



PENGEMBANGAN VIDEO DIGITAL STORYTELLING PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Bella Rahma Juita^{1)*}, Sofia Edriati¹⁾, Satrio Junaidi¹⁾

¹ Universitas PGRI Sumatera Barat, Padang, Indonesia

Email: bellarahmajuita11@gmail.com

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran video digital *storytelling* yang valid pada mata pelajaran dasar desain grafis. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Penelitian ini melibatkan pakar media dan pakar materi dasar desain grafis. Subjek uji coba adalah siswa dan guru SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang. Pada Instrumen ini dilakukan validitas materi oleh ahli materi berisi berbagai aspek yang berhubungan dengan materi media pembelajaran yang meliputi aspek pembelajaran, materi dan kebenaran isi dan setelah itu juga dilakukan instrumen praktikalitas untuk mendapat tingkat kepraktisan oleh siswa dan guru. Teknik pengumpulan data berupa angket (kuesioner). Berdasarkan hasil analisis data didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan karena memperoleh hasil validasi media 0.77 dengan kategori "valid" sedangkan untuk validitas materi mendapatkan nilai 0.77 dengan kategori "valid". Media pembelajaran video digital *storytelling* juga mendapatkan respon positif dari peserta didik dengan persentase mencapai 86% dengan kategori "sangat praktis", dan pada guru mata pelajaran mendapatkan respon positif dengan memperoleh nilai persentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: ADDIE; digital storytelling; pengembangan; R&D.

Abstract

The purpose of this research is to produce valid digital storytelling video learning media in basic graphic design subjects. This study uses an R&D (Research and Development) approach using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. This research involves media experts and graphic design basic material experts. The test subjects are students and teachers of SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang In this instrument, material validity was carried out by material experts which contained various aspects related to learning materials which included aspects of learning, material and content truth and after that a practical instrument was carried out to get the level of practicality by students and teachers. The data is in the form of a questionnaire (questionnaire). Based on the results of the data, it can be concluded that the learning media developed is feasible to use because it obtains a media validation result of 0.77 with a "valid" category while for material validity it gets a value of 0.77 with a "valid" category. eling also received a positive response from students with the proportion reaching 86% in the "very practical" category, and subject teachers getting a positive response by obtaining a percentage value of 97% in the "very practical" category.

Keywords: ADDIE; digital storytelling; development; R&D.

Submitted:
10 Oktober 2022

Reviewed:
11 Oktober 2022

Accepted:
12 Oktober 2022

Published:
24 Oktober 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan masyarakat (Indy et al., 2019), karena dengan adanya pendidikan seorang individu mampu untuk membentuk dirinya. Menurut UU No. 2 Tahun 1989 pendidikan merupakan salah satu bentuk usaha yang secara sadar dilaksanakan untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan bagi peranannya di masa akan datang. Oleh karena itu, untuk tercapainya mutu pendidikan di sekolah harus melalui pembelajaran yang bermakna. Sebagai guru tentunya kita harus mampu menyesuaikan cara pendidikan dengan cara hidup siswa di era digital, mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Walaupun guru bukanlah satu-satunya penentu keberhasilan pendidikan, proses pembelajaran merupakan kualifikasi dan titik fokus pendidikan, sebagai cermin kualitas. Proses pembelajaran harus terus berinovasi dan menyesuaikan dengan pola perkembangan yang terjadi (Saputra & Salim, 2020). Potensi perubahan ini dapat diawali dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi.

