



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2019



MODEL PEMBELAJARAN KURSUS DESAIN GRAFIS BERMOTIF BATIK DALAM JARINGAN



LOKASI:
KABUPATEN SUMEDANG, KABUPATEN CIAMIS,
KOTA TASIKMALAYA



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT**

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung E Lantai III, Senayan, Jakarta 10270

Telepon (021) 5725061, Faksimile 5725484, Tromol Pos 1303

Laman: www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id

**SURAT KETERANGAN VALIDASI MODEL
NOMOR: 3655/CS.4/PM/2019**

Direktur Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan ini menerangkan bahwa model dengan judul “Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan” yang dikembangkan pada tahun 2019 oleh pamong belajar PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat sebagai berikut ini:

No.	Nama	Jabatan dalam Tim
1	Dr. Kuswara, M.Pd	Ketua
2	Apip Hermana, M.Pd	Anggota
3	Yuyun Nurfalah, S.Sos	Anggota

setelah dilakukan validasi dan penelaahan oleh Tim Validator dinyatakan dapat disebarluaskan ke masyarakat dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran program kursus dan pelatihan.

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 10 Desember 2019

Direktur Pembinaan Kursus dan Pelatihan,

2 Dr. Agus Salim, SE, M.Si
NIP 19630831 198812 1 001

Tembusan:

1. Dirjen PAUD dan Dikmas
2. Kepala UPT Ditjen PAUD dan Dikmas terkait
3. Kasubdit Kelembagaan dan Kemitraan

LEMBAR PENGESAHAN

Disetujui dan Disahkan Oleh:

Pakar



Dr. Asep Saepudin, M.Pd.

NIP 197009302008011004

(Dosen Departemen Pendidikan Masyarakat – UPI Bandung)

Mengetahui:

Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat,



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd

NIP 196101261988031001

**Susunan Tim Pengembang
Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan**

Penanggung Jawab:

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.

Pakar:

Dr. Asep Saepudin, MPd.
Janis Hendratet
Cucu Sukmana, M.Pd

Pengembang:

Dr. Kuswara, M.Pd
Apip Hermana, M.Pd.
Yuyun Nurfalah, S. Sos.

Kontributor:

LKP Prawita Kota Tasikmalaya
LKPMA Actual Kabupaten Sumedang
LKP Al-Hidayah Kec Kawali Kabupaten Ciamis
LKP Al-Hikmah Kec Lakbok Kabupaten Ciamis

Sumber gambar cover :

Tata Nasution, S.Pd.I.

**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat
2019**

i

ABSTRAK

Struktur ketenagakerjaan di Provinsi Jawa Barat menunjukkan adanya pengangguran terbuka sejumlah 1,85 juta orang (BPS, 2019). Pemerintah saat ini terus membahas soal industri keempat atau industri 4.0. Cakupan perubahan tidak hanya pada dunia bisnis, transportasi saja tetapi juga pada tatanan sosial, perbankan, dan pendidikan. Di sisi lain, meskipun dewasa ini Indonesia berada pada masa industri industri 4.0, namun tentu saja warisan nilai tradisi dan budaya tradisonal tidak boleh dilupakan, bahkan perlu ada upaya untuk menjaga dan melestarikan keberadaannya. Salah satunya batik sebagai warisan budaya tradisional bangsa Indonesia. Sistem pendidikan yang selama ini konvensional (tatap muka) sudah saatnya secara perlahan digeser dengan pola pembelajaran dalam jaringan (*daring/online*). Untuk itulah disusun Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan yang bertujuan: 1) Mengidentifikasi kondisi penyelenggaraan program kursus Desain Grafis di Provinsi Jawa Barat saat ini; 2) Menyusun rancangan Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Daring; dan 3) Menguji efektivitas Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Daring dalam meningkatkan kompetensi peserta didik di Provinsi Jawa Barat. Proses pengembangan model mengacu pada prosedur yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1989: 784-785). Hasil studi eksplorasi menunjukkan bahwa terdapat 23 Lembaga Kursus dan Pelatihan di Provinsi Jawa Barat yang menyelenggarakan kursus desain grafis, dari jumlah tersebut belum ada yang menggunakan *online* atau *daring* (dalam jaringan) dalam penyelenggaraannya. Rancangan model yang disusun memiliki struktur pembelajaran (sintaks) mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: a) apersepsi, b) paparan materi, c) diskusi, d) quis, e) penugasan, f) pembahasan, dan g) *upload* tugas. Hasil uji efektivitas dengan uji-N menghasilkan data nilai rata-rata N-gain score sebesar 88.7453 atau 88,7% yang artinya model pembelajaran termasuk kategori EFEKTIF dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kata Kunci: *Model Kursus, Desain Grafis Bermotif Batik, Daring*

KATA PENGANTAR

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat sebagai salah satu UPT Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di bidang PAUD dan Dikmas senantiasa berupaya menciptakan produk-produk inovatif pembelajaran. Salah satu yang disusun adalah model pembelajaran kursus dan pelatihan. Sesuai rencana yang telah dibuat, tim pengembang yang telah menuntaskan tahapan-tahapan pengembangan “Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan” secara baik dan tepat waktu.

Model yang dikembangkan ini merupakan model pembelajaran berbasis dalam jaringan (*online*). Kegiatan pembelajaran daring memang telah merubah secara total komponen pengalaman belajar yang lebih mengutamakan kreativitas, partisipasi peserta didik, keberagaman pengalaman belajar, tidak ada tatap muka di ruang kelas, namun tatap muka melalui dalam jaringan. Konsekuensi dari hal ini maka satuan pendidikan penyelenggara daring harus siap dalam semua aspek kelembagaan seperti sumber daya manusia serta sarana dan prasarana.

