

Maleha.2022.Pengembangan e-modul berbasis *flip PDF corporate android* dengan pendekatan STEAM pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Tunas Bangsa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing Laili Cahyani, S.Kom., M.Kom

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah bahan ajar berupa e-modul dengan pendekatan STEAM pada mata pelajaran dasar desain grafis materi pengolahan gambar dengan bantuan aplikasi *flip PDF corporate*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMK Tunas Bangsa. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model 4D yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap pendiseminasian (*disseminate*). Data pada penelitian dan pengembangan ini didapatkan dari hasil validasi ahli dan uji coba pengguna. Hasil validasi ahli bahasa adalah 74% dengan kategori cukup valid. Hasil validasi ahli materi adalah 92% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media adalah 94% dengan kategori sangat valid. Hasil rata-rata uji coba kelompok kecil dari 6 responden adalah 89% dengan kategori kepraktisan sangat praktis. Hasil uji coba kelompok besar dari 15 responden adalah 93% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *flip PDF corporate* dengan pendekatan STEAM yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis.

**Kata kunci : E-modul, Pendekatan STEAM, Dasar Desain Grafis, Pengolahan Gambar**

Maleha. 2022. *Development of an e-module based on a corporate android flip PDF with a STEAM approach in Basic Graphic Design subjects at SMK Tunas Bangsa*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Lecturer Laili Cahyani, S.Kom., M.Kom

### **ABSTRACT**

*This research was conducted to produce a teaching material in the form of an e-module with a STEAM approach in the basic subjects of graphic design, image processing material with the help of the corporate PDF flip application. The test subjects in this study were students of class X at SMK Tunas Bangsa. This research is research and development using a 4D model, namely the definition stage, the design stage, the development stage and the dissemination stage. The data on this research and development were obtained from the results of expert validation and user trials. The result of validation by linguists is 74% with a fairly valid category. The results of material expert validation are 92% with a very valid category. The results of media expert validation are 94% with a very valid category. The average result of the small group trial of 6 respondents was 89% with a very practical category of practicality. The result of the large group trial of 15 respondents was 93% with a very practical category. From the results obtained, it can be concluded that the e-module based on flip PDF corporate with the STEAM approach developed is very valid and very practical.*

**Keywords : E-module, STEAM Approach, Basic Graphic Design, Image Processing**