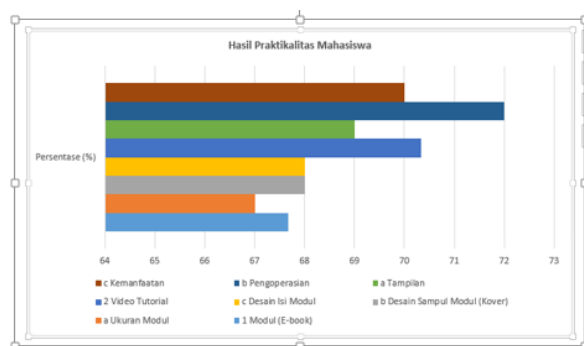
No	Variabel	Pencapaian (%)	Kategori
1.	Modul (E-book)	67,67	Cukup Praktis
a.	Ukuran Modul	67	Cukup Praktis
b.	Desain Sampul Modul (Kover)	68	Cukup Praktis
c.	Desain Isi Modul	68	Cukup Praktis
2.	Video Tutorial	70,33	Cukup Praktis
a.	Tampilan	69	Cukup Praktis
b.	Pengoperasian	72	Cukup Praktis
c.	Kemanfaatan	70	Cukup Praktis
Rata-rata		69	Cukup Praktis

Hasil analisis data penilaian dari mahasiswa kelas A dan B Reguler Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan yang sekaligus menjadi objek uji coba modul peningkatan minat mahasiswa dalam membuat 6 (enam) penugasan Kerangka Kualifikas Nasional Indonesia (KKNI) pada Mata Kuliah Grafis Komputer terdapat 4 (empat) variabel,





yaitu 1). Modul (*e-book*) berada pada persentase **67,67%** berada pada kategori **cukup praktis**, a) ukuran modul berada pada pencapaian **67%** berada pada kategori **cukup praktis**, b) desain sampul modul (Kover) berada pada pencapaian **68%** masih berada pada kategori **cukup praktis**, dan c) desain isi modul berada pada pencapaian **68%** berada pada kategori **cukup praktis**. 2). Video tutorial berada pada persentase **70,33%** berada pada kategori **cukup praktis**, a). Tampilan video tutorial berada pada persentase 69% masuk ke dalam kategori **cukup praktis**, b). pengoperasian video tutorial masuk ke dalam 72% berada pada kategori **cukup praktis**, dan c). kebermanfaatan video tutorial berada pada persentase 70% masuk ke dalam kategori **cukup praktis** juga. Secara keseluruhan dapat dirata-ratakan ke dalam persentase 69% dan masuk ke dalam kategori **cukup praktis**. Untuk lebih jelas pencapaian praktikalitas modul oleh mahasiswa dapat dilihat pada gambar 2, berikut ini:



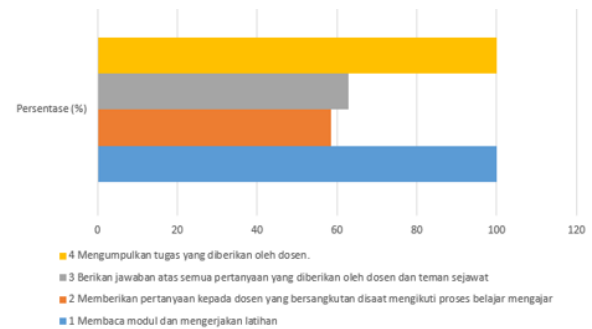
Gambar 2. Hasil Praktikalitas Mahasiswa

3). Hasil Persentase Pencapaian Aktivitas Mahasiswa

Tabel 3. Hasil Persentase Pencapaian Aktivitas Mahasiswa

No.	Kategori Aktivitas Mahasiswa	Persentase (%)	Kriteria
1.	Membaca modul dan mengerjakan latihan	100	Aktif Sekali
2.	Memberikan pertanyaan kepada dosen yang bersangkutan disaat mengikuti proses belajar mengajar	58,40	Cukup Aktif
3.	Berikan jawaban atas semua pertanyaan yang diberikan oleh dosen dan teman sejawat	62,77	Cukup Aktif
4.	Mengumpulkan tugas yang diberikan oleh dosen.	100	Aktif Sekali
Rata-rata Secara Keseluruhan		80,29	Aktif

Berdasarkan hasil analisis aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran dengan tingkat pencapaian persentase 80,29% masuk ke dalam kategori mahasiswa aktif dan bisa dikatakan sudah mendekati aktif sekali. Untuk melihat perbandingan hal tersebut di atas dapat dilihat pada gambar 3, berikut ini:



Gambar 3. Aktivitas Mahasiswa Berdasarkan Pengamat

2. Pembahasan

Analisis skor penilaian validator pengkategorian modul masuk ke dalam kategori valid, dimana hasil rata-rata dari variabel isi modul, konstruksi, bahasa, dan tampilan modul berada pada persentase 71,25%. Hal ini menunjukkan modul valid untuk meningkatkan minat pengguna.