Sebagai garda terdepan inovasi pendidikan, kami sarankan bahwa kini sudah saatnya sistem pendidikan yang selama ini konvensional (tatap muka) secara perlahan digeser dengan pola pembelajaran dalam jaringan (*daring/online*) yang dirancang terbuka, dapat saling terhubung, dengan menggunakan perkembangan teknologi informasi secara produktif.

Kami ucapkan terima kasih kepada tim pengembang, tim pakar, dan kontributor lain yang telah bekerja keras dan penuh dedikasi menyelesaikan penyusunan model ini. Kami berharap laporan pengembangan ini bermanfaat bagi semua pihak yang berkecimpung dalam pengembangan penyelenggaraan kursus dan pelatihan di wilayah koordinasi kerja PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat.

Bandung Barat, Nopember 2019
Kepala,


Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd. f
NIP 196101261988031001

iii

PRAKATA

Puji dan syukur senantiasa kami panjatkan kehadirat Allah S.W.T atas segala rahmat, hidayah, kesehatan, dan kesempatan kepada tim pengembang sehingga dapat melaksanakan pengembangan “Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan” sesuai dengan perencanaan sampai dengan tersusunnya laporan ini. Terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga kami yang selalu memberikan doa dan mendukung setiap langkah pilihan hidup kami untuk berbakti kepada nusa bangsa. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Pusat, Kepala Bidang, dan Kepala Seksi Program dan Informasi PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat yang telah memberikan arahan untuk meningkatkan kualitas teknis dan substansi model ini.

Selanjutnya kami juga mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Kursus dan Pelatihan yang telah memberikan validasinya, sehingga model yang kami kembangkan bisa selaras dengan kebijakan pemerintah pusat. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada para pakar dan narasumber yang telah membantu kami dari segi konsep dan empiris supaya model yang kami kembangkan ini bisa selaras dengan perkembangan keilmuan dan dinamika yang sedang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat saat ini.

Tidak lupa kami ucapkan kepada pengelola, instruktur, dan peserta didik di 4 (empat) lokasi uji coba yang sudah bekerjasama dengan tim pengembang untuk mengujicobakan setiap treatment model yang kami formulasikan. Terakhir kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak, termasuk para peserta kegiatan review dan seminar model yang tidak mungkin kami sebutkan satu persatu atas partisipasi dan kontribusinya untuk meningkatkan kualitas “Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan”.

Tim Pengembang

iv

Daftar Gambar dan Tabel

Gbr 1	Kerangka Syntax Konseptual Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Daring.....	11
Gbr 2	Tampilan web yang digunakan.....	39
Gbr 3	Gbr. 2. Menu web.....	40
Gbr 4	Gbr. 3. Menu data peserta didik.....	40
Gbr 5	Gbr. 4. Menu tugas untuk peserta.....	41
Tabel 1	Analisis Kebutuhan biaya untuk pembelajaran kursus dalam jaringan	60
Tabel 2	Instrumen Penilaian Pre-Test Dan Post Test Kursus Bidang Desain Grafis Daring	61
Tabel 3	Instrumen Penilaian Tugas /Produk	61
Tabel 4	Instrumen Keaktifan Peserta Didik Dalam Vicon.....	62
Tabel 5	Rekap Keaktifan Peserta Didik Dalam Kursus Daring	63

Daftar Isi

ABSTRAK.....	i
i	
KATA PENGANTAR.....	iii
PRAKATA.....	iv
Daftar Gambar.....	vi
Daftar Isi.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Dasar Hukum.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	6
BAB II KONSEP MODEL.....	8
A. Pengertian.....	8
B. Tujuan.....	8
C. Karakteristik Model.....	9
BAB III PEMBELAJARAN KURSUS DESAIN GRAFIS BERMOTIF BATIK DALAM JARINGAN.....	15
A. Standar Kompetensi Lulusan	15
B. Kurikulum Pembelajaran	23
C. Pembelajaran.....	34
D. Peserta Didik.....	45
E. Pendidik.....	46
F. Pengelolaan	46
G. Sarana dan Prasarana.....	58

I.	Penilaian	61
BAB IV	PENJAMINAN MUTU.....	66
A.	Mutu Rancangan Pembelajaran.....	66
B.	Mutu Kegiatan Pembelajaran	67
C.	Mutu Strategi Pengantaran/Penyampaian.....	67
D.	Mutu Interaksi Antarpeserta Didik dan Peserta Didik dengan Instruktur	67
E.	Mutu Interaksi Peserta Didik dan Bahan Ajar	68
F.	Mutu E-Kolaborasi.....	68
G.	Mutu Sistem Umpan Balik	69
H.	Mutu Pencatatan dan Evaluasi Kemajuan Peserta Didik.....	69
I.	Mutu Media Pembelajaran.....	69
J.	Mutu Layanan Bantuan Belajar.....	70
BAB V	PENUTUP.....	71
	DAFTAR PUSTAKA	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tak dapat dipungkiri bahwa kemiskinan dan pengangguran merupakan salah satu permasalahan yang menggelayuti pembangunan bangsa dan negara Indonesia saat ini, meskipun dalam beberapa tahun terakhir angka kemiskinan dan pengangguran mengalami penurunan. Kondisi ini menjadi beban tersendiri bagi pemerintah. Keadaan ini ditenggarai berdampak dan memicu permasalahan sosial lainnya seperti penyalahgunaan narkoba, kejahatan, pergaulan bebas, perdagangan orang, munculnya demo yang anarkhis dan tentu lemahnya daya saing bangsa.

Pada september 2018, persentase penduduk miskin di Jawa Barat kembali mengalami penurunan sebesar 0,20 poin dibandingkan keadaan maret 2018. Jika di lihat dari kurun waktu September 2017 – September 2018, persentase penduduk miskin Jawa Barat mengalami penurunan sebesar 0,58 poin. Hal ini menunjukkan perkembangan yang cukup baik, dalam arti pemerintah telah berhasil dalam pengentasan kemiskinan selama periode september 2017 – september 2018 (BPS Jawa Barat).

