



PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK SENI GRAFIS UNTUK PESERTA DIDIK SMA

Jerry Rinaldo^{1*}, Yudi Sukmayadi²

Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Kelurahan Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Kode Pos 40154
Jawa Barat, Indonesia
Email : jerryR@upi.edu

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa modul elektronik pembelajaran seni grafis untuk peserta didik SMA. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) model 4D yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini model 4D disederhanakan menjadi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan sebagian *development* (pengembangan). Data dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan gambaran proses pengembangan modul elektronik pembelajaran seni grafis untuk peserta didik SMA mulai dari *define* (pendefinisian) meliputi analisis kebutuhan belajar, kurikulum, peserta didik, materi, tugas, rumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* (perancangan) meliputi pemilihan media, format, dan pembuatan desain awal. Tahap *development* (pengembangan) meliputi pembuatan produk media pembelajaran. Melalui modul elektronik ini diharapkan dapat melancarkan proses pembelajaran, dapat mengatasi kendala dalam menemukan dan memahami materi seni grafis, peserta didik dapat belajar mandiri di sekolah ataupun di rumah dan juga dapat meningkatkan apresiasi dan kreatifitas terhadap karya seni grafis.

Kata Kunci: pengembangan, modul elektronik, seni grafis.

Abstract

The purpose of this study was to produce learning media products in the form of graphic arts learning electronic modules for high school students. The type of research used is the 4D research and development model which consists of define, design, development and disseminate. In this research, the 4D model is simplified into define, design and part of development. Data was collected through observation, interviews and documentation. The results of the study show an overview of the process of developing electronic modules for graphic arts learning for high school students starting from define (defining) including learning needs analysis, curriculum, students, materials, assignments, formulation of learning objectives. The design stage includes selecting the media, format, and making the initial design. The development stage includes the creation of learning media products. Through this electronic module it is hoped that it can expedite the learning process, be able to overcome obstacles in finding and understanding graphic art material, students can learn independently at school or at home and can also increase appreciation and creativity for graphic arts works.

Keywords: development, electronic module, graphic arts.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Budaya pada satuan pendidikan setingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) terdiri dari beberapa jenis seni untuk disampaikan kepada peserta didik, yaitu seni rupa, musik, tari dan teater. Pada Kurikulum 2013, Permendikbud (2013) No 69 Tahun 2013 mengamanatkan satuan pendidikan untuk menyediakan dua jenis seni disampaikan kepada peserta didik. Sedangkan pada Kurikulum Merdeka, Kepmendikbudristek (2020) RI No 262/M/2022 mengamanatkan satuan pendidikan untuk menyampaikan satu jenis seni kepada peserta didik.

Artinya satuan pendidikan diberi keleluasaan untuk memilih jenis seni yang akan diberikan sesuai dengan tenaga pendidik yang ada di satuan pendidikan tersebut. Sesuai pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa seni rupa dapat disampaikan di setiap satuan pendidikan termasuk tingkat SMA.

Visual sebuah benda atau karya merupakan aspek yang ditonjolkan pada pembelajaran seni rupa. Disinilah peserta didik diberi ruang untuk terlibat langsung dalam pengembangan pengalaman apresiasi dan kreatifitas untuk menghasilkan karya seni rupa yang





bermanfaat langsung terhadap kehidupan. Salah satu karya seni rupa yang dapat memberi pengalaman apresiasi dan kreatifitas bagi peserta didik yaitu seni grafis. Karya seni grafis dipandang bermanfaat bagi peserta didik dalam kehidupan, karena melalui karya seni grafis ini kreatifitas peserta didik bisa dikembangkan menjadi keterampilan yang menghasilkan.

Seni grafis merupakan karya seni rupa murni yang proses pembuatannya melalui teknik cetak. Hasil observasi yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 Juli 2022 terhadap peserta didik kelas 11 MIPA 1 SMA Negeri 3 Pekanbaru, karya seni grafis kurang familiar dibanding karya seni lukis dan seni patung. Hal ini terjadi karena kurangnya ketersediaan sumber belajar yang membahas karya seni grafis ini secara khusus. Wawancara yang dilakukan dengan Ibu Afri Yenni, S.Sn. dan Bapak Tommy Wahyudi, M.Sn. pada hari Sabtu tanggal 9 Juli 2022 mengatakan bahwa buku pembelajaran yang tersedia untuk tingkat SMA tidak secara gamblang membahas materi seni grafis. Akibatnya peserta didik kekurangan informasi terkait materi seni grafis. Sedangkan kebutuhan akan informasi terkait materi seni grafis sangat perlu bagi peserta didik dalam hal mengembangkan apresiasi dan kreatifitas berkarya seni rupa (Yenni, 2022).

