

**PERANCANGAN *EDUTECH STUDY CLUB TEACHING*
MODULE UNTUK MENUNJANG KOMPETENSI
MAHASISWA DALAM DESAIN GRAFIS
BIDANG POSTER DIGITAL**



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di
Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi*

Oleh:

Andyka Yuansyah

NIM. 2100837

PROGRAM STUDI S1

PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS DI PURWAKARTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

**PERANCANGAN *EDUTECH STUDY CLUB TEACHING*
MODULE UNTUK MENUNJANG KOMPETENSI
MAHASISWA DALAM DESAIN GRAFIS
BIDANG POSTER DIGITAL**

Oleh:

Andyka Yuansyah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta

© Andyka Yuansyah 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

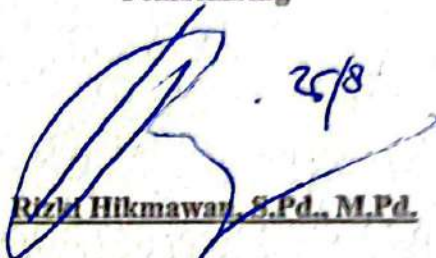
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Andyka Yuansyah

**Perancangan EduTech Study Club Teaching Module Untuk Menunjang
Kompetensi Mahasiswa dalam Desain Grafis Bidang Poster Digital**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing



Rizki Hikmawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920171219880731101

Mengetahui:

Ketua Program Studi

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdul Malid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng.

NIP. 920171219910625101

**Perancangan *EduTech Study Club Teaching Module* Untuk Menunjang
Kompetensi Mahasiswa dalam Desain Grafis Bidang Poster Digital**

Oleh:

Andyka Yuansyah

2100837

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang modul ajar terstruktur dan interaktif untuk mendukung kompetensi mahasiswa dalam desain grafis, khususnya pembuatan poster digital. *EduTech Study Club* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa sesuai dengan kebutuhan industri. Modul ajar yang dikembangkan berpedoman pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), dengan fokus pada desain visual yang efektif dan komunikatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One-Shot Case Study*, di mana satu kelompok mahasiswa diberikan perlakuan berupa modul ajar dan hasilnya diobservasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar ini efektif meningkatkan kompetensi mahasiswa, dengan 90% mahasiswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Modul ini juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: Modul Ajar, Desain Grafis, *EduTech Study Club*, SKKNI, Kompetensi Mahasiswa

***Designing an EduTech Study Club Teaching Module to Support Student
Competence in Graphic Design in the Field of Digital Posters***

By:

Andyka Yuansyah

2100837

ABSTRACT

This research aims to design a structured and interactive teaching module to enhance students' competence in graphic design, particularly in digital poster creation. The EduTech Study Club is expected to improve students' skills in line with industry needs. The developed teaching module is based on the Indonesian National Work Competency Standards (SKKNI), focusing on effective and communicative visual design. This study uses an experimental method with a One-Shot Case Study design, where one group of students receives the treatment of the teaching module and its results are observed. The findings indicate that this teaching module effectively enhances students' competence, with 90% achieving scores above the Minimum Completion Criteria (KKM). The module also increases students' motivation and engagement in learning.

Keywords: *Teaching Module, Graphic Design, EduTech Study Club, SKKNI, Student Competencies*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	3
1.4. Manfaat.....	3
1.4.1. Bagi Mahasiswa.....	3
1.4.2. Bagi Fasilitator	3
1.4.3. Bagi Program Studi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Desain Grafis sebagai Media Komunikasi Visual	5
2.2. Poster Digital: Prinsip, Fungsi, dan Elemen Desain.....	6
2.2.1. Prinsip Desain Poster Digital.....	7
2.2.2. Fungsi Poster Digital	8
2.2.3. Elemen Desain Poster Digital	8
2.3. Tren dan Inovasi Poster Digital.....	9
2.4. Modul Ajar Terintegrasi dengan SKKNI dalam Pendidikan Desain	9
2.5. Standar Kompetensi Desain Grafis (SKKNI).....	11
2.6. <i>State of the Art</i>	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....	16
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	17
3.2.1. Populasi	17

3.2.2.	Sampel.....	17
3.3.	Prosedur Penelitian	18
3.4.	Instrumen Penelitian	18
3.4.1.	Kuesioner	19
3.4.2.	Rubrik Penilaian	20
3.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.5.1.	Data Primer	20
3.5.2.	Data Sekunder	21
3.6.	Teknik Analisis Data	22
3.6.1.	Analisis Data Deskriptif	22
3.6.2.	<i>One Sample T-Test</i>	23
3.7.	Validitas Instrumen.....	24
3.7.1.	Validasi Isi oleh Ahli (<i>Expert Judgment</i>).....	24
3.7.2.	Uji Kelayakan <i>Teaching Module</i> (Modul Ajar) oleh Mahasiswa.....	25
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1.	Hasil.....	30
4.1.1.	Hasil Perancangan <i>Teaching Module</i> (Modul Ajar)	31
4.1.2.	Implementasi	32
4.2.	Pembahasan	42
4.2.1.	Potensi Penelitian Selanjutnya.....	44
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1.	Simpulan.....	46
5.2.	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA		48
DAFTAR LAMPIRAN		50
RIWAYAT PENELITIAN.....		202