Struktur ketenagaan Jawa Barat periode agustus 2018 menurut BPS Jawa Barat penduduk usia kerja (15 tahun ke atas) yaitu 35,96 juta orang hal ini terbagi dalam dua kategori yaitu angkatan kerja dan bukan angkatan kerja. Jumlah orang yang bekerja 20,78 juta orang dan pengangguran 1,85 juta orang. Jumlah orang pekerja penuh yaitu 15,54 juta orang, pekerja paruh waktu 3,12 juta orang dan setengah menganggur yaitu 1,2 orang.

Sementara itu yang termasuk bukan angkatan kerja sejumlah 13,34 juta orang yang terbagi dalam kategori mengurus rumah tangga 8,99 juta orang, sekolah 3,04 juta orang dan lainnya 1,31 juta orang (BPS Jawa Barat, 2019).

Pemerintah saat ini terus membahas soal industri keempat atau industri 4.0. Sejatinya revolusi industri dimulai sejak zaman pemerintahan Hindia-Belanda. Hingga generasi sekarang maka hadirilah masa Industry 4.0. Pada masa ini seperti perkiraan pada saat sebelumnya telah terjadi pergerakan yang begitu cepat dan mendasar. Cakupan perubahan tidak hanya pada dunia bisnis, transportasi saja tetapi juga pada tatanan sosial, perbankan, dan pendidikan. Perkembangan teknologi pada masa ini begitu cepat dan bisa saja menggusur siapapun yang tidak siap untuk mengikutinya.

Di sisi lain, meskipun dewasa ini Indonesia berada pada masa industri industry 4.0, namun tentu saja warisan nilai tradisi dan budaya tradisonal tidak boleh dilupakan, bahkan perlu ada upaya untuk menjaga dan melestarikan keberadaannya. Salah satunya batik sebagai warisan budaya tradisional bangsa Indonesia perlu dilestariakan. Apalagi Batik sudah ditetapkan oleh Unesco sebagai pakaian tradisonal Indonesia dan sudah diakui oleh dunia. Batik dewasa ini diminati dan bisa digunakan oleh tua muda baik dalam acara resmi, pesta maupun acara santai sehari-hari.

Tradisi membuat batik diawali oleh masyarakat Jawa dengan menggunakan alat dan bahan seperti canting, lerek, malam serta bahan pewarna alam lainnya, seperti kunyit, daun, tanah, akar, dan sebagainya. Motif batik yang dibuat pun masih berbentuk gambar, garis dan titik tertentu yang memiliki filosofi atau makna tertentu. Tidak heran motif tertentu ini acapkali digunakan pada acara tertentu, karena masih dipercayai ada beberapa motif tertentu boleh namun tabu digunakan pada acara sakral tertentu, misalnya motif batik sedamukti dan motif lereng boleh digunakan oleh mempelai, namun motif batik parang tabu digunakan pada acara pernikahan

Corak batik terdiri dari motif klasik konvensional dan motif batik kontemporer. Beberapa contoh motif klasik konvensional diantaranya motif sedamukti, truntum, lereng, adu manis, parang, dan lain-lain. Beberapa contoh motif batik kontemporer diantaranya mega mendung, papatong atau capung, awi ligar, ketela, kupu-kupu, stawberry, abstrak, dan motif lainnya. Motif batik kontemporer ini biasanya bersifat

tematik, memiliki khas potensi, keunggulan dan keunikan wilayah tertentu, serta ada kalanya memiliki desain gambar atau logo tertentu disesuaikan dengan permintaan penggunanya.

Sampai kini motif batik konvensional maupun motif batik kontemporer diminati oleh semua kalangan usia, tua muda, tidak saja oleh masyarakat Indonesia bahkan oleh masyarakat dari manca negara. Keunikan motif batik kontemporer bisa digunakan baik untuk acara resmi, pesta dan acara santai sehari-hari kian makin diminati oleh masyarakat pengguna. Hal ini merupakan peluang bagi para pelaku industri kreatif batik.

Pada era ini memaksa setiap sektor untuk industri lebih kreatif, inovatif untuk berkiprah sesuai perannya masing-masing. Tak terkecuali sektor pendidikan. Sistem pendidikan yang selama ini konvensional (tatap muka) sudah saatnya secara perlahan digeser dengan pola pembelajaran dalam jaringan (daring/online) yang dirancang terbuka, dapat saling terhubung, dengan menggunakan perkembangan teknologi informasi secara produktif.

Kegiatan pembelajaran daring merubah secara total komponen pengalaman belajar yang lebih mengutamakan kreativitas, partisipasi peserta didik, keberagaman pengalaman belajar, tidak ada tatap muka di ruang kelas, namun tatap muka melalui dalam jaringan. Konsekuensi dari hal ini maka satuan pendidikan penyelenggara daring harus siap dalam semua aspek kelembagaan seperti sumber daya manusia serta sarana dan prasarana. Peran instruktur akan menjadi lebih luas, ia akan menjadi seorang sumber belajar, mentor, fasilitator, motivator bahkan harus bisa menjadi inspirator bagi peserta didik dalam mengembangkan imajinasi, kreatifitas, karakter dan kemampuan kerja dalam kelompok yang dibutuhkan untuk masa depannya.

Mau tidak mau satuan pendidikan seperti kursus dan pelatihan harus sudah menyingsingkan lengan baju untuk bergelut dalam mengelola pembelajaran dalam jaringan secara bertahap meskipun tentu dampaknya adalah penurunan jumlah peserta didik di sebagian LKP yang tergerus oleh masa revolusi industri 4.0.

