

**PENGEMBANGAN E-MODUL MATERI CORELDRAW X6  
PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN  
UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS KELAS X**

*DEVELOPING E-MODUL OF CORELDRAW X6 MATERIAL ON THE ART PROJECT AND  
ENTREPRENEURSHIP SUBJECT FOR STUDENTS IN SENIOR HIGH SCHOOL GRADE X*

Oleh: Ulfa Khoirunisa, Universitas Negeri Yogyakarta, ulfa.khoirunisa31@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun dan mengembangkan modul pembelajaran materi *CorelDraw X6* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa SMA kelas X dan mengetahui kelayakan modul pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar siswa berdasarkan format kriteria bahan ajar yang dikeluarkan Departemen Pendidikan Nasional dan indikator evaluasi media modul pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan serta mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Subjek penelitian ini adalah 36 siswa kelas X SMA Negeri 1 Banjarnegara, 3 dosen ahli dan 1 orang guru untuk pengujian kelayakan modul pembelajaran. Hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa: (1) modul pembelajaran dikembangkan menjadi sebuah E-Modul Materi *CorelDraw X6* pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Siswa SMA Kelas X, (2) E-modul telah memenuhi uji kelayakan sebagai bahan ajar untuk mendukung kegiatan belajar siswa dengan rata-rata skor 4,40 yang termasuk kategori sangat baik oleh ahli media, rata-rata skor 4,21 yang termasuk kategori sangat baik oleh ahli materi, dan rata-rata skor 3,91 yang termasuk kategori baik dari hasil respon siswa sebagai pengguna modul.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Modul Pembelajaran Elektronik, Aplikasi *CorelDraw*, Prakarya dan Kewirausahaan

**Abstract**

*The purposes of this study are to develop an electronic learning module of CorelDraw X6 materials on the art project and entrepreneurship subject for high school students grade X and to determine the feasibility of the electronic learning module to support student learning activities based on the teaching materials criteria issued by the Ministry of National Education and the evaluation indicators of media in learning module. The study was conducted by the research and development approach with the development model used is based upon the ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate) model. The subject of the study were 36 students in grade X SMAN 1 Banjarnegara, 3 expert lecturers and an art project and entrepreneurship subject teacher for the feasibility testing of the learning module. The result of the study show that: (1) the learning module developed into an E-Module of CorelDraw X6 Material on The Art Project and Entrepreneurship Subject for Students in Senior High School Grade X, (2) E-module has met feasibility testing as teaching materials to support student learning activities with an average score 4.40 which is categorized as excellent by media experts, the average score 4.21 which is categorized as excellent by subject matter experts, and the average score 3.91 which is categorized as good by the results of student response as module user.*

**Keywords:** *Development, Electronic Learning Module, CorelDraw, Art Project and Entrepreneurship Subject*

## PENDAHULUAN

Perubahan merupakan suatu hal yang pasti terjadi dan tidak mungkin dihindari di berbagai bidang kehidupan manusia, tidak terkecuali bidang pendidikan. Perubahan di bidang pendidikan salah satunya yaitu penerapan kurikulum yang semula Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Perubahan kurikulum ini disesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan kebutuhan dalam kehidupan bermasyarakat, ilmu pengetahuan, sains, teknologi, seni, dan keterampilan/prakarya. Sesuai dengan Pasal 5 Ayat 3 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2013 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, di jenjang SMA/MA diterapkan mata pelajaran umum yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya dan seni. Kemudian dijelaskan kembali pada ayat 8 bahwa salah satu dari mata pelajaran umum tersebut adalah mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Dalam proses pembelajaran diperlukan komponen-komponen agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan terarah, salah satunya adalah dengan adanya bahan ajar yang dapat

dijadikan pedoman belajar baik bagi peserta didik maupun guru. Sebagai mata pelajaran yang tergolong baru setelah diterapkannya Kurikulum 2013, Prakarya dan Kewirausahaan sudah tentu juga membutuhkan adanya bahan ajar yang dapat digunakan sebagai pedoman belajar. Selain itu, sesuai dengan panduan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, pelajaran tersebut seharusnya menjadi pilihan alternatif dengan minimal 2 bahan ajar yang disediakan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah modul. Modul merupakan seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga siswa dapat belajar tanpa seorang fasilitator/guru. Pembelajaran dengan modul adalah pendekatan pembelajaran mandiri yang berfokuskan penguasaan kompetensi dari bahan kajian yang dipelajari siswa dengan waktu tertentu sesuai dengan potensi dan kondisinya (Depdiknas, 2008). Modul tidak hanya berbentuk cetak, namun juga dapat berbentuk elektronik dengan dilengkapi media lain seperti audio, video, film, dan multimedia interaktif.