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya pengembangan terkait materi seni grafis sebagai media pendukung dalam pembelajaran Seni Budaya di SMA. Salah satu cara untuk menambah sumber belajar tentang seni grafis yaitu melalui pengembangan modul elektronik. Menurut Surahman (dalam Prastowo, 2015:105) menyatakan bahwa modul adalah program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari secara individu oleh peserta didik. Keberadaan modul elektronik ini nantinya diharapkan dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang dihadapi dan memberi kemudahan dalam memahami materi seni grafis bagi peserta didik.

Media pembelajaran dalam bentuk modul elektronik ini dimanfaatkan untuk mengembangkan proses pembelajaran lebih menarik, aktif dan interaktif. Pembelajaran melalui pemanfaatan modul elektronik merupakan salah satu strategi dalam menyampaikan materi secara terperinci dan tertulis. Peserta didik dapat mengakses modul elektronik ini kapan dan dimana saja. Modul elektronik merupakan media pembelajaran yang disusun secara sistematis dan menarik mencakup halaman judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, petunjuk penggunaan, peta konsep, tujuan pembelajaran, isi/materi, rangkuman serta soal latihan

yang dapat digunakan secara mandiri. Sebagaimana menurut Sugianto (dalam Yusra, 2016:12) menyampaikan bahwa modul elektronik adalah suatu bentuk penyajian media pembelajaran mandiri, yang disusun secara sistematis ke dalam satuan-satuan pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik, dengan animasi, audio, navigasi, agar pengguna media pembelajaran lebih interaktif.

Rancangan media pembelajaran dalam bentuk modul elektronik ini diharapkan dapat melancarkan proses pembelajaran, dapat mengatasi kendala dalam menemukan dan memahami materi seni grafis, peserta didik dapat belajar mandiri di sekolah ataupun di rumah dan juga dapat meningkatkan apresiasi dan kreatifitas terhadap karya seni grafis. Ramadhanti et al (2019) mengatakan adanya peningkatan pemahaman peserta didik melalui media pembelajaran interaktif berbasis *e-book* desain grafis percetakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Azis et al (2021) yang mengatakan penggunaan modul sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan minat mahasiswa dalam proses belajar mengajar.

Surahman (dalam, Prastowo, 2015:105) menyatakan bahwa modul adalah program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari secara individu oleh peserta didik. Selain itu modul dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dibuat secara sistematis, sehingga dapat digunakan dengan atau tanpa fasilitator atau pendidik (Prastowo, 2015:106). Keberadaan modul dapat dijadikan media pembelajaran yang berfungsi menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah serta dapat dipahami peserta didik sesuai dengan tingkat kemampuan berpikirnya.

Sugianto (dalam Yusra, 2016:12) menyampaikan modul elektronik adalah suatu bentuk penyajian media pembelajaran mandiri, yang disusun secara sistematis ke dalam satuan-satuan pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik, dengan animasi, audio, navigasi, agar pengguna media pembelajaran lebih interaktif. Proses pembelajaran ini akan melibatkan tampilan *audiovisual*, suara, film dan lain-lain. Serta penggunaan program yang mudah dipahami, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa modul elektronik dan modul cetak pada dasarnya sama secara keseluruhan. Hanya modul elektronik yang disajikan dalam bentuk *soft copy* atau elektronik.





Menurut Gunawan (dalam Sugianto, 2014), dengan adanya modul elektronik yang interaktif, proses pembelajaran akan melibatkan tampilan *audiovisual*, suara, film, dan lain-lain, serta penggunaan program yang mudah dipahami sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik. Modul elektronik juga dapat meningkatkan pemahaman konseptual dari materi yang diberikan oleh pendidik.

