



# Increasing Student Creativity Through the Development of Life Skills-Based Graphic Design Textbooks

## Peningkatan Kreatifitas Mahasiswa Melalui Pengembangan Buku Ajar Desain Grafis Berbasis Kecakapan Hidup

**Yuniar Setyo Marandy**  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

### OPEN ACCESS

ISSN 2579-5813 (online)

*Edited by:*

*Moch. Bahak Udin By Arifin*

*Reviewed by:  
Amka, Mu'alimin*

*\*Correspondence:*

*Yuniar Setyo Marandy  
[randy.setyo@uin-malang.ac.id](mailto:randy.setyo@uin-malang.ac.id)*

*Received: 10 Februari 2023*

*Accepted: 2 Maret 2023*

*Published: 30 April 2023*

*Citation:  
Yuniar Setyo Marandy (2023)  
INCREASING STUDENT  
CREATIVITY THROUGH THE  
DEVELOPMENT OF LIFE SKILLS-  
BASED GRAPHIC DESIGN  
TEXTBOOKS*

*Madrosatuna: Journal of Islamic  
Elementary School. 7:1.*

*doi:  
[10.21070/madrosatuna.v7i1.1583](https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v7i1.1583)*

The development of a graphic design textbook based on life skills for students of the Tarbiyah and Teacher Training Faculty of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang is one of the means to help students understand and improve their pedagogical and creative abilities. This research and development aimed to (1) describe the process of developing a life skills-based graphic design textbook for students, (2) determine the level of attractiveness of life skills-based graphic design for students, and (3) determine the effect of life skills-based graphic design for students. This research and development method uses research and development (R&D) research. The procedure for developing this research uses a model, namely the Borg and Gall model. This research was conducted at the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Data collection techniques in this study were tests and observations. The data obtained were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the development carried out were in the form of a book "Advanced Graphic Design for Beginners" for students of the Tarbiyah and Teacher Training Faculty of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. The results of this research and development meet the valid criteria with the acquisition of validity; materials experts get 88%, and design experts get 90%. The test results to assess the attractiveness of the book "Advanced Graphic Design for Beginners" developed for students at the Tarbiyah and Teacher Training Faculty of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang was 90%. Student learning outcomes increased from the pre-test results of 67.28 and the post-test scores of 86.98. It can be said that the book "Advanced Graphic Design for Beginners" is appropriate for students to use.

**Keywords:** Textbook, Graphic Design, Life Skills

Pengembangan buku ajar desain grafis berbasis kecakapan hidup bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang adalah salah satu sarana untuk membantu mahasiswa memahami dan meningkatkan kemampuan pedagogik dan kreativitas. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan proses pengembangan buku ajar desain grafis berbasis kecakapan hidup bagi mahasiswa (2) Mengetahui tingkat kemenarikan desain grafis berbasis kecakapan hidup bagi mahasiswa, (3) Mengetahui pengaruh desain grafis berbasis kecakapan hidup bagi mahasiswa. Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D). Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan sebuah model yaitu model Borg And Gall. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah test dan observasi. Data yang diperoleh di analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil pengembangan yang dilakukan yakni berbentuk buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" untuk mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil penelitian dan pengembangan ini memenuhi kriteria valid dengan perolehan kevalidan, ahli materi memperoleh 88 %, ahli desain memperoleh 90 %. Hasil uji coba untuk menilai kemenarikan buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" yang dikembangkan untuk mahasiswa di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebesar 90%. Hasil belajar siswa meningkat dilihat dari hasil pre-test sebesar 67,28 dan nilai post-test sebesar 86,98 maka dapat dikatakan bahwasannya buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" sudah layak digunakan oleh mahasiswa.

**Kata Kunci:** Buku Ajar, Desain Grafis, Kecakapan Hidup

## PENDAHULUAN

Tahun 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan merubah kurikulum mulai berdasarkan pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Sesuai menggunakan Undang-Undang No 12 tahun 2012, bahwa perguruan tinggi mempunyai kewajiban pada penyusunan kurikulum, tetapi dalam pelaksanaannya diharapkan rambu- rambu yang sama supaya bisa mencapai output yang optimal. Disamping itu, mahasiswa pada perguruan tinggi adalah manusia dewasa , sebagai akibatnya dipercaya telah mempunyai pencerahan pada berbagai potensi diri buat sebagai intelektual, ilmuwan, praktisi, dan atau professional(Sudiana, 1989). Sehubungan menggunakan itu, maka perubahan dalam proses pembelajaran sebagai krusial dan akan membangun iklim akademik yang akan mempertinggi kompetensi mahasiswa baik hardskills juga softskills. Hal ini sinkron menggunakan tujuan Pendidikan Tinggi pada UU No 12 tahun 2012 yaitu sebagai insan yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya buat kepentingan bangsa.

