
Pengembangan Komik Pembelajaran Materi Tata Letak pada Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK

Fani Efriza Alfariansyah¹, Muchamad Arif², Muhlis Tahir³

^{1, 2, 3}Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia
email: 180631100071@student.trunojoyo.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur serta kelayakan media komik pembelajaran untuk materi tata letak kelas X SMK. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jepara, dengan subjek penelitian yaitu kelas X Teknik Komputer dan Jaringan. Penelitian menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Prosedur dalam pengembangan komik dimulai dengan pembuatan *storyline*, desain kasar, desain final, pewarnaan, finalisasi *layout* kemudian dikembangkan dalam bentuk aplikasi dengan bantuan *Flip PDF Corporate* dan *Website 2 APK Builder*. Kelayakan dari media komik yang dikembangkan dapat dikategorikan layak digunakan karena mendapat penilaian 89% dari ahli media, 98% dari ahli materi, 93% dari uji coba perorangan, 91% dari uji coba kelompok kecil dan 82% dari uji coba kelompok besar.

Kata Kunci: desain grafis, komik pembelajaran, model ADDIE, tata letak

Abstract

The aim of this study was to find out the procedure as well as the feasibility of learning comic media for SMK class X layout materials. The research was conducted at SMK Negeri 1 Jepara, with the research subject being class X Computer and Network Engineering. The study uses the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The procedure in comic development starts with storyline creation, rough design, final design, coloring, layout finalization then developed in application form with the help of Flip PDF Corporate and Website 2 APK Builder. The feasibility of a developed comic medium can be categorized as worthy of use because it received 89% ratings from media experts, 98% from material experts, 93% from individual trials, 91% from small group trials and 82% from large group trials.

Keywords: graphic design, learning comics, ADDIE model, layout

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, yang dalam implementasinya pasti memerlukan banyak aspek yang saling berkesinambungan. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa pun bisa dilakukan mulai dari kegiatan pelatihan, bimbingan konseling hingga pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran dalam dunia Pendidikan merupakan satu kesatuan yang kompleks. Kegiatan pembelajaran bukan hanya sebuah penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik, namun lebih dari itu. Mulai dari perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran hingga akhirnya di evaluasi untuk proses pembelajaran yang lebih baik kedepannya.

Proses pembelajaran dalam kelas merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam tolak ukur keberhasilan dari pembelajaran itu sendiri. Adapun dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua hal pokok yaitu metode dalam pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Perkembangan zaman yang tak terbendungkan lagi seperti sekarang ini seakan memberi banyak sekali inovasi dalam hal metode pembelajaran di kelas, beberapa metode pembelajaran yang dikenal banyak dewasa ini antara lain metode ceramah, diskusi, demonstrasi dan masih banyak lagi. Tidak jauh berbeda dari metode pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan oleh pendidik dalam hal menunjang keberhasilan dari proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014:03) Media merupakan sebuah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sebagai pengantar pesan pembelajaran, tentunya pemilihan media menjadi hal yang penting. Media pembelajaran sendiri dibagi menjadi media berbasis visual, media berbasis audio dan media berbasis audio visual. Salah satu media yang cukup menarik dalam proses pembelajaran adalah media berbasis visual. Menurut Arsyad (2014:89) Media berbasis visual memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media visual bisa digunakan dalam hal 2 membantu memperlancar pemahaman dan menguatkan daya ingat peserta didik karena secara tidak langsung materi akan terekam dalam bentuk visual yang mereka tangkap. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Macam-macam media berbasis visual antara lain dapat berupa powerpoint, foto, gambar, sketsa, grafik hingga komik.

Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Selain dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar, pemilihan komik sebagai media pembelajaran juga dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Komik yang memuat cerita dan dikemas dalam bentuk bergambar dengan bacaan yang dipadukan dengan kegiatan sehari-hari menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Permasalahan seperti malas dalam membaca materi juga dapat diatasi dengan bacaan yang tidak begitu berat dalam komik. Tampilan gambar komik juga menjadi salah satu faktor yang dapat menggugah minat belajar peserta didik karena mereka tidak harus terpaku dengan tulisan yang banyak dan terkesan membosankan.