Sesuai dengan tujuan kurikulum, guru dituntut untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kreatif inovatif dengan alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran yang tepat dan efektif. Dalam hal ini, guru sebagai pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi. Hal ini dikarenakan pada kenyataannya guru masih cenderung menggunakan media seadanya. Penggunaan media seadanya berupa buku teks secara terus menerus akan dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa dan berkurangnya motivasi belajar siswa (Yuliana & Putri, 2021). Pada era digital ini, guru dituntut memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan komponen yang fundamental dari bagian sistem pembelajaran (Salim, et al., 2020). Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran adalah *digital storytelling*. *Digital storytelling* merupakan sebuah media yang berbentuk video pendek berdurasi 3 sampai 15 menit yang menggabungkan gambar, suara, dan musik untuk menyampaikan sebuah informasi, penyampaian informasi dapat berupa cerita, pesan maupun materi pelajaran (Yuliana & Putri, 2021) karena penggunaannya yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Gaya bercerita *digital storytelling* dapat berupa cerita yang lucu, sedih, informatif, menghibur, dan lain-lain. Selain itu, *digital storytelling* tidak harus rumit, justru biasanya yang sederhana lebih bagus (Ratri, 2018). Interaksi yang terjadi dalam *digital storytelling* yaitu *collaborate*, *communicate*, dan *connect* (Saputro et al., 2016). Konsep ini membuat proses penceritaan menjadi lebih dalam secara emosional, ketika informasi disampaikan menjadi lebih dinamis, maka penerima informasi mudah memahami lewat tampilan visual maupun audio.

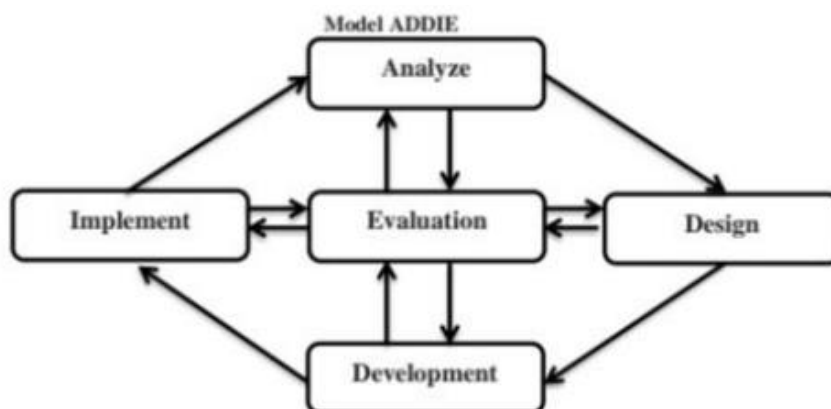
Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan permasalahan yang muncul di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang adalah masih kurangnya kreativitas guru. Selain itu, penggunaan metode yang monoton berdampak berkurangnya perhatian siswa terhadap mata pelajaran itu sendiri. Permasalahan lain terkait minat peserta didik terhadap mata pelajaran yang mengharuskan peserta didik menggunakan psikomotoriknya untuk menerima mata pelajaran kejuruan terutama pada program keahlian Multimedia. Kurangnya kreatifitas dalam membuat media pembelajaran yang terkadang membuat suasana pembelajaran menjadi membosankan dan membuat siswa lebih mudah jenuh dalam mengikuti pelajaran.

Hasil ujian akhir mata pelajaran dasar desain grafis masih ditemukan nilai peserta didik yang kurang dari kkm 70, karena adanya permasalahan kurangnya penyampaian materi

pengetahuan kepada peserta didik, sehingga dengan metode yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran, sehingga pemahaman aspek pengetahuan pada peserta didik dapat dicapai seiring dengan penguasaan aspek keterampilan yang sudah diajarkan. Untuk mendukung kebutuhan yang diperlukan dalam menerapkan pembelajaran aktif di kelas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, perlu adanya media yang dapat menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut secara maksimal untuk memacu kemampuan komunikasi efektif melalui pembelajaran aktif yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi yaitu *digital storytelling* (bercerita digital).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau bisa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE.



Gambar 1. Tahapan penelitian ADDIE (Kawete et al., 2022)

Pada tahap analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman belajar peserta didik.

Pada tahap desain (*design*), peneliti merancang desain produk pembelajaran berupa *storyboard*. Selanjutnya Tahap pengembangan (*Development*) Pada tahap pengembangan video dibuat berdasarkan rancangan pembuatan pada tahap *design*. Pembuatan video pembelajaran dimulai dari perancangan cerita sampai tahap editing video pembelajaran.

Pada Tahap implementasi (*implementation*), setelah video pembelajaran yang akan dikembangkan dinyatakan valid dan layak oleh ahli materi dan ahli media untuk diujicobakan kepada peserta didik, kemudian peneliti memberikan video pembelajaran kepada siswa untuk ditonton dan memberikan angket untuk melihat respon siswa terhadap video pembelajaran yang diberikan.