Pendidikan kecakapan hidup berfokus pada hasil yang siap membuka pekerjaan untuk para siswa dan mahasiswa (Marwiyah, 2012). Masalah kecakapan hidup dalam pendidikan formal sangat penting untuk dibahas saat ini karena terkait dengan peningkatan jumlah lulusan yang kembali dari sekolah ke perguruan tinggi atau perguruan tinggi ke masyarakat. Kecakapan hidup merupakan kecakapan mandiri yang dibutuhkan siswa. Pembelajaran kecakapan hidup didasarkan pada kehidupan siswa agar siswa dapat hidup mandiri dan bertahan hidup di lingkungan.

Berdasarkan penyebaran angket di Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang diketahui bahwa kemampuan mahasiswa dalam membuat produk atau media berbasis desain grafis masih minim. Hal ini diperkuat dengan sejumlah skripsi mahasiswa yang keluarannya berbasis media tradisional. Karena kurikulum Fakultas Tarbiyah dan Pendidikan Guru juga tidak mengajarkan dalam kaitannya dengan pembelajaran desain, banyak mahasiswa media mencari bantuan dalam merancang produk yang mereka hasilkan, bahkan untuk individu lain dan lembaga jasa desain.

Hal ini juga didukung oleh kesaksian Dekan Fakultas Tarbiah dan Prof. H.Nur Ali, M.Pd menyampaikan bahwa mahasiswa FITK memiliki sedikit pengetahuan tentang desain. Belajar desain sendiri tanpa bimbingan buku ajar. Kemudian, atas permintaan Dekan, mahasiswa akan belajar desain dengan buku ajar desain grafis. Hasil halaman sampul dan konten pembuatan modul mahasiswa hanya menggunakan Microsoft Word. Keterampilan mahasiswa rata-rata tidak menggunakan CorelDraw atau Photoshop saat mendesain. Sungguh, merupakan kebanggaan bahwa mahasiswa akan termotivasi dalam hal desain grafis dan akan mampu mendesain grafis dan menawarkan peluang bisnis setelah mereka memiliki materi kelas dari Panduan Desain. Meningkatkan kecakapan hidup komunikasi visual mahasiswa serta memiliki tingkat berpikir kreatif yang tinggi dengan mempelajari desain grafis karena dapat menumbuhkan kreativitas dan membuatnya menarik secara visual. Serta, mahasiswa akan bisa membuat hari menjadi tidak monoton.

Proses pembelajaran dalam hakikatnya hubungan antara pengajar dan siswa, seseorang pengajar bisa menciptakan dan mendorong siswa buat lebih ulet dan aktif belajar. Belajar merupakan suatu proses bisnis yang dilakukan seorang buat memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, menjadi output pengalamannya sendiri pada hubungan menggunakan lingkungannya (Mappeasse, 2009). Tujuan pembelajaran yang diinginkan tentu yg optimal, buat itu terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan sang pendidik, salah satu antara lain yang krusial merupakan pemilihan media pembelajaran salah satunya merupakan buku ajar.

Buku ajar merupakan indera bantu media pembelajaran cetak yang dipakai buat memudahkan pendidik pada menaikkan kompetensinya (Prastowo, 2011). Buku ajar merupakan buku pegangan buat suatu mata kuliah yang ditulis dan disusun sang ahli bidang terkait dan memenuhi kaidah buku teks dan diterbitkan secara resmi dan disebarluaskan.

Pemanfaatan buku ajar pada proses pembelajaran sangat krusial bagi para pendidik (guru , dosen), mahasiswa pada pembelajaran kelompok, individual dan klasikal. Bagi pendidik ajar mempunyai kiprah berhemat saat pada mengajar. Adanya buku ajar menjadi penunjang perkuliahan, mahasiswa ditugaskan buat mengusut topik materi terlebih dahulu sebagai akibatnya dosen tidak terlalu menaruh ceramah (Kurniawan & Masjudin, 2018). Mengubah kiprah pendidik sebagai fasilitator. Adanya buku ajar kiprah pendidik hanya memfasilitasi mahasiswa menurut dalam penyampai materi. Meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan interaktif. Adanya materi ajar maka pembelajaran akan lebih efektif lantaran dosen mempunyai kewajiban saat buat membimbing mahasiswa pada suatu topik pembelajaran, dan juga metode yang digunakannya lebih variatif dan interaktif lantaran dosen tidak cenderung berceramah.