Penambahan multimedia dalam modul pembelajaran dapat memberikan manfaat yang lebih besar untuk penggunaannya. Berdasarkan hasil penelitian Mayer & McCarthy (1995) dan Walton (1993) dalam Sidhu (2010: 24) penggunaan

multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar. Multimedia dalam pembelajaran diharapkan mampu membantu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran salah satunya keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi.

SMA Negeri 1 Banjarnegara merupakan salah satu sekolah negeri di Banjarnegara yang menerapkan Kurikulum 2013 termasuk di dalamnya mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Dari hasil observasi yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa pada mata pelajaran tersebut, bahan ajar serta modul pendukung untuk kegiatan praktik pada Kompetensi Dasar mendesain produk dan pengemasan dengan penggunaan aplikasi pengolah grafis masih terbatas. Bahan ajar yang ada masih mencakup pengenalan aplikasi *CorelDraw*, pengenalan *tools* dan fitur dasar yang ada di aplikasi *CorelDraw*, belum ada materi yang disediakan untuk kegiatan praktik pemanfaatan penggunaan aplikasi *CorelDraw* untuk membuat desain produk dan pengemasan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu untuk dilakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa modul elektronik materi penggunaan aplikasi *CorelDraw* untuk membuat desain produk dan pengemasan pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang

dilengkapi dengan multimedia dan evaluasi untuk siswa sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai, layak digunakan dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Pengujian kelayakan modul disesuaikan dengan format kriteria bahan ajar yang dikeluarkan Departemen Pendidikan Nasional dengan indikator-indikator yang digunakan meliputi aspek kelayakan isi, aspek bahasa, aspek penyajian dan aspek kegrafisan. Selain itu pengujian kelayakan juga menggunakan indikator evaluasi media modul pembelajaran.

Dengan adanya penyusunan modul ini diharapkan mampu untuk membantu siswa menguasai salah satu kompetensi dasar dari mata pelajaran PDK khususnya pada materi penggunaan aplikasi desain grafis *CorelDraw*, selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji kemampuannya melalui latihan dan praktik langsung, sehingga mampu melatih kemandirian siswa dalam belajar.

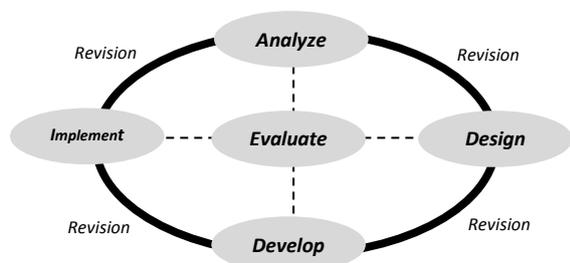
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan.

### **Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE.

Model ADDIE merupakan suatu model yang dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2013).



Gambar 1. Bagan Model ADDIE menurut Reiser (Dewi Salma, 2007)

### Tempat dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 2 responden ahli untuk menguji kelayakan materi dan 2 responden ahli untuk menguji kelayakan media serta 36 responden berasal dari siswa sebagai pengguna akhir modul pembelajaran. Tempat penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Yogyakarta dan di SMA Negeri 1 Banjarnegara.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif. Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan modul dan respon siswa terhadap modul pembelajaran

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi serta respon siswa sebagai pengguna modul adalah data angket yang dikonversikan menjadi skor dengan Skala Likert.

Angket/instrumen yang digunakan untuk penilaian modul dari ahli materi menyesuaikan dengan format kriteria penilaian bahan ajar yang dikeluarkan Departemen Pendidikan Nasional dengan indikator-indikator yang digunakan meliputi aspek kelayakan isi, aspek bahasa, aspek penyajian dan aspek kegrafisan. Kemudian angket yang digunakan untuk penilaian dari ahli media menggunakan indikator evaluasi media modul pembelajaran yang dikembangkan oleh Sungkono.