Grafis atau grafika berasal dari kata Yunani *graphein* yang berarti menulis. Seiring perkembangan, yang awalnya berarti menulis kata grafis mengalami pergeseran makna menjadi cetak mencetak. Semua karya cetak dua dimensi, dapat dikelompokkan sebagai karya seni grafis. Menurut Apin (dalam Tanama, 2020: 61) seni cetak grafis sebagai suatu karya seni rupa yang dihasilkan dengan mempertemukan kertas dengan kayu, plat tembaga, seng, atau *silkscreen* yang ditintai yang sebelumnya sudah digarap oleh si seniman.

Seniman grafis memiliki kebebasan dalam mengungkapkan ide atau gagasan dalam berkarya dan tidak terikat dengan kepentingan komersil. Oleh karena itu seni grafis dikatakan bagian seni rupa murni seperti halnya dengan seni lukis dan seni patung. Menurut Marianto (dalam Tanama, 2020: 59) menyatakan seni grafis berkaitan dengan bidang visual pada permukaan dua dimensi sebagaimana lukisan, gambar atau fotografi. Fungsi seni grafis yang merupakan bagian karya seni rupa murni sebagai media ekspresi bagi senimannya.

Prinsip dasar karya seni grafis, dapat dikatakan sebagai bagian dari seni grafis apabila karya tersebut dihadirkan melalui pengolahan klise (*matrix*), penggunaan pewarna (*pigment*), dan kemudian proses cetak (*printing*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) model 4D Thiagarajan (dalam Trianto 2009: 189) yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Tahapan penelitian pengembangan modul elektronik ini dibatasi hanya sampai tahap *design* (perancangan) dan sebagian tahap *development* (pengembangan) yaitu pembuatan produk sedangkan kelanjutannya pada penelitian berikutnya.

Langkah-langkah dalam pengembangan modul elektronik seni grafis untuk peserta didik SMA ini, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini berupa analisis: kebutuhan belajar, kurikulum meliputi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai, latar belakang dan kemampuan peserta didik, materi yang sesuai KI dan KD, tugas dan rumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan membuat rancangan produk yang telah ditentukan. Langkah-langkah kegiatan pada tahapan ini meliputi pemilihan media yang tepat dengan penyajian materi pembelajaran, pemilihan format yang erat kaitannya dengan pemilihan media pembuatan bahan ajar yang akan dikembangkan, dan pembuatan desain awal modul elektronik pembelajaran seni grafis yang sesuai dengan Kurikulum 2013.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini membuat rancangan menjadi produk modul elektronik. Sedangkan untuk proses pengujian validitas produk akan dilanjutkan pada penelitian berikutnya.

Data dikumpulkan melalui metode observasi dan wawancara terhadap peserta didik dan tenaga pendidik, dokumentasi berupa kurikulum yang digunakan. Sedangkan alat pengumpul data menggunakan lembar observasi dan pedoman wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1) Tahap pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian (*define*) dilakukan beberapa kegiatan, yaitu:

(1) Analisis Kebutuhan Belajar

Pelaksanaan analisis kebutuhan belajar di SMA Negeri 3 Pekanbaru melalui tiga tahap, pertama adalah wawancara dengan Afri Yenni, S.Sn. (40 Tahun) dan Tommy Wahyudi, M.Sn. (30 Tahun). Informan merupakan guru Seni Budaya SMA Negeri 3 Pekanbaru. Wawancara dilakukan pada hari Sabtu, 9 Juli 2022 pukul 08.00 - 12.00 WIB di Ruang Majelis Guru SMA Negeri 3 Pekanbaru. Wawancara membahas tentang materi ajar Seni Budaya untuk tahun pelajaran 2022/2023. Hasil yang didapat melalui wawancara: Kebutuhan terhadap perangkat media ajar untuk menunjang proses pembelajaran. Dikarenakan guru tidak mungkin mengulangi pembelajaran yang telah dipelajari. Keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena kurangnya buku teks sebagai referensi yang sesuai.



Tahap kedua melakukan studi literatur tentang modul elektronik pembelajaran. Dasar dalam pengembangan modul elektronik seni grafis ini adalah melihat relevansi ilmu seni grafis dengan kehidupan sehari-hari. Tahap ketiga melakukan analisis pemilihan materi yaitu materi seni grafis. Setelah melakukan wawancara dan observasi, maka diperoleh hasil: Sumber belajar yang tersedia di sekolah belum mengakomodasi materi tentang seni grafis. Tidak adanya panduan untuk melaksanakan praktik khususnya berkarya seni grafis.