Hal ini sepandapat dengan yang ditulis (Pramuaji, 2017). mahasiswa membutuhkan kemampuan untuk menyampaikan gagasan tentang pembangunan desa, dukungan teknis dan komunikasi, seperti yang dijelaskan dalam Membuat Spanduk, Spanduk, dan Undangan. Untuk membuat ketiganya diperlukan kemampuan mendesain grafis menggunakan software CorelDraw.

Menurut (Mutawalli et al., 2020), mengembangkan buku ajar yang memperkenalkan review desain akan membantu memperluas wawasan siswa dalam mempelajari desain grafis. Dengan materi ini, siswa mendapatkan ide model untuk mengamati fenomena dan merancang objek.

Menurut (Wahyuningsih et al., 2020) dalam buku harianya, ia mengatakan belajar desain grafis pada mata pelajaran multimedia di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal sangat dihargai. Di KKM 75, tugas membuat kartu nama dan PIN.

Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika mengembangkan keterampilan hidup mahasiswa. Yang pertama adalah memasukkannya sebagai mata pelajaran dalam mata pelajaran yang ada. Konten dikemas menjadi bagian dari kurikulum (curriculum life skill). Kedua, dengan mengembangkan kurikulum untuk menerapkan kecakapan hidup kurikulum saat ini, karena kurikulum nantinya menjadi kurikulum yang berbeda dari apa yang sebenarnya dikenal.

Desain grafis adalah sebuah program kursus yang bersifat vokasional atau keterampilan hidup di lembaga. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran desain grafis di lembaga baik oleh pemerintah maupun oleh Lembaga pelatihan yang lain. Menurut (Novaliendry, 2019) upaya pengembangan kualitas pembelajaran sudah dilakukan di lembaga-lembaga sekolah. Desain grafis adalah program kursus profesional atau kecakapan hidup di sebuah lembaga pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan baik oleh pemerintah maupun lembaga pendidikan lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran desain grafis di lembaga pendidikan.

Menurut (Japa, 2012), upaya peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan di lembaga sekolah, yaitu pengembangan kurikulum, yaitu kurikulum, rencana pembelajaran (RPP), rencana pembelajaran, strategi pelatihan, bahan ajar, dan evaluasi pembelajaran. tidak meningkatkan kualitas pendidikan di institusi. Salah satu komponen terpenting dari kurikulum adalah kebutuhan untuk mengembangkan buku ajar yang efektif. yaitu pengembangan kurikulum, yaitu sillabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), jadwal pelaksanaan latihan, strategi pelatihan, buku ajar dan evaluasi pembelajaran, tetapi belum mampu untuk meningkatkan kualitas pengajaran di lembaga. Di antara komponen kurikulum tersebut salah satu yang terpenting adalah perlu dikembangkan buku ajar yang mampu memberikan efektifitas dalam pembelajaran.

Materi adalah segala bentuk materi yang membantu guru/pelatih melakukan kegiatan pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas (Salam, 2017). Materi tersebut dapat berupa materi tertulis dan materi tidak tertulis. Buku teks adalah salah satu bentuk bahan ajar tertulis. Menurut (Febrianto & Puspitaningsih, 2020), buku teks merupakan sumber pendidikan dan pembelajaran, membantu memperluas kesempatan pendidikan sekaligus meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Belajar sains membutuhkan dua hal penting. Singkatnya, itu adalah sumber utama pengetahuan ilmiah dalam pendidikan sains (Imbi dan Pritt, 2010). Berdasarkan peran dan fungsi materi di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan media yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi kelemahan di atas, ada beberapa faktor kunci, seperti ketersediaan buku teks, untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan dalam bidang desain grafis di Corel Draw. Ini adalah proyek kerja, keterampilan teknis dan teknis untuk menggambarnya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Dapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi desain grafis CorelDraw (Rais et al., 2017). Masuk akal bagi siswa untuk memiliki akses ke materi pembelajaran untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mereka. Oleh karena itu, buku ajar siswa harus mampu menyajikan buku ajar yang bermakna bagi siswa atau mahasiswa sebagai objek pembelajaran. Agar buku teks siswa menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi mahasiswa, desain buku ajar tersebut harus memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan buku lainnya.

Jadi dapat disimpulkan dari berbagai jurnal di atas, bahwasannya pengembangan buku ajar desain grafis berbasis kecakapan hidup bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan mampu mengatasi masalah ketidak mahiran dan mampu meningkatkan kemampuan corel draw dan photoshop mahasiswa.