Kemudian skor rata-rata diubah menjadi nilai dengan kategori untuk mengetahui kualitas modul hasil pengembangan dan penilaian dari ahli serta respon siswa terhadap modul.

Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala lima tersebut menurut Widoyoko (2008: 238) seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Acuan Pengubahan Skor Menjadi Data Kualitatif Skala Lima

Interval skor	Nilai	Kategori
$X > X_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Baik
$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
$X_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup Baik
$X_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang Baik
$X \leq X_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang Baik

Keterangan:

X = Skor aktual (empiris)

$X_i$  = Rata-rata ideal

$S_{Bi}$  = Simpangan baku ideal

Dalam penelitian ini, skor maksimal ideal adalah 5 dan skor minimal ideal adalah 1. Berdasarkan Tabel 1, maka dapat diperoleh pedoman dalam menyatakan rata-rata skor tiap aspek menjadi data kualitatif. Pedoman perubahan seperti yang tercantum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Pedoman Pengubahan Rata-rata Skor Menjadi Data Kualitatif Skala Lima

Interval skor	Nilai	Kategori
$X > 4,2$	A	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	B	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	C	Cukup Baik
$1,8 < X \leq 2,6$	D	Kurang Baik
$X \leq 1,8$	E	Sangat Kurang Baik

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum produk dikembangkan, perlu adanya analisis kebutuhan terlebih dahulu. Analisis kebutuhan dilakukan dari hasil pengamatan terhadap kondisi kegiatan pembelajaran, penggunaan bahan ajar, dan indikator ketercapaian kompetensi dasar siswa. Hasil analisis ketercapaian kompetensi dasar yang digunakan sebagai acuan materi pada modul pembelajaran seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

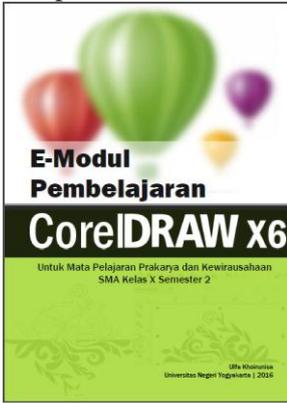
Tabel 3. Kompetensi Dasar dan Indikator sebagai Acuan Materi Pada Modul Pembelajaran

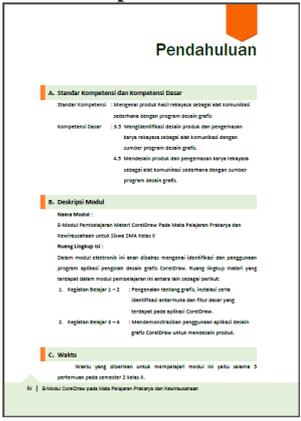
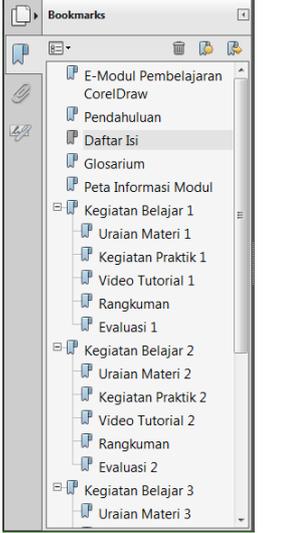
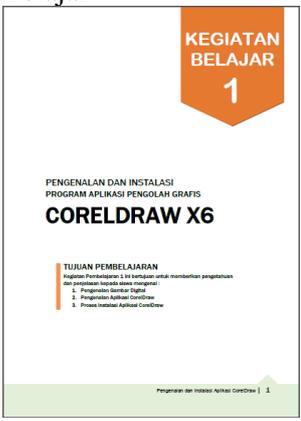
Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Mengidentifikasi desain produk dan pengemasan karya rekayasa sebagai alat komunikasi dengan sumber program desain grafis.	3.5.1 Siswa dapat mengidentifikasi antarmuka aplikasi CorelDraw 3.5.2 Siswa dapat mengidentifikasi fitur dasar aplikasi CorelDraw
4.5 Mendesain produk dan pengemasan karya rekayasa sebagai alat komunikasi sederhana dengan sumber program desain grafis.	4.5.1 Siswa dapat membuat desain logo 4.5.2 Siswa dapat membuat desain poster 4.5.3 Siswa dapat membuat desain sampul buku