(2) Analisis Kurikulum

Hasil analisis kurikulum didapatkan informasi: SMA Negeri 3 Pekanbaru menggunakan kurikulum 2013. Sumber belajar sebagian besar menggunakan terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penyampaian materi dan praktek berdasarkan kemudahan dalam mendapatkan bahan dan kemampuan ekonomi peserta didik.

(3) Analisis Peserta Didik

Melakukan analisis peserta didik untuk mengetahui kemampuan dan perkembangan peserta didik, meliputi latar belakang pengetahuan dan keterampilan. Analisis ini melalui wawancara dengan peserta didik kelas 11 MIPA 1 SMA Negeri 3 Pekanbaru tahun pelajaran 2022/2023. Hasil analisis didapatkan informasi sebagai berikut: Peserta didik yang menempuh pendidikan di SMA Negeri 3 Pekanbaru berasal dari SMP/MTs yang berbeda. Perbedaan dalam perkembangan pengetahuan dan keterampilan, dikarenakan perbedaan dalam mendapatkan materi pembelajaran seni budaya di SMP/MTs.

(4) Analisis Materi

Melakukan analisis materi untuk mengetahui pokok bahasan yang akan dipelajari oleh peserta didik terkait materi seni grafis. Hal ini tentunya berpatokan pada kompetensi dasar dari mata pelajaran.

(5) Analisis Tugas

Melakukan analisis tugas untuk menentukan bentuk refleksi yang akan dikerjakan, baik refleksi dalam bentuk tes pengetahuan maupun tes keterampilan.

(6) Rumusan Tujuan Pembelajaran

Tahap ini, merumuskan hasil analisis materi dan tugas menjadi tujuan pembelajaran, yaitu dapat memahami, menganalisis dan mengevaluasi materi pembelajaran dan dapat berkarya seni grafis.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan (*design*) dilakukan beberapa kegiatan, yaitu:

(1) Pemilihan Media

Berdasarkan hasil analisis pada tahap pendefinisian, maka penelitian ini menetapkan modul elektronik sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini akibat kekurangan media sebagai referensi yang relevan untuk disampaikan kepada peserta didik. Menurut Rusyan dan Daryani (dalam Ibda, 2017: 33) menjelaskan bahwa kebutuhan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu hal yang tidak bisa diabaikan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik terfokus pada proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, dibutuhkan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif bagi peserta didik.

(2) Pemilihan Format

Berdasarkan pemilihan media yaitu dalam bentuk modul elektronik, maka format pengembangannya nanti dalam bentuk *flipbook*. *Flipbook* merupakan buku digital yang penggunaannya seperti membalikan lembaran buku. Format ini dipilih karena dinilai lebih efektif, efisien dan menarik untuk digunakan.

(3) Pembuatan Rancangan Awal

Pada tahap perancangan awal modul elektronik seni grafis ini tentunya menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pada rancangan modul elektronik ini akan dimuat halaman judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, petunjuk penggunaan, peta konsep, pendahuluan (identitas e modul, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran), materi, rangkuman, daftar pustaka, galeri alat dan bahan, galeri tutorial, latihan soal, glosarium dan biodata penulis.

Pada galeri alat dan bahan ditampilkan gambar-gambar alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya seni grafis, guna untuk mendukung penjelasan dari materi pembelajaran. Hal ini dilakukan karena banyaknya alat dan bahan yang belum familiar dikalangan peserta didik. Pada galeri tutorial juga disematkan beberapa video youtube teknik pembuatan karya seni grafis.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan sampai pada pembuatan produk, belum sampai pada tahapan berikutnya karena keterbatasan waktu. Tahapan berikutnya dari pengembangan dan tahap penyebaran akan dilanjutkan pada penelitian berikutnya.

Penjelasan lebih lanjut dari spesifikasi modul elektronik ini dapat dijelaskan:





(1) Judul Modul Elektronik

Judul dari modul elektronik ini adalah Seni Grafis untuk SMA

(2) Ukuran dan Jumlah Halaman Modul Elektronik

Modul elektronik ini dibuat pada lembaran A4 (21 x 29,7 cm) dengan jumlah 40 halaman.