Pada Tahap evaluasi (*evaluation*) adalah proses untuk melihat apakah media pembelajaran video *digital storyteling* yang dirancang sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap ini peneliti tidak melakukan pencarian keefektifan media yang dibuat atau

dikembangkan, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan peneliti dan rumusan permasalahan hanya sebatas uji validitas dan uji praktikalitas media pembelajaran.

Subjek penelitian untuk mengukur validitas media diujicoba kepada validator. Validator yang terlibat adalah 3 ahli materi dan 3 ahli media. Subjek penelitian untuk uji kepraktisan media video digital *storytelling* pada mata pelajaran dasar desain grafis adalah siswa kelas X Multimedia yang berjumlah 14 orang respon siswa dan 1 orang respon guru. Pengambilan subjek ujicoba ini dilakukan secara random atau secara acak.

Adapun formula yang dipakai untuk analisis uji validitas adalah Aiken dengan indeks Aiken's V, yang merupakan indeks untuk mengetahui tingkat validitas suatu media. Rumus untuk menghitung koefisien validitas Aiken's V adalah sebagai berikut:

$$V = \sum S / [n(c - 1)]$$

(Hendryadi, 2017)

Dalam pengembangan media video pembelajaran interaktif teknologi layanan jaringan menggunakan aplikasi *canva* dan H5P ini pengujian praktikalitas dilakukan dengan menggunakan formula sebagai berikut:

$$\text{Nilai Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Permadi & Huda, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis kinerja (*performace analysis*) setelah melakukan observasi di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang dapat diperoleh data diantaranya: (1) penyampaian materi dalam mata pelajaran dasar desain grafis hanya menggunakan media konvensional yaitu buku dan papan tulis; (2) siswa merasa kurang tertarik dalam proses belajar mengajar karena itu guru merasa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu proses pembelajaran; (3) adanya fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran secara digital namun belum dimanfaatkan secara optimal; (4) belum ada penggunaan media *digital storytelling* dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka muncul ide mengembangkan media pembelajaran, media pembelajaran video *digital storytelling* untuk membantu peserta didik pada proses pembelajaran.

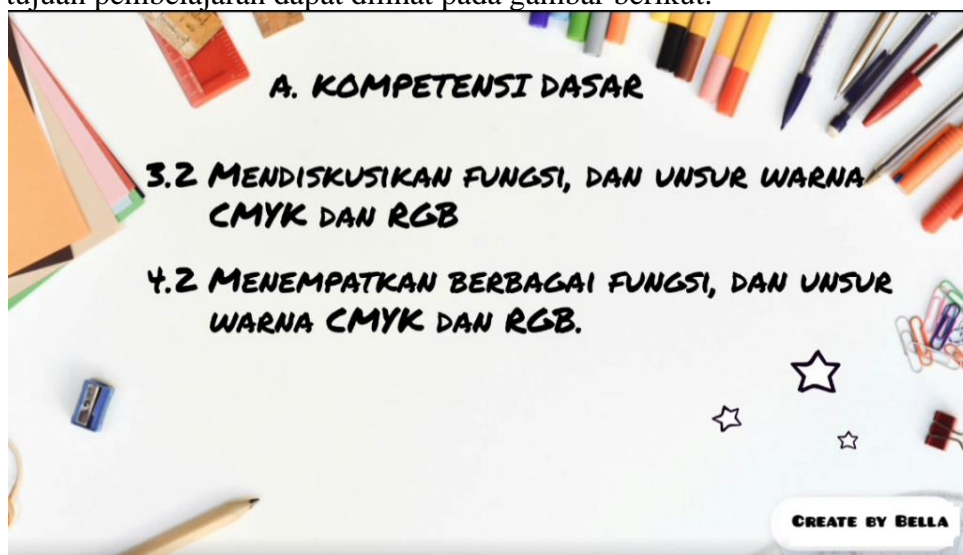
Selanjutnya *need assessment* (analisis kebutuhan), analisis ini berupa analisis untuk mengetahui keadaan lapangan dan peserta didik mengumpulkan referensi materi yang akan dijadikan pokok pembahasan dalam pengembangan media. Kegiatan analisis lapangan ini dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang. Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan saat melaksanakan PKL pada tahun 2022 dalam kegiatan pembelajaran dasar desain grafis di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang. Hasil pengembangan (*development*), hasil pengembangan media dibuat rancangan oleh tahap desain. Dengan tahap ini dapat menghasilkan pengembangan dari *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