Tampilan modul yang menarik mampu meningkatkan minatnya mahasiswa dalam belajar berada pada pencapaian 75% dikategorikan Praktis. Uraian isi pada modul disusun secara sistematis, hal ini memudahkan pengguna dalam memahami modul. Modul dirumuskan dalam satu unit pembelajaran yang diawali dengan penyanyian materi dan evaluasi. Penyajian modul sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa. Menurut Depdiknas (2008a:3-5) sebuah modul dikatakan baik dan mudah dipahami siswa jika materi dalam satu unit yang utuh sesuai dengan kemampuan pengguna (*Self Contained*).

Kemudahan bagi pengguna (*Learnability*) modul dan video yaitu dosen sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran dengan nilai 80% berada pada kategori praktis bagi pengguna. Dimana modul dan video mudah digunakan sehingga mahasiswa tertarik dan meningkatkan minat mereka dalam menggunakan modul dan video.

Daya guna modul dan video bagi mahasiswa (*Efficiency*) dengan pencapaian nilai 86,67% masuk ke dalam kategori praktis. Modul dapat membantu mahasiswa dalam menerangkan konsep. Diharapkan juga mampu membantu dosen mengarahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran. "salah satu dari tujuan modul adalah memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (Depdiknas, 2008b:5-6). Kepraktisan dan efektifitas waktu (*Effectiveness of Time*) berada pada kategori praktis dengan nilai pencapaian 84%.



Modul dikembangkan secara praktis digunakan oleh dosen untuk membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dosen dapat memanfaatkan waktu yang minimal dengan hasil belajar yang maksimal. Menurut Depdiknas (2008b:5) modul yang baik dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, bagi guru/pembimbing dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi belajar mahasiswa dapat dinyatakan lulus sebanyak 42 orang dan 1 orang mahasiswa dinyatakan tidak lulus. Persentase mahasiswa yang lulus 95,23% dan 4,78% persentase yang tidak lulus. Tujuan evaluasi untuk menentukan apakah mahasiswa yang diajar sudah memiliki kompetensi yang telah ditetapkan sehingga layak diberikan materi pembelajaran berikutnya.

Kepraktisan modul membuktikan bahwa, 42 orang mahasiswa yang menggunakan modul dalam proses pembelajaran, 95,23% mahasiswa dinyatakan tuntas. Selanjutnya, berdasarkan pengamatan yang diamati oleh satu orang pengamat, umumnya mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa modul praktis, efektif, dan dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Grafis Komputer.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: 1). Telah dihasilkan modul dan video Mata Kuliah Grafis Komputer untuk peningkatan minat mahasiswa Jurusan Seni Rupa dalam membuat 6 (enam) penugasan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) Revitalisasi 2018, dan 2). Nilai validitas modul berada pada pencapaian 71,25% berada pada kategori valid. Nilai praktikalitas modul dan video oleh mahasiswa berada pada tingkat pencapaian 69% dapat dikategorikan cukup praktis dan mampu meningkatkan minat pengguna dalam proses pembelajaran.

2. Saran

Diharapkan peneliti-peneliti berikutnya untuk mengembangkan modul berbasis karakter (*soft skill*) yang lebih ditekankan kepada *attitude* peningkatan minat dan hasil belajar dalam proses pembelajaran, khususnya di Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

nya wawasan dan kemampuan tentang menggambar sketsa dan perspektif dapat ditambah lagi pada ranah pembelajaran seni budaya di sekolah, dengan tujuan agar kemampuan menggambar sketsa dan perspektif yang dimiliki bisa memberikan masukan yang lebih

besar dalam menunjang kemampuan siswa untuk menggambar bentuk yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi Hasan dkk. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arief S. Sadiman, dkk. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Azis, A. C. K. (2018). *Pengembangan Materi Ajar Komik pada Mata Kuliah Menggambar Ilustrasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Seni Rupa dalam Membuat Penugasan KKNI Revitalisasi 2018*. Medan: LPM Unimed.
- Khaliesh, Hamdil. (2010). *Pengenalan Komputer Grafis*. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(01), 28.
- Mesra, M., Azis, A. C. K., & Astuti, W. W. (2016). Kontribusi Motivasi Belajar Dan Lingkungan Tempat Tinggal Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Medan. *Jurnal Bahas Unimed*, 27(3), 302-319.
- Permen RI. (2013). *Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)*. Jakarta: _____.
- Rasyid, Wedha Abdul. (2018). *Wedha dan WPAP (Wedha's Pop Art Potrait)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rusdi Susilana & Cepi Riyana. (2007). *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (1987). *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sumadi, Suryabrata. (2002). *Pengertian Minat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wayan, Nurkencana. (1986). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- WPAP Community. (2015). *WPAP atau Wedha's Pop Art Potrait*. Diunduh pada 26 Mei 2019 (Online). Di <https://id.wikipedia.org/wiki/WPAP>