Kursus yang mengedepankan teknologi memanfaatkan jaringan internet kini populer disebut kursus dalam jaringan (daring/online). Kursus Daring adalah proses pembelajaran dan/atau pelatihan yang diselenggarakan secara jarak jauh melalui jaringan internet.

Salah satu pekerjaan yang dibutuhkan oleh generasi Y adalah user experience designer. Tugas seorang user experience designer adalah memastikan semua gadget dan aplikasi dapat memenuhi kebutuhan konsumen. Selain itu, mereka juga bertugas untuk menjaga kepuasan konsumen, misalnya dengan senantiasa memberikan upgrade. Untuk bekerja di bidang ini dibutuhkan ketelitian, kemampuan mendesain, dan kemampuan untuk mengerti dan mengenal konsumen. Jurusan yang bersangkutan untuk memenuhi posisi tersebut adalah seseorang yang menguasai Desain Grafis. Peningkatan kebutuhan akan tenaga profesional di bidang kreatif sebanyak 15% di tahun 2020 diperkirakan berasal dari bidang periklanan, pemasaran, dan juga hiburan. Kombinasi antara kemampuan mengomunikasi pesan dan juga memasarkan menjadi salah satu peluang karir di masa mendatang.

Bertolak dari permasalahan-permasalahan tersebut, pada bulan April tahun 2019 tim pengembang model telah melakukan studi pendahuluan sebagai langkah awal pengembangan model yang akan dilakukan. Studi eksplorasi tersebut dilakukan pada 5 (lima) lembaga, yaitu: 1) LKP Hidayah Kabupaten Ciamis Jawa Barat 2) LKP Actual Kabupaten Sumedang Jawa Barat, 3) Pustekkom Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten, 4) LKP Prawita Kota Tasikmalaya Jawa Barat, dan 5) LKP Al-Hikmah Kabupaten Ciamis. Berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa 1) kursus desain grafis masih dianggap penting oleh masyarakat untuk memberikan peluang agar bisa bekerja di perusahaan atau berwirausaha secara mandiri; 2) kursus desain grafis daring bisa menjadi alternatif bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan waktu dan biaya serta memotivasi mereka melek teknologi dalam rangka menyongsong era industri 4.0; 3) uji kompetensi (UJK) kursus desain grafis tiap tahun kelulusannya sedikit (rata-rata 10 %, oleh karena itu perlu banyak latihan untuk meningkatkan kemampuan

peserta didik dan kerjsama yang baik antara LKP (Lembaga Kursus peatihan) penyelenggra kursus desain grafis, dengan LSK (Lembaga Sertifikasi Kompetensi) penyelenggara UJK, serta dengan dunia usaha dan dunia industri (DUDI) agar materi dan kompetensi sesuai dengan kebutuhan DUDI; 4) peserta didik mengalami kesulitan jika kursus hanya dilakukan secara tatap muka saja. Oleh karena itu masukan dari responden perlu ada media lain, seperti bahan belajar tutorial dalam bentuk video agar memberi kesempatan belajar mandiri dan dapat dilakukan secara berulang-ulang. 5) responden menganggap perlu salah satu spesialisasi materi kursus desain garfis, misalnya desain untuk fashion, khususnya desain bermotif batik, mengingat desainer motif batik kontemporer masih langka namun merupakan peluang usaha yang sangat menjanjikan. Selain itu motif batik sangat diminati semua kalangan masyarakat, baik tua dan muda. Hasil studi pendahuluan tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam menyusun usulan model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan yang dilakukan pada tahun 2019 ini.

B. Dasar Hukum

Berikut adalah beberapa dasar hukum yang melandasi penyusunan Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan, yaitu:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 15 Tahun 2010 Tentang Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kreditnya.
3. Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dan Kepala Badan Kepegawaian Negara Nomor 03/III/PB/2011 dan Nomor 8 Tahun 2011 tentang Petunjuk Pelaksanaan Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kreditnya.

4. Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 02 Tahun 2016 Tentang Petunjuk Teknis Pengembangan Model Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.
5. Standar Kompetensi Lulusan Kursus Desain Grafis Level-3 dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia yang dikeluarkan oleh Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Direktorat Jenderal PAUDNI tahun 2014.
6. Program Kerja Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat Tahun 2019.

C. Tujuan Pengembangan

Pengembangan Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan, bertujuan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Memberikan pilihan model pembelajaran kepada satuan pendidikan nonformal Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam meningkatkan kompetensi desain grafis peserta didik secara daring (dalam jaringan atau *online*)

2. Tujuan Khusus

- a. Memfasilitasi peserta didik pada satuan pendidikan nonformal Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam meningkatkan kompetensinya tentang prinsip-prinsip desain grafis.
- b. Memfasilitasi peserta didik pada satuan pendidikan nonformal Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam meningkatkan kompetensinya di bidang aplikasi program Corel Draw untuk Desain Grafis.
- c. Memfasilitasi peserta didik pada satuan pendidikan nonformal Lembaga

- Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam meningkatkan kompetensinya di bidang aplikasi program Adobe Photoshop untuk Desain Grafis.
- d. Memfasilitasi peserta didik pada satuan pendidikan nonformal Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam meningkatkan kompetensinya di bidang Pencetakan dan Sablon
 - e. Memfasilitasi peserta didik pada satuan pendidikan nonformal Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam meningkatkan kompetensinya dalam bidang Hak Kekayaan Intelektual (HaKI) serta Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)
 - f. Memfasilitasi peserta didik pada satuan pendidikan nonformal Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam meningkatkan kompetensinya di bidang kewirausahaan dan industri kreatif desain grafis
 - g. Memfasilitasi peserta didik pada satuan pendidikan nonformal Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dalam meningkatkan kompetensinya di bidang motif batik