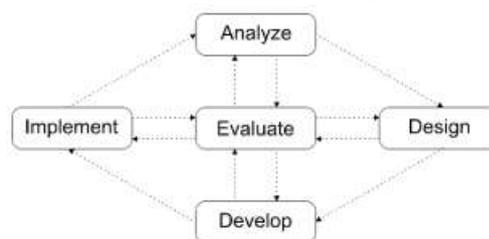
Observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jepara dengan melalui wawancara kepada guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis, yang disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran tersebut telah memanfaatkan beberapa media penunjang seperti Zoom, Google Meet, Canva Colaboration, Quiziz serta video tutorial dari YouTube. Selain itu, pengembangan komik sebagai media pembelajaran adalah satu hal yang baik karena komik sangat relevan dengan desain grafis dan komik sendiri memang lebih dekat dengan anak-anak sehingga dalam hal menangkap materi akan lebih mudah karena mereka sudah terbiasa dengan komik. Dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga diharapkan dapat menginspirasi peserta didik agar dapat 3 berkreasi lebih lagi dalam hal desain grafis. Observasi juga dilakukan dengan penyebaran angket kuesioner kepada peserta didik kelas X TKJ 1 SMKN 1 Jepara yang hasilnya menunjukkan beberapa permasalahan yang dialami peserta didik, diantaranya yaitu bahwa guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran dalam kelas namun

pada pemanfaatannya siswa menjawab penggunaan media masih cenderung monoton, pembelajaran yang terkadang membosankan dan monoton sehingga meminimalisir minat belajar serta pemahaman materi oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian permasalahan yang telah dijelaskan dan atas dasar penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan layak digunakan di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan dengan judul “Pengembangan Komik Pembelajaran Materi Tata Letak pada Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK”. Solusi ini didukung dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh Ulfa Rahmatin dkk (2021) bahwa media pembelajaran berupa komik mendapatkan hasil positif secara kualitas produk sehingga media komik dikatakan sangat layak dengan persentase 91% pada penilaian ahli materi, 88% dari penilaian ahli media serta mendapatkan persentase sebesar 91% dari respon peserta didik. Sehingga diharapkan pengembangan komik sebagai media pembelajaran juga mampu meningkatkan minat belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan dengan model pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pemilihan metode ini yaitu dengan mempertimbangkan tahapan yang dilakukan telah terstruktur dan sistematis untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran komik.



Gambar 1. Tahapan ADDIE (Sumber Tegeh, 2014:42)

Dalam model ADDIE terdapat lima tahapan yang harus dilakukan, yaitu:

1. Analyze

Menurut Tegeh dkk (2014:42) Tahap analisis (Analyze) meliputi kegiatan melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, melakukan analisis karakteristik peserta didik serta melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Tahap analisis dalam pengembangan ini didasarkan pada analisis kompetensi yang akan dicapai, analisis peserta didik serta analisis materi yang akan digunakan. Untuk melakukan analisis tersebut, pengembang telah melakukan proses wawancara serta observasi ke tempat tujuan dilaksanakannya penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di SMK Negeri 1 Jepara mendapatkan hasil bahwa siswa masih kurang bersemangat dan cenderung bosan saat penyampaian materi dasar desain grafis. Hal itu terjadi dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang monoton dan perlunya inovasi baru guna membangkitkan minat belajar peserta didik.

2. Design

Design merupakan tahapan perancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam hal perancangan (design) akan difokuskan pada pembuatan kerangka awal produk yang disesuaikan dengan peserta didik, tujuan, metode dan evaluasi. Dalam tahap desain (design) yang merupakan tahapan perancangan media. Perancangan media komik pembelajaran ini dilakukan dengan merancang fitur apa saja yang tersedia dalam aplikasi komik pembelajaran.

3. Development

Pengembangan (development) merupakan tahap pembuatan atau pengembangan produk sesuai dengan rancangan atau kerangka yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, nantinya akan dihasilkan sebuah produk sementara yang akan diujikan pada subjek uji coba produk

4. Implementation

Implementasi (implementation) merupakan tahap pengaplikasian produk yang telah dikembangkan sebelumnya. Pada tahap ini, produk sudah selesai dibuat atau dikembangkan dan diuji oleh ahli materi dan ahli media sesuai dengan spesifikasi produk yang dihasilkan.