(3) Huruf dan Warna yang Digunakan

Jenis huruf yang digunakan diantaranya *Arturo*, *Berkshire Swash*, *DM Serif Display*, *Montserrat*, *Montserrat Classic*, *Nunito Bold*, *Peace Sans*, *Ribeye* dengan berbagai ukuran. Sedangkan untuk warna yang digunakan dominan putih untuk setiap lembaran halamannya dan warna lainnya untuk beberapa elemen pendukung seperti warna hijau, cokelat, merah, orange, ungu. Warna huruf yang digunakan juga beragam seperti hitam, putih, hijau, merah.

(4) Aplikasi yang Digunakan

Pembuatan modul elektronik ini menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine flipbook*.

(5) Template Modul Elektronik

Template modul elektronik diambil dari aplikasi *canva* yang kemudian di desain ulang sesuai dengan kebutuhan.

2. Pembahasan

1) Halaman Judul dan Kata Pengantar



Gambar 1. Halaman Judul dan Kata Pengantar

Pada halaman judul memuat judul dari modul elektronik ini yaitu Seni Grafis untuk SMA. Jenis huruf yang digunakan untuk Seni Grafis yaitu *Ribeye* dengan ukuran 81 berwarna merah sedangkan untuk SMA menggunakan huruf *DM Serif Display* dengan ukuran 34 berwarna putih diatas kotak hijau. Pada bagian atas kanan juga ada tulisan e modul seni rupa dengan menggunakan huruf *Peace Sans* ukuran 38 dan 44 berwarna hitam. Pada bagian bawah ada nama penulis menggunakan huruf *DM Serif Display* dengan ukuran 25 berwarna hitam. Di bagian kiri atas ada beberapa logo yaitu tut wuri handayani, merdeka mengajar dan merdeka belajar.

merdeka belajar. Pada halaman judul juga ada sebuah karya seni grafis dari Eddy Sunaryo.

Judul kata pengantar menggunakan huruf *Ribeye* dengan ukuran 24 berwarna merah. Isi halaman kata pengantar berupa ucapan syukur dan terima kasih dengan menggunakan huruf *DM Serif Display* ukuran 13 berwarna hitam. Di bagian kiri atas ada beberapa logo yaitu tut wuri handayani, merdeka mengajar dan merdeka belajar yang ditransparankan. Pada bagian kiri juga ada sebuah karya seni grafis dari Eddy Sunaryo yang berjudul *Untitled*.

2) Daftar Isi dan Daftar Gambar



Gambar 2. Daftar Isi dan Daftar Gambar

Judul daftar isi menggunakan huruf *Ribeye* ukuran 24 berwarna merah. Halaman daftar isi berisi subjudul isi e modul dan halaman menggunakan huruf *DM Serif Display* ukuran 14 berwarna hitam. Di bagian kanan atas ada logo tut wuri handayani, merdeka mengajar dan merdeka belajar yang ditransparankan. Pada bagian kanan ada karya seni grafis dari A.D Pirous.

Judul daftar gambar menggunakan huruf *Ribeye* ukuran 24 berwarna merah. Halaman daftar gambar berisi urutan gambar e modul dan halaman dengan menggunakan huruf *DM Serif Display* ukuran 13 berwarna hitam. Di bagian kiri atas ada logo tut wuri handayani, merdeka mengajar dan merdeka belajar yang ditransparankan. Pada bagian kiri ada karya seni grafis dari Eddy Sunaryo.

3) Petunjuk Penggunaan dan Peta Konsep



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan dan Peta Konsep



Judul petunjuk penggunaan menggunakan huruf *Ribeye* ukuran 24 berwarna merah. Halaman petunjuk penggunaan berisi cara penggunaan e modul menggunakan huruf *DM Serif Display* ukuran 14 berwarna hitam. Di bagian kanan atas ada logo tut wuri handayani, merdeka mengajar dan merdeka belajar yang ditransparankan. Pada bagian kanan ada karya seni grafis dari A.D Pirous.