BAB II

KONSEP MODEL

A. Pengertian

1. **Desain Grafis** atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual.
2. **Kursus Desain Grafis** adalah suatu program pembelajaran kursus secara terstruktur dan berjenjang yang mengajarkan kepada peserta didik supaya mampu memahami, menjelaskan, menganalisis, dan mempraktikkan seperangkat kompetensi desain grafis sesuai dengan level kompetensi yang diikutinya.
3. **Dalam Jaringan** adalah program kursus yang dilaksanakan dengan menggunakan teknologi informasi dan jaringan internet, yang dilaksanakan secara daring penuh atau daring kombinasi dengan tatap muka.
4. **Bermotif Batik**
Bermotif Batik adalah bentuk penggunaan motif batik dalam skala yang lebih luas, bukan hanya diterapkan pada media kain tetapi pada berbagai aspek, media, dan genre grafis. Motif batik ini lebih mengutamakan tema-tema kekinian yang bersifat populer, baik itu di bidang seni, olahraga, etnik, trend media sosial, dan lain-lain. Walau begitu, ciri-ciri batik tetap menjadi ciri khas.

B. Tujuan

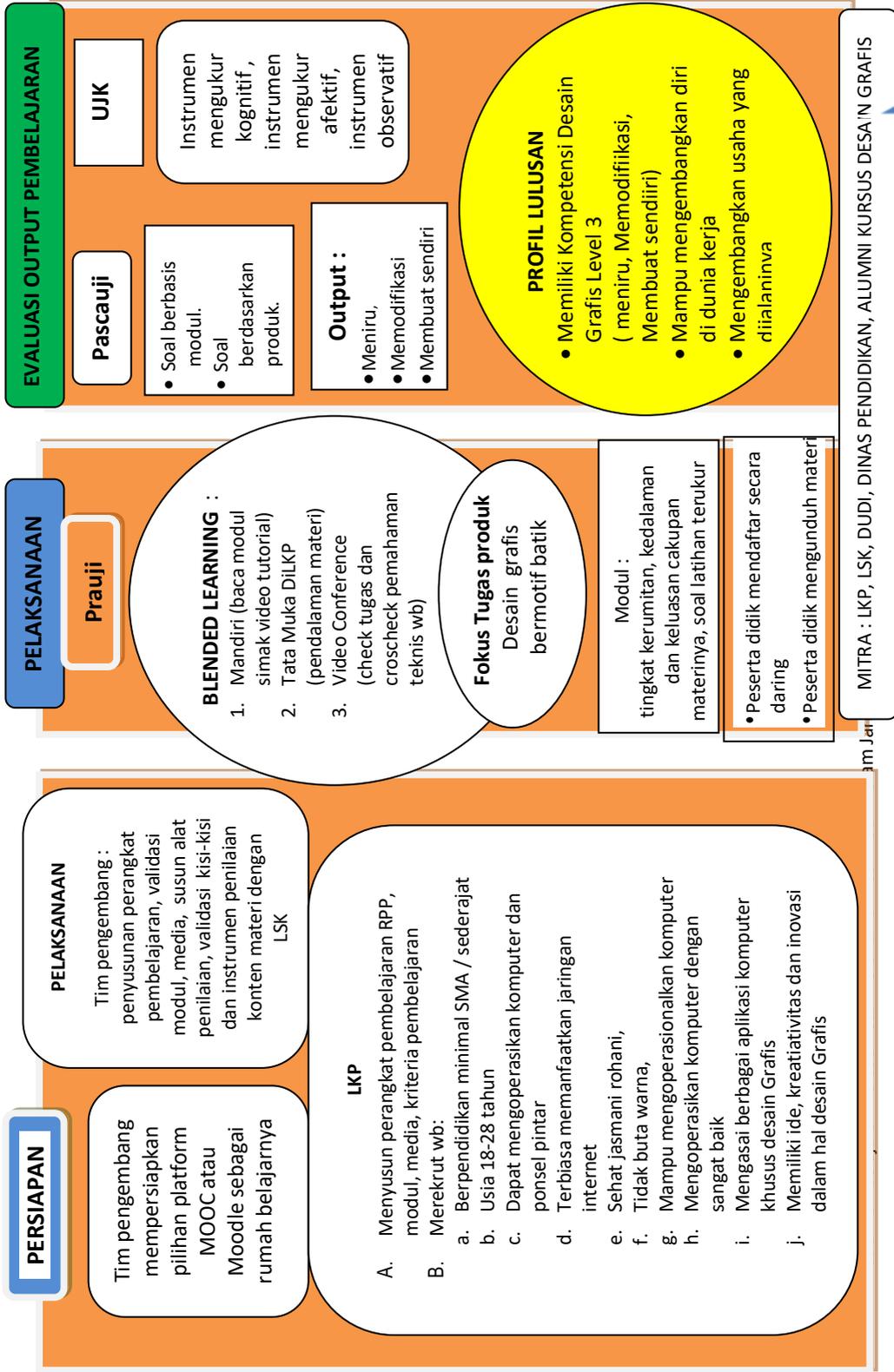
1. Meningkatkan daya serap dari peserta didik atas materi yang diajarkan, meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik, meningkatkan kemampuan belajar mandiri, dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran.

2. Meningkatkan kemampuan konseptual dalam menerapkan kemampuan teknis mengoperasikan program aplikasi desain grafis dengan baik serta memahami aturan dan batasan-batasan program.
3. Merangsang pertumbuhan inovasi baru peserta didik sesuai dengan bidangnya masing-masing. *e-learning* merupakan alternatif pembelajaran yang relatif baru untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai fasilitas teknologi informasi, seperti teknologi komputer baik *hardware* maupun *software*, teknologi jaringan seperti *local area network* dan *wide area network*, dan teknologi telekomunikasi seperti radio, telepon, dan satelit.