Tampilan awal merupakan tampilan awal yang menunjukkan media sudah bisa digunakan. Tampilan awal dilengkapi sebuah tampilan pembuka dan tulisan mata pelajaran dasar desain grafis, serta KD pada mata pelajaran tersebut. Tampilan awal dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan Awal

Tampilan kompetensi dasar pada video memuat tulisan kompetensi dasar. Desain tampilan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Tampilan Kompetensi Dasar

Tampilan tujuan pembelajaran pada video memuat tulisan tujuan pembelajaran. Desain tampilan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



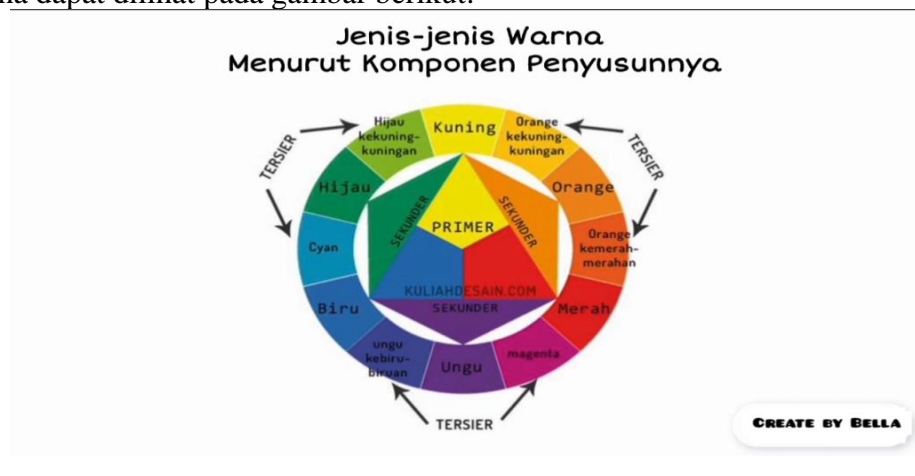
Gambar 4. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Tampilan materi pada media pembelajaran video digital *storytelling* memuat poin yang akan dibahas serta jabaran dari materi pembelajaran. Tampilan pengertian warna pada video memuat tulisan pengertian dari warna. Desain tampilan pengertian warna dapat dilihat pada gambar berikut:



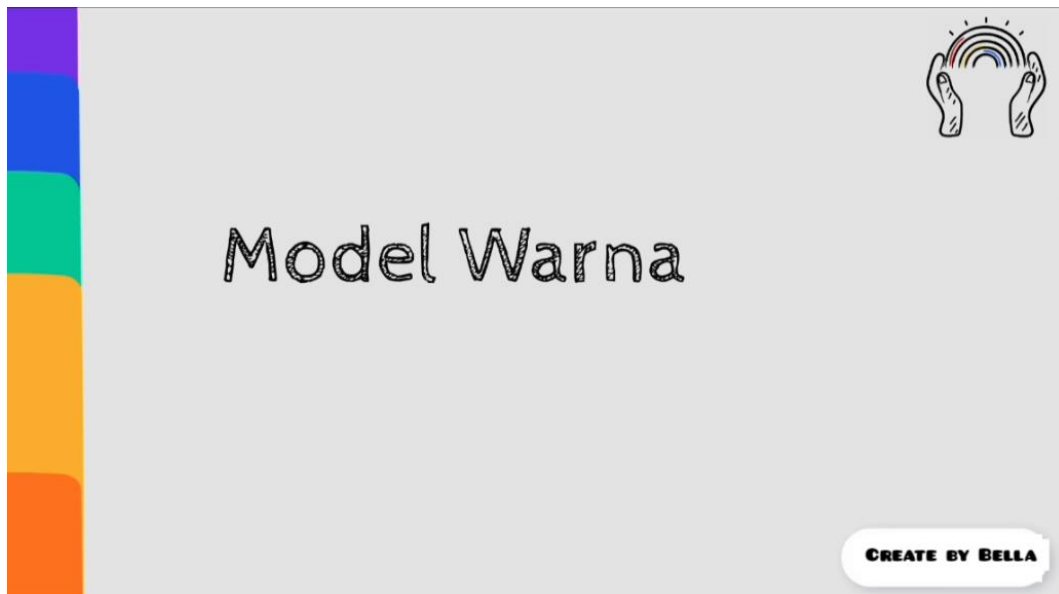
Gambar 5. Tampilan Pengertian Warna

Tampilan fungsi warna pada video memuat tulisan fungsi dari warna. Desain tampilan fungsi warna dapat dilihat pada gambar berikut:



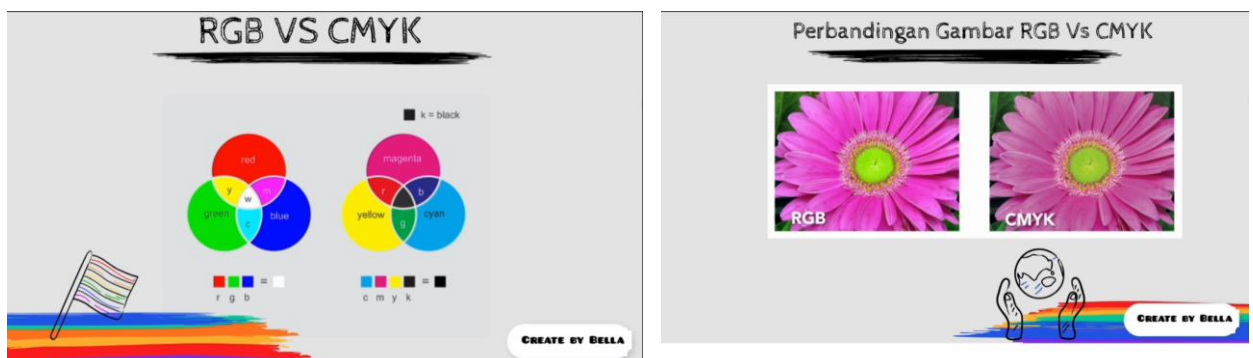
Gambar 6. Fungsi Warna

Tampilan model warna pada video memuat tulisan pengertian dari warna. Desain tampilan model warna dapat dilihat pada gambar berikut:



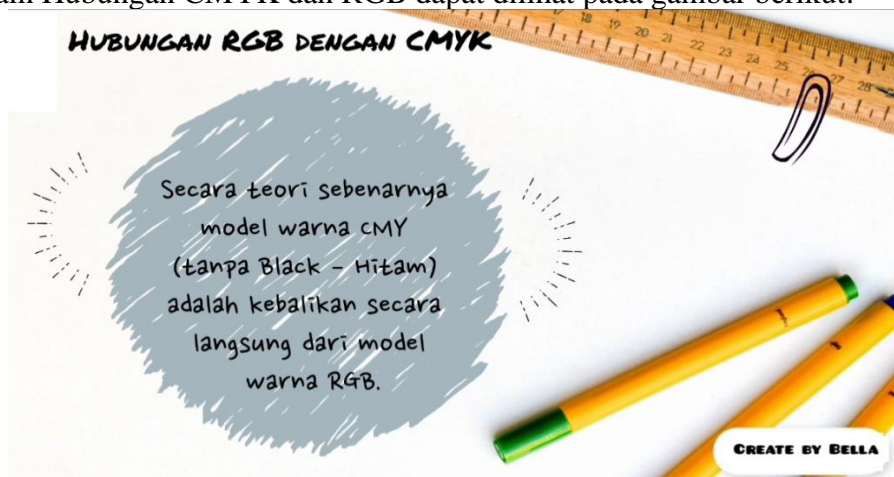
Gambar 7. Tampilan Model Warna

Tampilan perbedaan CMYK dan RGB pada video memuat tulisan pengertian perbedaan CMYK dan RGB dan hasil dari perbedaan gambarnya. Desain tampilan perbedaan CMYK dan RGB dapat dilihat pada gambar berikut:



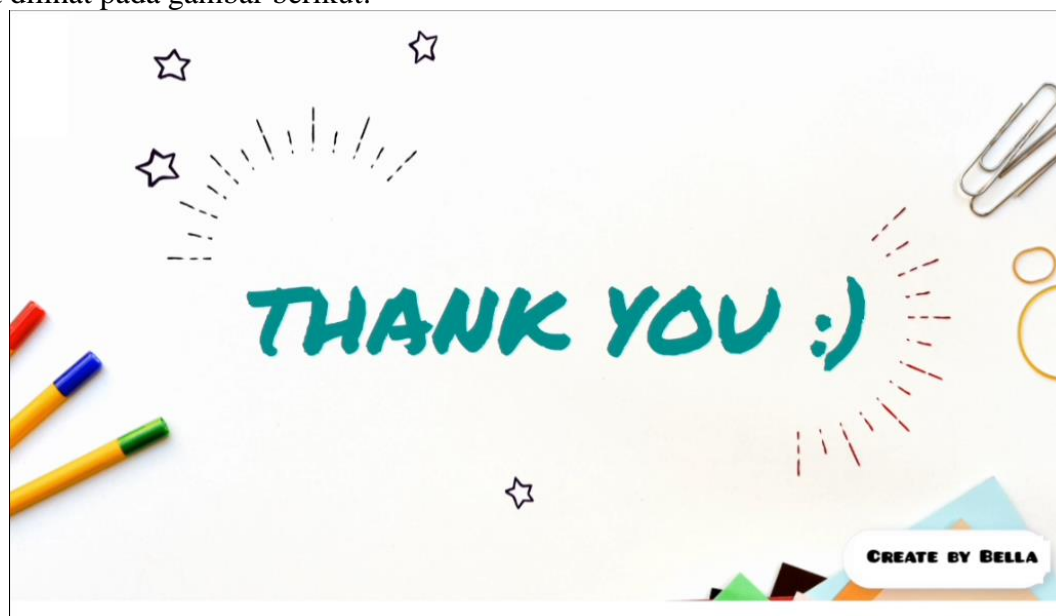
Gambar 8. Tampilan Perbedaan RGB dan CMYK

Tampilan Hubungan CMYK dan RGB pada video memuat tulisan pengertian dari warna. Desain Hubungan CMYK dan RGB dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 9. Tampilan Hubungan CMYK dan RGB

Tampilan penutup pada media pembelajaran video *digital storytelling* berisikan ucapan terimakasih dan gambar yang ditampilkan pada akhir video pembelajaran. Desain penutup dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 10. Tampilan Penutup

Hasil implementasi (*implementation*) dilakukan dengan menguji media pada ahli materi dan media. Berdasarkan hasil uji ditemukan bahwa baik ahli materi maupun ahli materi memberikan rata-rata validasi 0,77 dengan kategori valid. Setelah mendapatkan data dari uji validitas selanjutnya di tahap implementasi ini dilakukan uji praktikalitas untuk dapat mengetahui apakah video digital storytelling ini praktis atau tidak praktis. Data hasil dari penilaian uji praktikalitas yang dilakukan oleh satu orang guru dasar desain grafis SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang. Hasil praktikalitas media didapat dari tanggapan praktis seorang guru yang memberikan simpulan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis sebagai media pembelajaran. Praktikalitas peserta didik yang terlibat dalam uji praktikalitas berjumlah 14 orang. Berdasarkan data pada hasil yang diperoleh oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian peserta didik adalah 86% masuk kedalam kategori sangat praktis dan media yang dirancang adalah kategori sangat praktis untuk media pembelajaran. Hasil validasi ini senada dengan (Prananta et al., 2017) bahwa media berbasis *digital storytelling* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang. Kegiatan yang dilakukan adalah untuk mengetahui tentang seberapa besar tanggapan pengguna terhadap media yang telah dirancang. Hasil dari evaluasi yang telah diperoleh dari validator ahli materi yang dirancang dapat dikategorikan valid untuk digunakan. Sedangkan hasil evaluasi yang telah diperoleh dari validator ahli media menunjukkan bahwa produk media video pembelajaran yang dibuat dapat dikategorikan valid. Selain dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, hasil evaluasi ini diperoleh berdasarkan praktikalitas respon guru dan respon siswa.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian (Julianingsih & Krisnawati, 2020) bahwa media yang dihasilkan adalah untuk hasil belajar pada siswa. Perbedaan rata-rata hasil belajar antara *post-test* eksperimen dengan *post-test* kontrol dari hasil uji *independent sample test* tersebut adalah 8,678 sehingga media *digital storytelling* efektif digunakan dalam pembelajaran trigonometri. Penggunaan video *digital storytelling* terbukti efektif digunakan pada pembelajaran trigonometri karena berdasarkan hasil uji *independent sample test* menunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dasar