Judul peta konsep menggunakan huruf *Ribeye* ukuran 24 berwarna merah. Halaman peta konsep berisi kerangka pembelajaran e modul menggunakan huruf *Ribeye* ukuran 14 berwarna hitam di atas elemen grafis warna warni. Di bagian kanan bawah ada logo tut wuri handayani, merdeka mengajar dan merdeka belajar yang ditransparankan. Latar belakang halaman ini ada karya seni grafis dari Eddy Sunaryo.

4) Pendahuluan dan Materi



Gambar 4. Pendahuluan dan Materi

Judul pendahuluan menggunakan huruf *Monserrat Classic* ukuran 34 berwarna hijau. Halaman pendahuluan berisi identitas e modul, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran menggunakan huruf *Monserrat Classic* ukuran 20 berwarna hijau untuk sub judul dan huruf *Monserrat* ukuran 16 berwarna hijau untuk isi dari masing-masing sub judul. Pada bagian kiri atas ada karya seni grafis dari Eddy Sunaryo.

Judul materi menggunakan huruf *Monserrat Classic* ukuran 34 berwarna hijau. Halaman materi berisi pengertian, sejarah, teknik, alat dan bahan, langkah-langkah berkarya, dan fungsi seni grafis dengan menggunakan huruf *Monserrat Classic* ukuran 20 berwarna hijau untuk sub judul dan huruf *Monserrat* ukuran 13 berwarna hijau untuk isi dari masing-masing sub judul. Pada bagian kiri atas ada sebuah karya seni grafis dari Eddy Sunaryo.

5) Rangkuman dan Daftar Pustaka



Gambar 5. Rangkuman dan Daftar Pustaka

Judul rangkuman menggunakan huruf *Monserrat Classic* ukuran 34 berwarna hijau. Halaman rangkuman berisi ringkasan e modul, menggunakan huruf *Monserrat* ukuran 13 berwarna hijau. Pada bagian kiri atas ada sebuah karya seni grafis dari Eddy Sunaryo.

Judul daftar pustaka menggunakan huruf *Monserrat Classic* ukuran 24 berwarna hijau. Halaman daftar pustaka berisi sumber bacaan dari e modul, menggunakan huruf *Monserrat* ukuran 13 berwarna hijau.

6) Galeri Alat - Bahan dan Galeri Tutorial



Gambar 6. Galeri Alat - Bahan dan Galeri Tutorial

Judul galeri alat dan bahan menggunakan huruf *Monserrat Classic* dengan ukuran 24 berwarna hijau. Sedangkan sub judul menggunakan huruf *Arturo* ukuran 16 berwarna merah. Halaman galeri alat dan bahan berisi gambar alat dan bahan dalam berkarya seni grafis yang diambil dari berbagai sumber dilengkapi nama masing-masing dengan menggunakan huruf *Monserrat* ukuran 10 berwarna hijau.

Judul galeri tutorial menggunakan huruf *Monserrat Classic* dengan ukuran 24 berwarna hijau. Sedangkan sub judul menggunakan huruf *Arturo* ukuran 16 berwarna merah. Halaman galeri tutorial berisi video tutorial dalam berkarya seni grafis yang diambil dari berbagai sumber dilengkapi nama masing-masing dengan menggunakan huruf *Monserrat* ukuran 10 berwarna hijau.





7) Latihan dan Glosarium



Gambar 7. Latihan dan Glosarium

Judul latihan menggunakan huruf *Montserrat Classic* ukuran 24 berwarna hijau. Sedangkan sub judul menggunakan huruf *Montserrat* ukuran 13 berwarna putih latar hijau. Halaman latihan ini berupa soal latihan pilihan ganda, uraian, praktik menggunakan huruf *Montserrat* ukuran 10 berwarna hijau. Soal pilihan ganda dengan menyematkan link *google form*, melalui link itu peserta didik menjawab soal-soal terkait materi seni grafis.

Judul glosarium menggunakan huruf *Montserrat Classic* ukuran 24 berwarna hijau. Halaman glosarium berisi kata-kata asing dilengkapi dengan pemaknaannya menggunakan huruf *Montserrat* ukuran 13 berwarna hijau.