C. Karakteristik Model

Peserta didik dapat berinteraksi dengan instruktur secara *synchronous*–interaksi belajar pada waktu yang bersamaan seperti dengan menggunakan *video conference*, telepon atau *live chat*, maupun *asynchronous*–interaksi belajar pada waktu yang tidak bersamaan melalui kegiatan pembelajaran yang telah disediakan. Untuk itu, kami kembangkan Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan sebagai berikut :

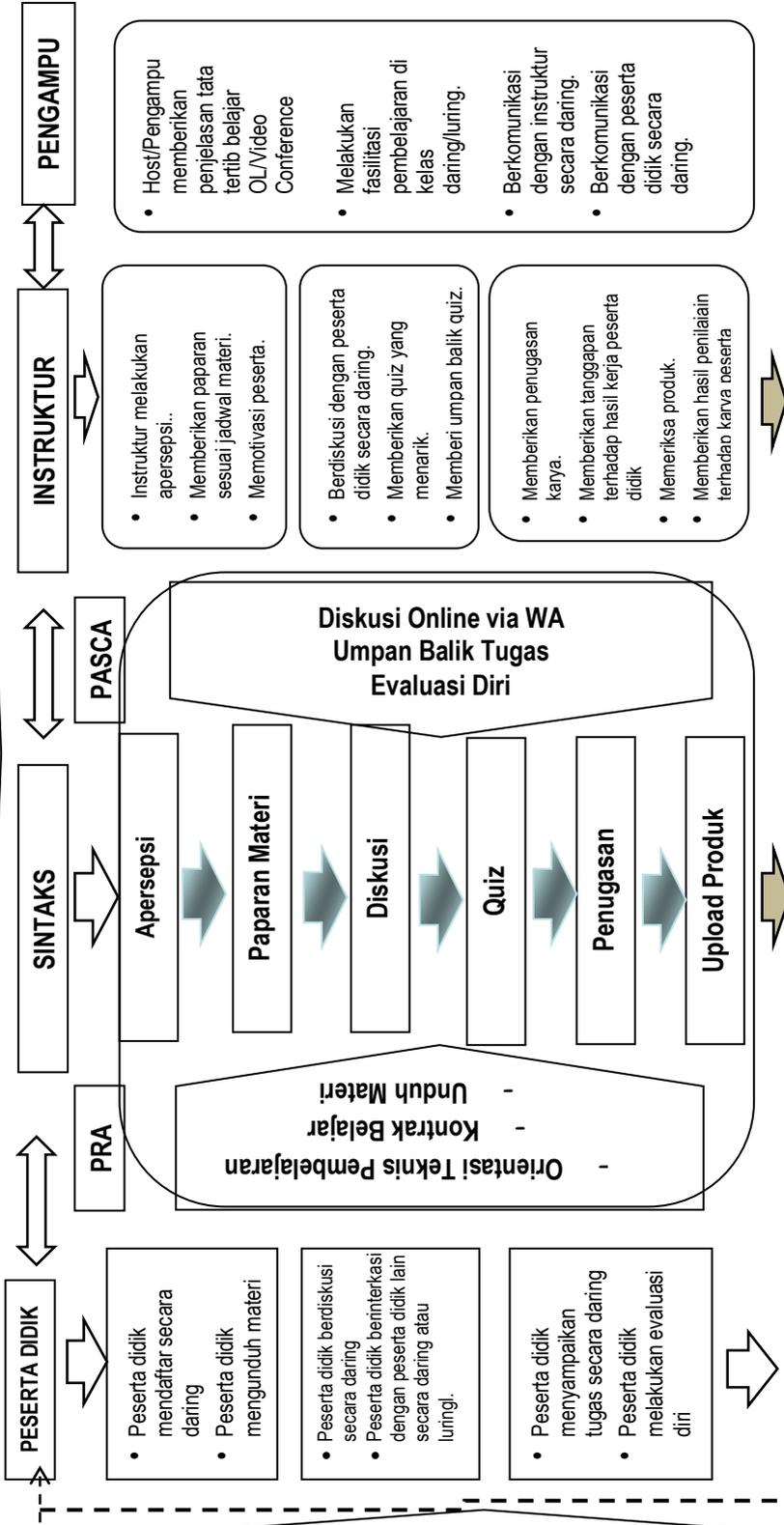
MODEL PEMBELAJARAN KURSUS DESAIN GRAFIS BERMOTIF BATIK DARING



SINTAKS

Seri Modul "Desain Grafis Bermotif Batik"

1. Pengantar Desain Grafis, 2. Aplikasi Corel Draw dan Photoshop, 3. Publikasi Desain Grafis, 4. HAKI, 5. Motif Batik 6. Industri Desain Grafis



STANDAR KOMPETENSI LULUSAN

EVALUASI EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN

Jangkauan Layanan Kursus Meluas dan Kompetensi Bidang Desain Grafis Meningkat
 Model Pembelajaran-Kursus-Desain-Grafis-Bermotif-Batik-Dalam-Jaringan

Bagan syntax tersebut tersebut dapat kami jelaskan dalam uraian sebagai berikut:

1. Sesi Pra Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan dengan sesi pendahuluan yang akan diikuti selama satu minggu. Sesi ini bertujuan untuk memberikan penjelasan singkat mengenai ruang lingkup modul yang akan dipelajari (menggunakan *web conference*), saran dan cara penggunaan modul, penjelasan umum kegiatan Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan dan alur kegiatan pembelajaran Kursus Desain Grafis Motif batik Dalam Jaringan pada modul.