desain grafis mendapat respon yang baik dari siswa, penelitian ini juga sejalan dengan temuan penelitian (Nurchaerani & Nugroho, 2022) yang menemukan bahwa dengan adanya media ini menjadi inovasi saat belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan bertujuan memberikan pelatihan kepada guru untuk dapat memanfaatkan pembuatan digital *storytelling* dalam proses pembelajaran. Temuan lain diungkapkan oleh (Eprillia et al., 2021) yang hasil penelitian ini berupa media pembelajaran DIS-Phy yang dapat digunakan melalui berbagai perangkat elektronik serta dapat membantu siswa memahami mata pelajaran fisika pada materi fluida.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan video digital *storytelling* pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang dapat disimpulkan media pembelajaran video *digital storytelling* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas X jurusan Multimedia SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang dengan rata-rata validasi 0,77 dengan kategori valid untuk media sedangkan untuk validasi materi mendapatkan rata-rata 0,77 dengan kategori valid. Media pembelajaran video digital *storytelling* mendapatkan respon dari siswa dengan nilai 86% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan respon guru terhadap media pembelajaran video digital *storytelling* mendapatkan respon positif, memperoleh presentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disarankan yaitu dapat dijadikan bahan kajian atau referensi bagi penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Eprillia, N. S., Astra, I. M., & Sanjaya, L. A. (2021). *Digital Storytelling Of Physics (Dis-Phy) Berbasis Stem Dilengkapi Dengan Soal Metakognitif Untuk Siswa Sma Pada Materi Fluida. Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 699-707.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 169-178.
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). *Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1-18.
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2020). Efektivitas Video Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Trigonometri. *Of Mathematics Education*, 4(1), 129-139. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.975>
- Kawete, M., Gumolung, D., & Aloanis, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Ikatan Kimia Dengan Model Addie Sebagai Penunjang Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(1), 63-69. <https://doi.org/10.37033/Ojce.V4i1.374>
- Nurchaerani, I. S. S. M., & Nugroho, O. F. (2022). Pembuatan Digital Storytelling Melalui Google Earth Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Berbicara Dalam Bahasa Inggris. *Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(1), 191-200.
- Permadi, U. N., & Huda, A. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar SMK. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(4), 30-39. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106378>

- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(5), 627-636.
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pena Karakter*, 1(1), 1-8.
- Salim, S., Ikman, I., Suhar, S., Kodirun, K., Pabunga, D. B., & Saputra, H. N. (2020). Pelatihan Pembuatan Blog Sebagai Media Dalam Pembelajaran SMK. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 2(2), 336-344. <https://doi.org/10.31316/jbm.v2i2.655>
- Saputra, H. N., & Salim, S. (2020). Penerapan Bahan Ajar Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 22-46. <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i1.1078>
- Saputro, G. E., Haryadi, T., & Yanuarsari, D. H. (2016). Perancangan purwarupa komik interaktif safety riding berkonsep digital storytelling. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(2), 195-206. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i02.1207>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36-46. <https://doi.org/10.25008/Jitp.V1i1.7>

How to cite:

Juita, B. R., Edriati, S., & Junaidi, S. (2023). Pengembangan Video Digital Storytelling Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 3 (1)*, 12-21. <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v3i1.73>