## METODE

### 1. Jenis Penelitian

Metodologi penelitian penelitian ini menggunakan studi perkembangan atau yang biasa dikenal dengan RND (Laws et al., 2013). Tujuan dari studi pengembangan ini adalah untuk menciptakan produk berupa bahan ajar desain grafis berbasis life skill, memperkuat keterampilan desain, serta menilai efektivitas, efisiensi dan daya tarik produk pengembangan ini. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan sesuai dengan standar nasional, pertama-tama kami menganalisis kebutuhan mahasiswa dan produk bahan ajar sebelumnya di bidang ini, melakukan uji lapangan, dan kemudian melakukan uji lapangan, yaitu spesialis bahan, spesialis desain. perlu direvisi menurut ahli, ahli pembelajaran. Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah pengembangan materi desain grafis berbasis life skill untuk meningkatkan keterampilan desain grafis mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Pendidikan Guru UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

## 2. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan menggunakan model yang diadaptasi Borg and Gall. Dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.



**Gambar 1. Alur Pengembangan Borg and Gall**

Dari kesepuluh langkah-langkah (Effendi & Hendriyani, 2018), peneliti hanya menggunakan tujuh langkah, tidak sampai kepada uji coba lapangan skala luas, hanya dilakukan kepada mahasiswa karena keterbatasan waktu dan biaya. Pada langkah ke empat, peneliti hanya menggunakan satu tempat universitas dengan universitas pembanding.

## 3. Prosedur pengembangan

Langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan, seperti penggunaan bahan desain grafis dari sudut pandang ilmiah, dan mengumpulkan data dengan mempertimbangkan durasi dan kelengkapan bahan desain grafis untuk dipertimbangkan peneliti. Studi sastra menjadi dasar untuk menyempurnakan materi grafis yang dibuat. Seperti halnya penelitian sebelumnya untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan media sebelumnya. langkah kedua, perencanaan.

Pada langkah kedua ini, peneliti berusaha untuk merencanakan produk mana yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di area ini. Selain itu, peneliti menentukan tujuan pengembangan produk, sasaran, dan komponen produk.

Langkah ketiga bagi peneliti untuk mengembangkan produk berupa materi desain grafis berbasis life skill. Berharap untuk mengisi kemacetan produk di lapangan. Pengembangan produk diharapkan dapat berkontribusi dan memberikan solusi atas permasalahan yang ada terkait dengan peningkatan keterampilan desain grafis mahasiswa.

Pada tahap keempat, peneliti melakukan tes awal dengan membagikan kuesioner kepada beberapa ahli yang dianggap berkompeten di bidangnya. Seorang ahli materi dari seorang guru besar desain grafis di Universitas Negeri Solo, dan seorang ahli desain dari seorang guru besar seni di Universitas Negeri Smaran. Praktisi Spesialis Institut UIN Maurana Mariquibra Himmaran. Hasil angket dan pendapat ahli menjadi dasar untuk revisi produk.

Langkah kelima adalah merevisi produk sesuai masukan dari ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Beberapa masukan dari pakar dapat dituliskan dalam rangkaian pernyataan, seperti bentuk kalimat rubah. Penggunaan warna tidak boleh terlalu terang.

Pada langkah keenam, peneliti melakukan survei ekstensif terhadap mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Kuesioner dibagikan kepada mahasiswa, dan dilakukan pre-test dan post-test untuk mahasiswa Fakultas Tarbia. Metode bertanya untuk siswa berbeda dengan untuk profesional. Ini karena kemampuan yang dibutuhkan juga tampil berbeda.

Langkah ketujuh merupakan langkah terakhir dari semua langkah yang telah dilakukan peneliti. Pada langkah ini, peneliti meningkatkan pengembangan produk berdasarkan hasil langkah keenam. Langkah ini juga merupakan langkah terakhir bagi peneliti untuk melakukan revisi.

#### 4. Uji Coba

##### 1) Desain Uji Coba

Penelitian ini merupakan tahapan untuk menilai efektivitas bahan ajar desain grafis yang dikembangkan. Tes ini memberikan materi desain grafis berorientasi pengembangan kepada para profesional materi dan desain, profesional pembelajaran, dan Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan mahasiswa Fakultas Keguruan.