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skala Nominal Dikotomi.....	19
Tabel 2 Tabel Rubrik Penilaian	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Prosedur Penelitian.....	18
Gambar 2 Kuesioner Uji Validitas.....	20
Gambar 3 Responden Kuesioner.....	21
Gambar 4 Sampul SKKNI	22
Gambar 5 Hasil Kuesioner	25
Gambar 6 Hasil Kuesioner	26
Gambar 7 Hasil Kuesioner	26
Gambar 8 Hasil Kuesioner	27
Gambar 9 Hasil Kuesioner	27
Gambar 10 Hasil Kuesioner	27
Gambar 11 Hasil Kuesioner	28
Gambar 12 Hasil Kuesioner	28
Gambar 13 Expert Judgement.....	33
Gambar 14 Rekapitulasi Nilai Proyek Akhir.....	37
Gambar 15 Hasil Penghitungan Nilai Proyek Akhir.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Teaching Module (Modul Ajar) Sebelum di Revisi.....	50
Lampiran 2 Teaching Module (Modul Ajar) Setelah di Revisi	80
Lampiran 3 Lembar Penilaian Observasi	88
Lampiran 4 Laporan Proyek Akhir.....	167
Lampiran 5 Hasil Proyek Akhir	176
Lampiran 6 Media Pembelajaran	179
Lampiran 7 Dokumentasi Lainnya	197
Lampiran 8 Surat Keputusan Pembimbing.....	198
Lampiran 9 Kartu Bimbingan	201

DAFTAR PUSTAKA

- Abdimas Siliwangi. (2024). Pelatihan penyusunan bahan ajar digital berorientasi pembelajaran abad 21. *Abdimas Siliwangi*, 7(3), 777-790.
- Andi. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Modul, 8–15.
- Anggara, A. G. (2023). Penerapan standar kompetensi dalam pendidikan desain grafis untuk mempersiapkan tenaga kerja industri. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(1), 22–34.
- Anggara, A. G. (2023). Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia: Landasan untuk Pendidikan Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 112–125.
- Anwar, M. F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Aplikasi Canva pada Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII. Skripsi, Universitas Pakuan.
- Canting, D. (2025). Pemanfaatan teknologi desain poster digital dalam meningkatkan kesadaran kesehatan lansia. *Jurnal Dimas Canting*, 2(1), 43–50.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction*. Wiley, 45–60.
- Damayanti, R., Sutrisno, A., & Wulandari, S. (2024). Penerapan Desain Grafis sebagai Media Promosi dalam Meningkatkan Persepsi Konsumen. *SYNAKARYA - Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 69–84. DOI:10.33005/synakarya.v5i1.121
- Darmayasa, I. G., Putra, N., & Pranata, I. G. N. (2018). Pengaruh modul digital terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran desain grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(3), 45–56.
- EduTech Modulhandbuch. (2019). *Module Descriptions Master of Science (M. Sc.) Educational Technology*. Universität des Saarlandes, 10–25.
- Hasanah, N. (2023). Desain Grafis sebagai Bahasa Komunikasi Visual. *Jurnal Seni dan Desain*, 7(1), 64–75.
- IDS Education. (2024). *Sekolah desain digital: Masa depan di era teknologi*. IDS Publications.
- Jusri, D., Putra, S., & Rahman, M. (2025). Pengembangan modul pembelajaran digital pada mata pelajaran geografi kelas XI. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(1), 78–86. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.1197>
- Lewis, H. (2023). Adaptive Learning: 5 Design Principles You Can't Give a Miss! In CommLab India eLearning Design Blog.
- Muslim, F., Mayasari, R., & Putra, I. (2020). The Effect of Using Learning Modules on Student Learning Outcomes. *Journal of Education Insight*, 84–90.
- NaradaCode. (2022). *Perancangan Poster Digital Acara DevOpsDays Jakarta 2022*. Repository Politeknik Negeri Jakarta.

- Nur Jannah, E. (2023). Pengembangan Desain Komunikasi Visual Akun Instagram untuk Pelayanan Dakwah. Skripsi, Universitas Walisongo Semarang.
- Nurjaman, F. (2024). Evolusi Desain Komunikasi Visual di Era Digital. *Jurnal Teknologi Kreatif*, 3(2), 112-124.
- Nursaiman, D. (2025). Desain Poster Teknik Overlapping dengan Pendekatan Analisis Eksperimental. *Jurnal Citrakara*, 7(1), 61-73.
- Pranata, I. G. N., & Kusayang, A. (2024). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pendidikan Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kreatif*, 6(2), 102–115.
- Rusdi, S. (2018). Penerapan SKKNI dalam pendidikan desain grafis: Menjembatani kebutuhan industri dengan pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Desain*, 11(2), 55–70.
- SKKNI Nomor 126 Tahun 2023 tentang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual, Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia.
- Sutanto, T. (2023). Analisis Desain Komunikasi Visual Dakwah pada Akun Instagram. *AN-NASHIHA: Journal of Broadcasting and Islamic Communication Studies*, 3(1), 21–29.
- Tjahyadi, S., & Antonio, W. (2023). Analisa Pengaruh Desain Grafis pada Konten Media Sosial terhadap Daya Tarik Pengguna dari Generasi Z. *Jurnal Online Edukasi*, 1(2), 47-57.
- UNNES. (2023). Desain Poster Digital Karya Siswa Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 3 Demak. *Jurnal Eduart*, 4(1), 1-12.
- Wulansari, N., dkk. (2018). Interactive Electronic Module Based on Problem Based Learning for Biology Lesson in Senior High School. *Jurnal Pendidikan*, 62–68.