5. Evaluation

Setelah produk diaplikasikan ke subjek uji coba, maka langkah selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi (evaluation) merupakan tahap perevisian terhadap produk yang telah dihasilkan. Tahap evaluasi terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahapan guna menyempurnakan media yang dikembangkan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pengembangan untuk mendapat hasil akhir media yang dikembangkan. Tahapan ini dimaksudkan untuk menyempurnakan produk yang telah dihasilkan sehingga dapat digunakan dan sesuai dengan harapan dari penguji serta subjek dari penelitian. Tahap evaluasi bisa saja ada dan bisa saja tidak ada tergantung pada masukan yang diberikan pada pengujian produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan kuesioner (angket) yang disebarakan kepada subjek uji coba, yaitu ahli media, ahli materi, uji coba perseorangan serta kelompok kecil. Adapun kriteria penilaian dalam uji kelayakan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria dan Indikator Uji Kelayakan

Kriteria	Indikator
Efektifitas	1. Kecermatan penguasaan perilaku 2. Kecepatan unjuk kerja 3. Kesesuaian dengan prosedur 4. Kualitas unjuk kerja 5. Kualitas hasil akhir 6. Tingkat alih belajar 7. Tingkat retensi
Efisiensi	1. Waktu yang diperlukan 2. Personalial yang dibutuhkan 3. Sumber belajar terkait jumlah dan harga
Daya Tarik	1. Penghargaan dari peserta didik 2. Keinginan lebih peserta didik

Teknik analisis yang dilakukan yaitu teknik analisis kualitatif yang didapatkan dari saran oleh subjek uji coba serta analisis kuantitatif dari subjek uji coba yang dapat dianalisis dengan menghitung persentase masing-masing subjek penelitian dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI = Skor maksimal idel

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan :

- F = Jumlah persentase keseluruhan subjek
N = Banyaknya subjek

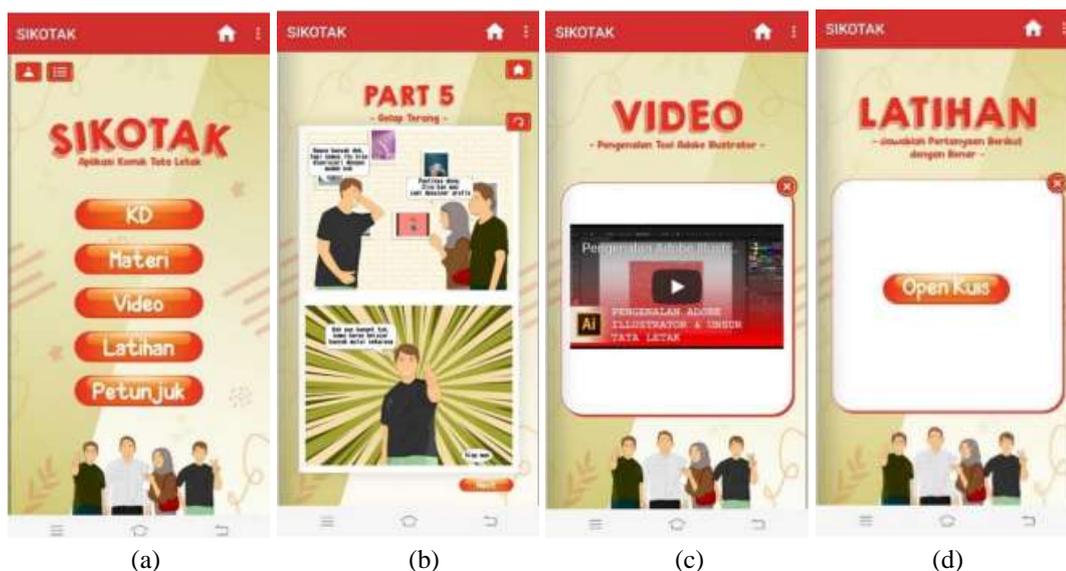
Selanjutnya untuk menyimpulkan data yang diperoleh menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 sebagai berikut :

Table 2. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 (Sumber: Tegeh, 2014:83)

Persentase	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tanpa Revisi
75% - 89%	Baik	Revisi Seperlunya
65% - 74%	Cukup	Cukup Banyak Revisi
55% - 64%	Kurang	Banyak Revisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Revisi Total

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah komik pembelajaran berbasis android yang kemudian diberi nama SIKOTAK (Aplikasi Komik Tata Letak) oleh peneliti. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk peserta didik di sekolah serta menjadi bahan ajar untuk guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Dalam produk yang dihasilkan memiliki beberapa fitur / menu.