##### 2) Subjek Uji Coba

Dalam menemukan afektifitas dari buku ajar desain grafis pengembangan. Akan dilakukan uji coba kepada ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan uji coba lapangan kepada mahasiswa S1 FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

##### 3) Jenis Data

Pada jenis data pengembangan ini ada dua data yakni data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket serta hasil tes kemampuan desain mahasiswa. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket ahli dan pratisi, angket respon mahasiswa, angket hasil pre test dan post test. Data kualitatif berupa deskripsi dari data kuantitatif.

#### 5. Instrumen Pengumpulan Data

- Observasi
- Angket
- Tes
- Dokumentasi

#### 6. Teknik Analisis Data

##### a. Analisis data kualitatif

Analisis ini merupakan analisis deskriptif yang menagcu pada model Miles dan Hubermasn. Data tersebut bersumber dari hasil observasi dan memasukkan dari validator ahli materi, ahli desain, dan praktisi. Adapun tahapan analisis data antara lain: pengolahan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Berikut gambaran analisis data kualitatif dalam pengembangan penelitian buku ajar desain grafis.

##### b. Analisis data kuantitatif

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk pada peningkatan desain grafis mahasiswa, peneliti juga menggunakan analisis data kuantitatif. Adapun data yang dianalisis yaitu:

###### a) Analisis validasi buku ajar desain grafis

Data hasil validasi berupa data kuantitatif. Adapun rumus yang digunakan dalam penilaian validasi buku ajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Persentase hasil validasi dari ketiga validator ini menentukan tingkat kelayakan buku ajar desain grafis sebelum diuji coba kepada mahasiswa dalam meningkatkan desain grafis. Berikut merupakan validitas kelayakan buku ajar desain grafis menurut Sa'dun Akbar yang dimodifikasi menjadi 5 jenis skor.

**Tabel 1** Kriteria Validitas

Skor	Konversi Nilai	Kriteria Validitas
1	50,00-60,00 %	Sangat kurang (tidak layak untuk diuji coba)
2	61,00-70,00 %	Kurang (layak diuji coba dengan banyak revisi)
3	71,00-80,00 %	Cukup (layak diuji coba dengan beberapa catatan)
4	81,00-90,00 %	Baik (layak diuji coba dengan sedikit masukan)
5	91,00-100,00 %	Sangat baik (layak diuji coba tanpa revisi)

b) Analisis respon mahasiswa terhadap bahan ajar desain grafis

Angket respon siswa digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat kemenarikan buku ajar. Data hasil respon siswa dianalisis menggunakan rumus analisis hasil validasi.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

**Tabel 2** Kriteria Kemenarikan

Skor	Konversi Nilai	Kriteria Validitas
1	50,00-60,00 %	Tidak menarik
2	61,00-70,00 %	Kurang menarik
3	71,00-80,00 %	Cukup menarik
4	81,00-90,00 %	Menarik
5	91,00-100,00 %	Sangat menarik

c) Analisis hasil pretest dan posttest

Data yang didapatkan dari hasil penilaian pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui tingkat perbandingan antara sebelum dan sesudah pemberian buku ajar menggunakan aplikasi SPSS 16.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Pengembangan Buku Ajar Desain Grafis Berbasis Kecakapan Hidup Bagi Mahasiswa

1. Deskripsi Buku Ajar Desain Grafis

- |                 |   |
|-----------------|---|
| Judul           | : Mahir Desain Grafis Untuk Pemula  |
| Materi          | : Keilmuan tentang Kurikulum  |
| Sasaran         | : Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah  |
| Ukuran Buku     | : 15 x 23 cm  |
| Kelengkapan Isi | : Tinjauan Desain Grafis, Elemen Desain Grafis, Prinsip Desain Grafis, Latihan Desain Grafis, Mengenal Fitur Toolbox, Mengelola Objek |
| Nama Pengembang | : Yuniar Setyo Marandy & Abdul Ghaffar  |

2. Tampilan buku “Mahir Desain Grafis Untuk Pemula”



**Gambar 2.** Cover Buku Mahir Desain Grafis Untuk Pemula

Cover keseluruhan ini menampilkan identitas dan sinopsis dari isi buku di dalamnya. Buku ini disusun untuk menjawab atas kebutuhan mahasiswa tentang Desain Grafis. Buku ini mengupas tentang cara membuat objek, baik yang berupa vector maupun bitmap dengan menggunakan aplikasi CorelDraw di bahas pula tutorial membuat bentuk objek grafis yang menarik dengan mengandalkan ketrampilan editing.

### 3. Kata Pengantar



### **Gambar 3.** Tampilan Kata Pengantar

Di dalam kata pengantar ini penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada pihak yang telah membantunya menyelesaikan karya tersebut. Selain itu, tak jarang juga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan karya tulis yang akan dibuat selanjutnya.