Selama proses pembelajaran di Sesi Pra Pembelajaran ini, instruktur dan admin akan terlibat aktif dalam proses pembimbingan terhadap peserta. Berikut ini adalah aktivitas yang akan dilakukan oleh instruktur atau admin pada Sesi Pra Pembelajaran:

- a) Teknis Pendaftaran
- b) Perkenalan
- c) Pre-Test
- d) Target kompetensi yang diharapkan
- e) Indikator hasil belajar
- f) Tata cara mengunduh materi pembelajaran
- g) Alur pembelajaran
- h) Tata tertib kursus
- i) Kontrak belajar
- j) Penjelasan para pihak yang terlibat

2. Sesi Inti

Sesi inti terdiri dari 4 sesi yang akan dipelajari dalam waktu 180 JP (1 JP setara dengan 45 menit) selama 3 bulan. Terdiri dari 4 materi, yang mencakup . Kursus terdiri dari materi teori dan praktik.

Pada setiap sesi, akan disediakan forum dan *blog* untuk mempresentasikan berbagai temuan, hikmah dan kendala yang dihadapi oleh peserta, serta solusi yang dilakukan selama proses pembelajaran. Dan juga dapat memperoleh pelajaran melalui berbagi pengalaman dengan peserta lainnya.

Selama mempelajari modul, peserta harus menyelesaikan seluruh tugas (baik dalam bentuk lembar kerja maupun dokumen/non lembar kerja) yang menjadi tagihan dan menyimpannya dalam *e-portofolio*.

Lebih jauh, proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Apersepsi

Tahap pengkondisian peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran. Instruktur memberikan skemata terkait materi pembelajaran yang akan dibahas.

b. Paparan materi

Instruktur menyampaikan materi secara daring menggunakan berbagai teknik dan pendekatan yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Media yang digunakan adalah powerpoint.

c. Diskusi

Setelah materi tuntas disampaikan, instruktur memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau berkomentar. Materi diskusi sesuai dengan materi yang disampaikan. Diskusi bisa dilakukan pula di kolom chat webex, selain secara langsung.

d. Quis

Instruktur memberikan tanya jawab terkait materi dengan pertanyaan yang instruktur pilih. Peserta didik yang menjawab diberikan penghargaan sesuai cara masing-masing instruktur.

e. Penugasan

Instruktur membrikan tugas atau proyek desain kepada peserta didik. Tugas dikerjakan saat pembelajaran atau di luar pembelajarans ebagai PR.

f. Pembahasan

Hasil pekerjaan peserta didik dibahas atau dievaluasi oleh instruktur, baik secara langsung di webex maupun di chat WA.

g. Upload Tugas

Peserta didik meng-upload tugas yang telah dikerjakan, baik itu di grup WA maupun di flatform.

3. Sesi Pasca Pembelajaran

Sesi pasca pembelajaran merupakan akhir dari kegiatan Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan. Sesi ini terdiri dari persiapan pelaporan yang dilakukan melalui *web conference*, pemberian umpan balik, dan simpulan dari modul.

BAB III
PEMBELAJARAN KURSUS
DESAIN GRAFIS BERMOTIF BATIK DALAM JARINGAN

A. Standar Kompetensi Lulusan

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
Kemampuan di Bidang Kerja			
1. Mampu menghasilkan tata letak halaman yang sesuai dengan kebutuhan klien	Membaca Brief	5	Membaca Brief I <i>DG-01</i>
2. Mampu mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas			
3. Mampu menghimpun dan mengelompokkan data yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas	Metode riset sederhana dalam mengumpulkan dan menganalisa data	7	Metodologi Riset <i>DG-02</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
4. Mampu mengkomposisikan material (bahan mentah) yang dibutuhkan berupa teks, image (citra/gambar) dan warna dalam tata letak halaman sesuai dengan prinsip desain dan mengoperasikan piranti lunak desktop publishing	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi komputer grafis penata letak halaman • Teori komposisi elemen desain (bidang, warna, bentuk, garis dan tekstur) • Prinsip-prinsip Desain (Balance, Unity, Emphasis, Contrast, Harmony, Rhythm) 	10	Komputer DTP I <i>DG-03</i>
5. Mampu menyempurnakan hasil komposisi tata letak halaman dan membuat spesifikasi sampai kualitas hasil kerja akhir FA (Final Artwork)	Dasar-dasar Tipografi	10	Teori Dasar Tata Letak Halaman I <i>DG-04</i> Prinsip Desain <i>DG-05</i> Tipografi I <i>DG-06</i>
6. Mampu mengolah gambar digital berbasis bitmap sesuai dengan kebutuhan klien, dan standar mutu olah digital*)	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	10	Komputer Grafis I <i>Digital Imaging DG-07</i>
6.1 Mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas	Membaca Brief	10	Membaca Brief II <i>DG-08</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
<p>6.2 Mampu melakukan Digital Imaging / olah gambar digital dalam bentuk manipulasi citraan dan koreksi warna sesuai dengan kebutuhan klien</p>	<p>Aplikasi komputer grafis pra-cetak</p>	<p>10</p>	<p>Komputer Grafis II <i>Digital Imaging DG-09</i></p>
<p>6.3 Mampu menghasilkan gambar digital olahan sesuai dengan perintah kerja</p> <p><i>* Memenuhi standar mutu diartikan dengan mampu mencapai hasil terbaik sesuai dengan spesifikasinya.</i></p>	<p>Aplikasi komputer grafis pengolahan citra/gambar</p>	<p>10</p>	<p>Komputer Grafis II <i>Digital Imaging DG-09</i></p>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
7. Mampu menghasilkan produk Desain Grafis Berbasis Vektor yang sesuai dengan kebutuhan klien dan standar mutu Desain Grafis Berbasis Vektor *)	Membaca Brief	5	Membaca Brief III <i>DG-10</i>
7.1. Mengidentifikasi perintah kerja dari klien/pemberi tugas	Aplikasi komputer grafis pra-cetak	10	<i>Finished Artwork I</i> <i>DG-11</i>
7.2. Mampu menggunakan alat kerja yang tersedia dalam perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	10	Komputer Grafis III <i>Digital Imaging</i> <i>DG-12</i>
7.3 Mampu memberikan warna dan pola isian pada obyek vektor menggunakan huruf dalam bidang kerja	Dasar-dasar Tipografi	8	Tipografi II <i>DG-13</i>
8. Mampu mengatur posisi obyek vektor dan membuat pengulangan bentuk secara sistematis dan mengikuti pola tertentu	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman.	8	Komputer DTP II <i>DG-14</i>
9. Mampu menghasilkan gambar digital olahan sesuai dengan perintah kerja	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	10	Komputer Grafis III <i>Digital Imaging</i> <i>DG-15</i>