8) Biodata Penulis dan Halaman Belakang



Gambar 8. Biodata Penulis dan Halaman Judul E Modul

Kata biodata penulis menggunakan huruf *Montserrat Classic* ukuran 18 berwarna putih, nama penulis menggunakan huruf *Nunito Bold* ukuran 36 berwarna putih, data nomor hp, email, alamat menggunakan huruf *Montserrat Classic* ukuran 13. Halaman biodata penulis berisi identitas, pendidikan, pengalaman mengajar penulis dengan menggunakan huruf *Montserrat Classic* ukuran 13 berwarna hijau.

Halaman belakang berisi ringkasan singkat tentang isi dari modul elektronik seni grafis menggunakan huruf *DM Serif Display* ukuran 17 berwarna hijau. Di bagian kanan bawah ada beberapa logo yaitu tut wuri handayani, merdeka mengajar dan merdeka belajar yang ditransparankan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pengembangan modul elektronik ini merujuk pada keterbatasan sumber pembelajaran materi seni grafis untuk SMA. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran berbasis modul elektronik seni grafis untuk SMA ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang dihadapi dan kemudahan dalam memahami materi seni grafis.

Proses pengembangan modul elektronik ini melalui beberapa tahapan, pertama tahap pendefinisian (*define*) yang meliputi analisis: kebutuhan belajar, kurikulum, peserta didik, materi, tugas, rumusan tujuan pembelajaran. Kedua tahap perancangan (*design*) yang meliputi pemilihan: media, format, pembuatan desain awal. Ketiga tahap pengembangan (*development*) yang meliputi pembuatan produk media pembelajaran.

Pada tahap pendefinisian (*define*) dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan diperlukan media pembelajaran seni grafis dalam membantu peserta didik melaksanakan proses pembelajaran. Kebutuhan ini ditindaklanjuti pada tahap perancangan (*design*) dengan menentukan media. Hasilnya adalah menetapkan pengembangan modul elektronik sebagai media penyajian materi pembelajaran seni grafis dengan format *flipbook*. Pada rancangan awal modul elektronik memuat halaman judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, petunjuk penggunaan, peta konsep, pendahuluan, materi, rangkuman, daftar pustaka, galeri alat dan bahan, galeri tutorial, latihan soal, glosarium dan biodata penulis. Pada tahap pengembangan (*development*), semua rancangan awal dibuat dalam bentuk produk media pembelajaran modul elektronik seni grafis.

2. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat ditujukan kepada; (1) peserta didik agar menggunakan modul elektronik ini untuk lebih terapresiasi dan kreatif dalam berkarya seni grafis, (2) tenaga pendidik untuk menggunakan modul elektronik seni grafis ini agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif, (3) penelitian selanjutnya untuk melanjutkan pengembangan (*development*) dari penelitian ini sampai pada tahap penyebaran (*disseminate*) dan melanjutkan pengembangan modul elektronik seni grafis untuk SMA ini agar lebih sempurna.



DAFTAR RUJUKAN

- Azis, A. C. K., Mesra, M., & Sugito, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Micro Teaching Bagi Mahasiswa Seni Rupa Universitas Negeri Medan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 223-229. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.26011>.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang : Konsep dan Aplikasi*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Kepmendikbudristek. (2022). *Kepmendikbudristek RI No 262/M/2022 Tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud.
- Permendikbud. (2013). *Permendikbud No 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Prawoto, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ramadhanti, F., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan menggunakan Model Four-D pada Siswa SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(10), 9806-9814. <https://jptiik.ub.ac.id/index.php/jptiik/article/view/6576>.
- Sugianto, H. (2014). Penerapan Model Kontektual Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Literasi Sains Siswa pada Materi Fluida di SMA kelas IX IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(1), 1-7. <https://doi.org/10.17509/jpp.v14i1.3207>.
- Tanama, A. (2020). *Cap Jempol Seni Cetak Grafis dari Nol*. Yogyakarta: SAE.
- Trianto, T. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Perdana Group.
- Yenni, A., Wahyudi, T. (2022). "Materi Ajar Seni Budaya Untuk Tahun Pelajaran 2022/2023". *Hasil Wawancara Pribadi*: 9 Juli 2022, SMAN 3 Pekanbaru.
- Yusra, A. H. (2016). *Perancangan dan Pembuatan Modul Pembelajaran Elektronik (E-Modul) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK N 9 Padang Tahun Ajaran 2016/2017*. Tesis tidak diterbitkan. Padang: Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