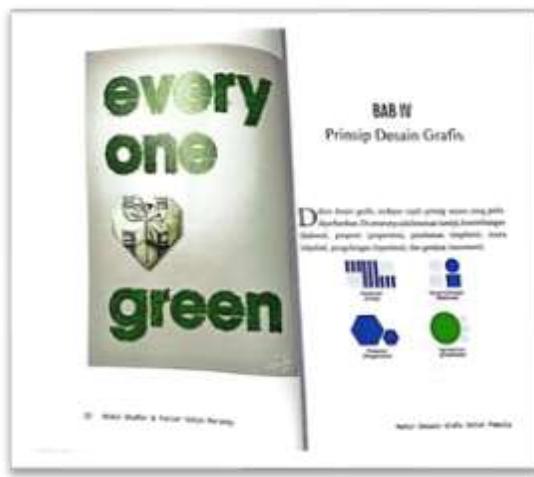
## 4. Daftar Isi

<b>Daftar Isi</b>	
<b>Kata Pengantar</b>	+
<b>Dekat Isi</b>	vii
<b>BAB I Pendahuluan</b>	1
<b>BAB II Tipejasa Desain Grafis</b>	5
A. Definisi Desain Grafis	5
B. Kategori Desain Grafis	6
C. Tujuan Desain Grafis	7
D. Pekerjaan Desain Grafis	7
E. Peranan Desain Grafis	9
<b>BAB III Elemen Desain Grafis</b>	13
A. Garis	13
B. Bentuk	18
C. Tipografi	20
<b>Bab IV Prinsip Desain Grafis</b>	25
A. Kreativitas (Creativity)	25
B. Keasihungan (Balance)	25
C. Properti (Proportion)	25
D. Penekanan (Emphasis)	26
E. Irama (Rhythm)	27
F. Pengulangan (Repetition)	27
G. Gerakkan (Movement)	29
<b>BAB V Latihan Desain Grafis</b>	41
A. Apa itu CorelDraw	41
B. Memulai dan Membuka CorelDraw	52
C. Memahami Komponen CorelDraw	54
D. Mengenal Toolbars pada CorelDraw	64
E. Menyimpan Dokumen pada CorelDraw	75
F. Memahami Import dan Export File pada CorelDraw	77
G. Meng取 Backup Menyimpan Document	83
H. Membuat dan Riset Cetak	84

#### **Gambar 4.** Daftar Isi

Dalam daftar isi ini sudah ditampilkan semua isi di dalam buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula", sehingga pembaca secara tidak langsung mempunyai gambaran terkait isi di dalam buku tersebut.

## 5. Tampilan Isi Buku



**Gambar 5.** Tampilan Isi Buku

Desain grafis sendiri adalah salah satu bidang ilmu komunikasi yang memanfaatkan elemen-elemen visual untuk menumbuhkan persepsi ke khalayak banyak. Kunci untuk menguasai desain yang baik adalah dengan keterampilan dan kreativitas.

## B. Hasil Validasi Buku Mahir Desain Grafis Untuk Pemula

### 1. Validasi Ahli Materi

Pada aspek materi, uji kelayakan buku Mahir Desain Grafis Untuk Pemula dilakukan oleh salah satu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Vicky Wicaksono, S.Pd, M.Pd. Validasi dilakukan dalam satu tahap karena hanya membutuhkan sedikit perbaikan. Data yang diambil juga terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil analisis penilaian ahli materi mendapatkan persentase 88 % dengan kategori layak digunakan. Masukan ahli materi pada saat validasi adalah dengan menambahkan bab untuk Corel Draw, paling tidak minimal 5-6 bab.

### 2. Validasi Ahli Desain

Uji kelayakan ahli desain dilakukan oleh salah satu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah UIN Tulungagung yaitu Ibu Uswatun Hasanah, M.Pd. Validasi dilakukan dalam satu tahap karena hanya membutuhkan sedikit perbaikan. Hasil analisis penilaian ahli desain mendapatkan persentase 90 % dengan kategori layak digunakan. Masukan ahli desain adalah dengan memberikan contoh model desain grafis dengan memunculkan warna-warna yang sesuai di dalam buku pengembangan.