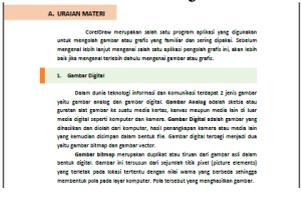
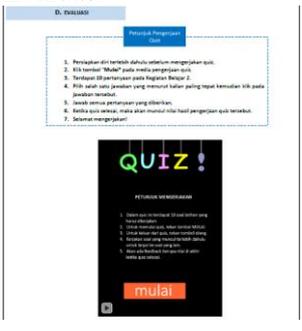
## Hasil Pengembangan

Modul dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Word 2013* dan *Adobe Acrobat X Pro*. Tampilan dari bagian-bagian modul seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Tampilan masing-masing Bagian Modul

No	Bagian Modul	Keterangan
1.	Sampul/cover 	Halaman sampul bagian depan memuat judul modul, materi, kelas pengguna, dan nama pengarang.

<p>2.</p>	<p><b>Halaman pendahuluan</b></p> 	<p>Bagian pendahuluan memuat Standar Kompetensi/ Kompetensi Dasar, deskripsi modul, waktu penggunaan modul, prasyarat penggunaan modul, petunjuk penggunaan modul, dan tujuan akhir penggunaan modul.</p>
<p>3.</p>	<p><b>Bagian Bookmarks</b></p> 	<p>Bookmark disediakan untuk memudahkan pencarian bagian – bagian tertentu pada modul.</p>
<p>4.</p>	<p><b>Halaman awal Kegiatan Belajar</b></p> 	<p>Halaman awal Kegiatan Belajar berisi judul kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan disertai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p>

<p>5.</p>	<p><b>Materi Pembelajaran</b></p> 	<p>Uraian materi berisi penjelasan materi dan langkah-langkah kerja dari kegiatan belajar.</p>
<p>6.</p>	<p><b>Tampilan Halaman Video Tutorial</b></p> 	<p>Video tutorial disediakan kepada siswa sebagai alternatif panduan kegiatan praktik.</p>
<p>7.</p>	<p><b>Tampilan Halaman Evaluasi</b></p> 	<p>Evaluasi yang diberikan berupa latihan, tugas dan kuis yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.</p>

**Hasil Uji Kelayakan**

Setelah *draft* modul selesai dikembangkan, kemudian modul elektronik diuji cobakan yaitu digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran pada situasi yang nyata di kelas. Implementasi dilakukan untuk menguji respon pengguna terhadap modul pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa kelas X SMA Negeri 1 Banjarnegara sebanyak 36 siswa. Uji coba dilaksanakan selama 1 x 45 menit.

Setelah pelaksanaan uji coba selesai, siswa kemudian mengisi angket respon terhadap modul pembelajaran yang telah digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Hasil angket respon siswa terhadap modul pembelajaran ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Respon Siswa terhadap Modul Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Penilaian Tiap Aspek	Kategori
1	Penyajian Materi	3,93	Baik
2	Kebahasaan	3,88	Baik
3	Pemanfaatan	3,74	Baik
4	Kegrafikan	4,11	Sangat Baik
<b>Total rata-rata skor</b>		<b>3,91</b>	<b>Baik</b>

Hasil penilaian terhadap modul oleh ahli media meliputi aspek fisik atau tampilan, penyajian, pemanfaatan dan kegrafikan. Data hasil analisis penilaian ahli media terhadap modul seperti yang tercantum pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Penilaian Modul oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata tiap aspek	Kategori
1.	Fisik atau Tampilan	4,50	Sangat Baik
2.	Penyajian	4,42	Sangat Baik
3.	Pemanfaatan	4,19	Baik
4.	Kegrafikan	4,50	Sangat Baik
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>4,40</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil penilaian modul oleh ahli media menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh adalah 4,40 untuk skor maksimal 5 dengan kategori produk Sangat Baik.

Penilaian ahli materi meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan. Data hasil analisis penilaian ahli materi terhadap modul seperti yang tercantum pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Analisis Penilaian Modul oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata tiap aspek	Kategori
1.	Kelayakan Isi	3,95	Baik
2.	Kebahasaan	4,07	Baik
3.	Penyajian	4,33	Sangat Baik
4.	Kegrafikan	4,50	Sangat Baik
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>4,21</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil penilaian modul oleh ahli materi menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh adalah 4,21 untuk skor maksimal 5 dengan kategori produk Sangat Baik.