Gambar 2. Tampilan Komik SIKOTAK (a) Tampilan Menu Utama; (b) Tampilan Menu Materi; (c) Tampilan Video; (d) Tampilan Latihan Kuis

Media yang telah dikembangkan ini berupa komik berbasis android, sehingga dapat digunakan dengan mudah melalui handphone/smartphone masing-masing peserta didik. Media komik ini juga telah dilakukan uji validitas melalui ahli media dan ahli materi dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 3. Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media 1 dan 2

Terdapat beberapa perbedaan antara validator 1 dan validator 2 dimana validator 1 memberi penilaian 80 pada semua aspek yang dinilai sedangkan validator 2 memberikan nilai 100 untuk efektifitas dan daya tarik, lalu memberi nilai 93 pada aspek efisiensi. Selanjutnya untuk mengetahui hasil akhir dari validasi media pembelajaran dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Validasi 1} + \text{Validasi 2}}{2}$$

$$\text{Persentase} = \frac{80\% + 98\%}{2} = \frac{178\%}{2} = 89\%$$

Dengan demikian, maka hasil dari validasi media pembelajaran SIKOTAK (Aplikasi Komik Tata Letak) memperoleh persentase sebesar 89% (kategori baik/valid) dan hanya perlu direvisi seperlunya.



Gambar 4. Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi 1 dan 2

Terdapat beberapa perbedaan antara validator 1 dan validator 2 dimana validator 1 memberi penilaian 100 pada semua aspek yang dinilai sedangkan validator 2 memberikan nilai 100 hanya untuk aspek efisiensi, lalu memberi nilai 95 pada aspek efektifitas dan 93 pada aspek daya tarik. Selanjutnya untuk mengetahui hasil akhir dari validasi materi pembelajaran dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Validasi 1} + \text{Validasi 2}}{2}$$

$$\text{Persentase} = \frac{100\% + 96\%}{2} = \frac{196\%}{2} = 98\%$$

Dengan demikian, maka hasil dari validasi materi pembelajaran SIKOTAK (Aplikasi Komik Tata Letak) memperoleh persentase sebesar 98% (kategori sangat baik / sangat valid) dan tidak perlu direvisi.

Setelah dilaksanakannya uji coba produk terhadap ahli media dan ahli materi, langkah yang ditempuh selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk terhadap subjek uji coba perorangan. Uji coba dilakukan terhadap 3 siswa 81 kelas X TKJ 2 SMK Negeri 1 Jepara. Uji coba ini bertujuan untuk

mengetahui efektifitas, efisiensi dan daya tarik terhadap produk SIKOTAK (Aplikasi Komik Tata Letak). Bukti dari angket uji coba perorangan terdapat pada lampiran. Data yang diperoleh dari uji coba perorangan meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Digram Persentase Hasil Uji Coba Perorangan

Berdasarkan gambar 5 ditunjukkan bahwa persentase kriteria efektifitas terhadap media pembelajaran SIKOTAK (Aplikasi Komik Tata Letak) adalah 93%, persentase kriteria efisiensi sebesar 93% dan persentase pada kriteria daya tarik sebesar 91%. Sedangkan untuk persentase secara keseluruhan dari hasil uji coba perorangan adalah 93%. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh maka media komik dikatakan sangat baik / valid / layak digunakan tanpa perlu direvisi.

Selanjutnya setelah dilaksanakan uji coba perorangan. Peneliti melaksanakan uji coba pada tingkat selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil. Uji coba dilakukan terhadap 9 siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 1 Jepara. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas, efisiensi dan daya tarik terhadap produk SIKOTAK (Aplikasi Komik Tata Letak). Dengan hasil persentase sebagaimana berikut:

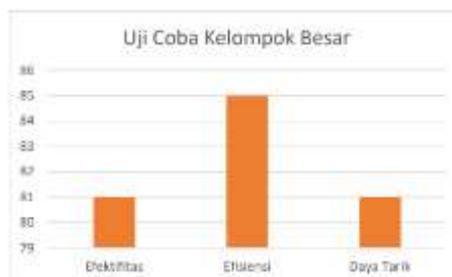


Gambar 6. Digram Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan gambar 6 ditunjukkan bahwa persentase kriteria efektifitas terhadap media pembelajaran SIKOTAK (Aplikasi Komik Tata Letak) adalah 91%, persentase kriteria efisiensi sebesar 93% dan persentase pada kriteria daya tarik sebesar 89%. Sedangkan untuk persentase secara keseluruhan dari hasil uji coba kelompok kecil adalah 91%. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh maka media komik dikatakan sangat baik / valid / layak digunakan tanpa perlu direvisi.