## C. Tingkat Kemenarikan Mahir Desain Grafis Untuk Pemula

Tingkat kemenarikan buku Mahir Desain Grafis Untuk Pemula ditentukan oleh persentase angket respon mahasiswa sebagai subyek utama penelitian. Penngisian angket ini dilakukan setelah mereka diberikan perlakuan dengan menggunakan buku hasil pengembangan dan menggunakan buku ini selama satu semester. Angket ini diberikan kepada 40 mahasiswa dan memperoleh persentase 90 %. Maka buku masuk kedalam kategori sangat menarik untuk digunakan sebagai referensi mahasiswa dalam belajar desain grafis.

## D. Pengaruh Buku Mahir Desain Grafis Untuk Pemula Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa

Data deskriptif digunakan untuk mengetahui hasil pre test dan post test pemberian buku "Mahir Desain Grafis". Perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest mahasiswa ini secara sederhana menunjukkan bahwa buku "Mahir Desain Grafis" memberikan pengaruh terhadap kreativitas mahasiswa. Akan tetapi hal ini belum bisa menjadi patokan yang kuat dengan kata lain hasil data deskripsi belum mampu memberikan kesimpulan mengenai hasil pengamatan yang dilakukan peneliti. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan aplikasi SPSS 16.0 untuk menghitung mean, median, modus.

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum	67,28	40	5,397	,853
	sesudah	86,98	40	2,731	,432

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum & sesudah	40	-,130	,424

**Paired Samples Test**

	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference				t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Difference								
				Lower	Upper							
Pair 1	sebelum - sesudah	-19,700	6,358	1,005	-21,733	-17,667	-19,597	39	,000			

Nilai korelasi antara 2 variabel 0,130 artinya hubungan kuat dan positif.

Sig: tingkat signifikansi hubungan 0,000 artinya signifikan level 0,01

Nilai Mean lebih tinggi sesudah dari pada sebelum

Artinya dengan menggunakan buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa

Hal ini juga sejalan dengan apa yang dituliskan oleh (Pramuaji, 2017) bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif pengenalan CorelDraw pada mata pelajaran Desain Grafis juga mampu menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang berisikan tujuh kompetensi dasar dan dilengkapi dengan video tutorial. Pada media pembelajaran ini juga terdapat tutorial membuat sebuah objek untuk latihan dan latihan soal evaluasi.

Dari hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan (Rajagukguk et al., 2020), terdapat perbedaan hasil belajar desain grafis corel draw antara peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan bahan ajar ini dan peserta didik yang dibelajarkan dengan tidak menggunakan buku ajar desain grafis corel draw berbasis kecakapan hidup (life skills) pada lembaga kursus pelatihan yaitu rata-rata hasil belajar desain grafis corel draw peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan bahan ajar ini lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang dibelajarkan dengan yang tidak menggunakan buku ajar desain grafis corel draw berbasis kecakapan hidup (life skills) pada lembaga kursus pelatihan. (Pujiawan, 2018) Blueprint multimedia interaktif berbasis video tutorial dibuat dengan membuat rancangan interface selanjutnya diimplementasikan langsung kedalam produk multimedia interaktif, dalam pengimplementasianya dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash Cs 5 sebagai software pembuat animasi/produk multimedia, Cool edit pro 2.1 sebagai software editing sound, Camtasia 9 sebagai software perekam Gerakan mouse dan Adobe Photoshop sebagai aplikasi yang digunakan sebagai model capture video tutorial. Tingkat kelayakan multimedia interaktif berbasis video tutorial sudah dilakukan proses pengujian, dalam proses pengujian melibatkan para ahli dan mahasiswa manajemen informatika politeknik ganesha guru. hasil pengujian tersebut menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis video tutorial pada mata kuliah multimedia i (design grafis) di politeknik ganesha guru layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri mahasiswa.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" untuk meningkatkan kreativitas Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang melalui beberapa tahapan pengembangan dan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" yang dihasilkan melalui beberapa tahapan penelitian dan pengembangan R&D dari Borg and Gall dengan serangkaian perancangan, uji validasi ahli materi 88%, ahli desain 90 %, serta uji coba 90 %. Produk ini telah memiliki komponen sebagai buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" dengan kriteria valid. Buku tersebut dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas

- mahasiswa terkait Desain Grafis Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Penerapan buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" dilakukan dengan melihat ketertarikan mahasiswa terhadap buku tersebut sehingga diperoleh peningkatan terhadap kemampuan kreativitas. Dari hasil pretes dan postest menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas setelah menggunakan buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula"
  3. Adapun pengaruh penggunaan Buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" dapat dibuktikan dari data pretest dan posttest yang dihitung menggunakan analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum diberi perlakuan berupa buku ajar "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" dan setelahnya. Kesimpulan yang didapat dari keseluruhan perhitungan adalah buku "Mahir Desain Grafis Untuk Pemula" ini secara efektif dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.