### Keunggulan dan Keterbatasan Produk

Keunggulan dari modul pembelajaran yang telah dikembangkan antara lain:

1. Modul pembelajaran elektronik ini menggunakan format PDF yang mudah untuk dioperasikan.
2. Pada setiap kegiatan pembelajaran disediakan video tutorial yang dapat

digunakan untuk membantu kegiatan praktik siswa.

3. Selain video tutorial, disediakan pula kuis interaktif sebagai evaluasi untuk siswa di masing-masing kegiatan pembelajaran.
4. Modul elektronik juga dapat dicetak menjadi bentuk buku jika dibutuhkan.

Sedangkan keterbatasan dari modul pembelajaran yang telah dikembangkan antara lain:

1. Untuk membuka konten video dan kuis, diperlukan aplikasi *Flash Player* yang harus terinstal pada komputer.
2. Kuis yang terdapat dalam modul pembelajaran masih berupa kuis statis yang belum mendukung untuk pengacakan dan perubahan soal secara langsung.
3. Materi yang disediakan masih terbatas pada indikator-indikator dari kompetensi dasar sekolah yang dijadikan sebagai lokasi uji coba.

### **Analisis Kelayakan Modul**

Berdasarkan pembahasan di atas, hasil penelitian menunjukkan penilaian kelayakan E-Modul Pembelajaran Materi *CorelDraw X6* pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Siswa SMA kelas X oleh ahli media dan materi termasuk dalam kategori sangat baik, dan hasil respon siswa terhadap penggunaan modul termasuk dalam kategori baik. Sesuai dengan tujuan evaluasi bahan ajar

yang terdapat pada panduan penulisan bahan ajar yang dikeluarkan oleh DEPDIKNAS yaitu untuk mengetahui apakah bahan ajar telah baik dan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, maka, dari ketiga penilaian tersebut dapat diartikan bahwa E-Modul Pembelajaran Materi *CorelDraw X6* pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Siswa SMA kelas X layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar untuk mendukung kegiatan belajar siswa SMA Negeri 1 Banjarnegara, dan diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dapat belajar secara mandiri pada kegiatan praktik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan E-Modul Materi *CorelDraw X6* pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Siswa SMA kelas X. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul Materi *CorelDraw X6* pada Mata Pelajaran Prakarya dan

Kewirausahaan untuk Siswa SMA kelas X yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mendukung kegiatan belajar siswa dengan rata-rata skor seluruh aspek 4,40 yang termasuk kategori sangat baik oleh ahli media, rata-rata skor seluruh aspek 4,21 yang termasuk kategori sangat baik oleh ahli materi, dan rata-rata skor seluruh aspek 3,91 yang termasuk kategori baik dari hasil respon siswa sebagai pengguna modul.

#### Saran

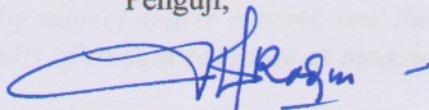
Saran untuk penelitian ini antara lain:

1. Modul pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik yang sama dengan sekolah yang menjadi tempat dilakukannya uji coba lapangan.
2. Penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahap pengukuran hasil belajar siswa secara keseluruhan. Sehingga, terbuka kesempatan bagi para peneliti lain untuk mengkaji lebih jauh pengukuran hasil belajar siswa secara keseluruhan dengan menggunakan modul pembelajaran ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Depdiknas.
- Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kemendikbud.
- Mulyatiningsih, Endang. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Pemerintah. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*.
- Sidhu, Manjit Singh. (2010). *A Multisensory Multimedia Model to Support Dyslexic Children in Learning*. SIGMAP, *Proceeding of The 2010 International Conference*.
- Widoyoko, E. P. (2008). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Penguji,

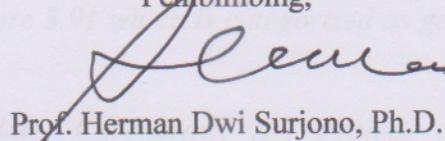


Dr. Eko Marpanaji, M.T.

NIP. 19670608 199303 1 001

Yogyakarta, 8 Agustus 2016

Pembimbing,



Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.

NIP. 19640205 198703 1 001