Langkah terakhir pada tahap uji coba produk adalah pelaksanaan uji coba terhadap kelompok besar. Uji coba dilakukan terhadap 20 siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Jepara. Jumlah siswa uji coba kelompok besar merupakan jumlah maksimal yang didapat oleh peneliti dikarenakan sistem pembelajaran untuk mata pelajaran produktif yang ada di SMK Negeri 1 Jepara masih menggunakan sistem pembagian jam yang mana siswa dalam satu kelas dibagi menjadi dua sehingga jumlah yang dapat digunakan sebagai subjek penelitian hanya terbatas 20 siswa saja. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas, efisiensi dan daya tarik terhadap produk SIKOTAK (Aplikasi Komik Tata

Letak). Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :



Gambar 7. Diagram Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan gambar 7 ditunjukkan bahwa persentase kriteria efektifitas terhadap media pembelajaran SIKOTAK (Aplikasi Komik Tata Letak) adalah 81%, persentase kriteria efisiensi sebesar 85% dan persentase pada kriteria daya tarik sebesar 81%. Sedangkan untuk persentase secara keseluruhan dari hasil uji coba perorangan adalah 82%. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh maka media komik dikatakan baik / valid / layak digunakan dan direvisi seperlunya.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa komik pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi android atau yang diberi nama SIKOTAK (Aplikasi Komik Tata Letak) oleh pengembang. Dalam pengembangan ini, pengembang menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Hasil uji coba produk pada validasi ahli media pembelajaran mendapat persentase nilai 89%, termasuk ke dalam kategori valid atau baik untuk digunakan dengan revisi seperlunya. Hasil uji coba produk pada validasi ahli materi pembelajaran mendapat persentase nilai 98%, termasuk ke dalam kategori sangat valid atau sangat baik untuk digunakan dan tidak perlu direvisi. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase nilai 93%, termasuk ke dalam kategori sangat valid atau sangat baik dan tidak perlu direvisi. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase nilai 91%, termasuk ke dalam kategori sangat valid atau sangat baik dan tidak perlu direvisi. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh persentase nilai 82%, termasuk ke dalam kategori valid atau baik untuk digunakan dengan revisi seperlunya. Produk pengembangan ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk siswa di dalam kelas. Dalam produk ini memuat materi unsur tata letak dalam mata pelajaran dasar desain grafis. Produk SIKOTAK juga dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai bahan belajar mandiri di rumah karena dikemas dalam aplikasi android serta memudahkan peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan mudahnya pengoperasian dan tidak perlu membawa buku ke dalam kelas.

ACKNOWLEDGMENT

In this section, the author can write a thank you to colleagues or agencies who have assisted in carrying out the research and have helped fund the research / publications of the author.

REFERENCES

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. (2017). *Ki & kd*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jariah, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN ALAUDDIN MAKASSAR, 1–158.
- Kemendikbud. (2013). *Bahan Ajar Smk Grafika : Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 53(9), 1689–1699. BSE.Mahoni.com

-
- Maharani, L., Rahayu, D. I., Yuberti, Y., Komikesari, H., Sodikin, S., & Hidayah, R. (2019). Toondoo Application Based on Contextual Approach: Development of Comic Learning Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012023>
- Maharsi, I. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku.
- Maulida, K., Hidayah, N. U. R., Studi, P., Biologi, P., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Syarif, N. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) Pada.
- Neyfa, B. C., & Tamara, D. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD) “ E - Canten ” Android - Based Application Design Using Object Oriented Analysis & Design Method tempat makan pada umumnya , dimana Area k. *Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 20(1), 83–91.
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>
- Ramansyah, W. (2018). *Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran*. Universitas Trunojoyo Madura.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2004). *Media Pengajaran*. SBAIgesindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
- Supriyono. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENDAHULUAN Berbicara soal kualitas pendidikan , tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas . Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa . Guru mempunyai. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 44.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis*. In *Pengantar Desain Grafis (Issue 1)*.