## REFERENSI

- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall.
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan buku ajar evaluasi pembelajaran. Education Journal: Journal Educational Research and Development, 4(1), 1–18.
- Japa, I. G. N. (2012). Pengembangan Buku Ajar Berpendekatan Pendidikan Matematika Realistik dan Pemecahan Masalah Terbuka. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 45(2).
- Kurniawan, A., & Masjudin, M. (2018). Pengembangan buku ajar microteaching berbasis praktik untuk meningkatkan keterampilan mengajar calon guru. Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia, 9–16.
- Mappeasse, M. Y. (2009). Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar. Jurnal Medtek, 1(2), 1–6.
- Marwiyah, S. (2012). Konsep pendidikan berbasis kecakapan hidup. Jurnal Falasifa, 3(1), 75–97.
- Mutawalli, L., Fathoni, B. K., & Asyari, H. (2020). Implementasi Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi Jasa Desain Grafis. Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi, 3(2), 116–122.
- Novaliendry, D. (2019). Pengembangan Keterampilan Siswa di Bidang Desain Grafis dan E-Commerce di Bidang Jasa Digital Printing. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, 12(2), 21–24.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan Corel Draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 2(2), 183–189.
- Prastowo, A. (2011). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Yogyakarta: DIVA press.
- Pujawan, K. A. H. (2018). Pengembangan multimedia interaktif berbasis video tutorial pada mata kuliah multimedia i (design grafis) di politeknik ganesha guru. Journal of Education Technology, 2(1), 61–66.
- Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming, 1(1), 55–61.
- Rajagukguk, P. B., Sibuea, A. M., & Situmorang, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (Life Skills) Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan (Lkp). Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, 6(2), 155–168.
- Salam, R. (2017). Model pembelajaran inkuiri sosial dalam pembelajaran IPS. HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PkN, 2(1), 7–12.
- Sudiana, N. (1989). Dasar-dasar proses belajar mengajar. PT Sinar Baru Algensindo.
- Wahyuningsih, D., Romadiana, P., & Kirana, C. (2020). Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa Sebagai Pengembangan Pengetahuan Di Bidang Multimedia. Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi), 1(1), 33–36.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall.
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan buku ajar evaluasi pembelajaran. Education Journal: Journal Educational Research and Development, 4(1), 1–18.
- Japa, I. G. N. (2012). Pengembangan Buku Ajar Berpendekatan Pendidikan Matematika Realistik dan Pemecahan Masalah Terbuka. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 45(2).
- Kurniawan, A., & Masjudin, M. (2018). Pengembangan buku ajar microteaching berbasis praktik untuk meningkatkan keterampilan mengajar calon guru. Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia, 9–16.
- Mappeasse, M. Y. (2009). Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar. Jurnal Medtek, 1(2), 1–6.
- Marwiyah, S. (2012). Konsep pendidikan berbasis kecakapan hidup. Jurnal Falasifa, 3(1), 75–97.
- Mutawalli, L., Fathoni, B. K., & Asyari, H. (2020). Implementasi Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi Jasa Desain Grafis. Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi, 3(2), 116–122.
- Novaliendry, D. (2019). Pengembangan Keterampilan Siswa di Bidang Desain Grafis dan E-Commerce di Bidang Jasa Digital Printing. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, 12(2), 21–24.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan Corel Draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 2(2), 183–189.

- 
- Prastowo, A. (2011). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Yogyakarta: DIVA press.
- Pujawan, K. A. H. (2018). Pengembangan multimedia interaktif berbasis video tutorial pada mata kuliah multimedia i (design grafis) di politeknik ganesha guru. *Journal of Education Technology*, 2(1), 61–66.
- Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1), 55–61.
- Rajagukguk, P. B., Sibuea, A. M., & Situmorang, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Desain Grafis Corel Draw Berbasis Kecakapan Hidup (Life Skills) Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan (Lkp). *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 6(2), 155–168.
- Salam, R. (2017). Model pembelajaran inkuiiri sosial dalam pembelajaran IPS. *HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PkN*, 2(1), 7–12.
- Sudiana, N. (1989). Dasar-dasar proses belajar mengajar. PT Sinar Baru Algensindo.
- Wahyuningsih, D., Romadiana, P., & Kirana, C. (2020). Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa Sebagai Pengembangan Pengetahuan Di Bidang Multimedia. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 1(1), 33–36.