Pengetahuan yang dikuasai			
Menguasai pengetahuan operasional dan konsep umum terkait dengan Desktop Publishing. Mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai perintah kerja dengan metode yang sesuai mencakup penguasaan pengetahuan			

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
1. Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/pengguna jasa/pemberi Kerja	Teknik Komunikasi	5	Teknik Komunikasi I <i>DG-16</i>
2. Memahami konsep umum tentang warna yang digunakan dalam desain tata letak halaman.	Dasar-dasar tipografi	5	Teori Warna I <i>DG-17</i>
3. Memahami konsep umum tentang tipografi, character style, paragraph style	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman	10	Teori Warna I <i>DG-17</i>
4. Memahami metode dan prosedur desain tata letak	Prinsip Desain	10	Tipografi II <i>DG-18</i>
5. Memahami prinsip desain untuk tata letak halaman			Tipografi II <i>DG-18</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
6. Memahami Teori Warna dan Tipografi	Teori Warna	7	Teori Warna II <i>DG-18</i>
7. Mengetahui karakteristik dan citra/gambar fungsi berbagai piranti lunak desain tata letak yang umum	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman	10	Prinsip Desain I <i>DG-18</i>
8. Menguasai pengetahuan prosedural tentang penggunaan satu piranti lunak penata letak halaman	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	10	Komputer DTP IV <i>DG-19</i>
9. Pengetahuan faktual tentang spesifikasi FA (Final Artwork) untuk media cetak	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	8	Komputer Grafis Vektor I <i>DG-20</i>
10. Menguasai pengetahuan faktual tentang HAKI dan implementasinya	Pengantar Hak Kekayaan Intelektual	5	Pengantar Hak Kekayaan Intelektual I <i>DG-22</i>
11. Menguasai pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip- prinsip serta konsep umum yang terkait dengan kemampuan dasar olah grafis digital	Teori Warna	7	Finished Artwork II <i>DG-21</i> Komputer DTP III <i>DG-19</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
12. Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/ pengguna jasa / pemberi kerja	Aplikasi komputer grafis penata letak halaman	10	Prinsip Desain I <i>DG-18</i>
13. Mengerti tentang pengetahuan faktual dalam penggunaan resolusi, ukuran dan format berkas gambar digital yang sesuai dengan perintah kerja.	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	10	Teori Warna II <i>DG-18</i> Komputer DTP IV <i>DG-19</i> Komputer Grafis Vektor I <i>DG-20</i>
14. Mengetahui metode pemindahan data dari kamera digital dan pemindai gambar ke perangkat kerja serta mengetahui perangkat lunak pengolah gambar berbasis bitmap yang dapat mengakses berkas gambar tersebut	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	8	Finished <i>Artwork II</i> <i>DG-21</i>
15. Memahami metode dan prosedur olah gambar digital	Pengantar Hak Kekayaan Intelektual	5	Pengantar Hak Kekayaan Intelektual I <i>DG-22</i>
16. Memahami metode dan prosedur olah gambar digital	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	10	Komputer Grafis <i>Digital Imaging III</i> <i>DG-15</i>
16. Memahami fungsi operasi alat (tools) dan bidang kerja (workspace) pada perangkat lunak pengolah gambar berbasis <i>bitmap</i>	Aplikasi komputer grafis pengolah citra/gambar	10	Komputer Grafis <i>Digital Imaging IV</i> <i>DG-24</i>

ELEMEN KOMPETENSI	BAHAN KAJIAN	BOBOT	MODUL
17. Menguasai pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip- prinsip serta konsep umum yang terkait dengan kemampuan dasar olah grafis vektor	Komputer Grafis	5	Komputer Grafis <i>Digital Imaging III DG-15</i>
18. Memahami teknik berkomunikasi dasar dengan klien/ pengguna jasa /pemberi kerja	Teknik Komunikasi	10	Teknik Komunikasi II <i>DG-23</i>
19. Mengerti tentang pengetahuan faktual dalam penggunaan resolusi, ukuran dan format berkas olah grafis vektor yang sesuai dengan perintah kerja	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	10	Komputer Grafis Vektor I <i>DG-20</i>
20. Memahami fungsi operasi alat (tools) dan bidang kerja (workspace) pada perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	10	Komputer Grafis Vektor II <i>DG-25</i>
21. Memahami metode dan prosedur olah grafis vector	Aplikasi komputer grafis berbasis vector	10	Komputer Grafis Vektor III <i>DG-26</i>

Hak dan Tanggung Jawab			
Mampu bertanggung jawab terhadap pekerjaan sendiri, kerjasama, dan komunikasi di lingkup kerja dan dapat diberi tanggung jawab oleh rekan kerja, seperti menggantikan teman kerja yang sakit, atau berhalangan hadir	Standar Operating Procedure (Prosedur Tata Laksana) Destop Publishing	5	Tata Laksana DTP DG-27
TOTAL BOBOT		305	

Sumber: SKL Tahun 2012

B. Kurikulum Pembelajaran

KURIKULUM

KURSUS DESAIN GRAFIS BERMOTIF BATIK DALAM JARINGAN

- Judul Pogram : Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan
- Tujuan
- a. Tujuan Umum : Terciptanya lulusan kursus yang kompeten dalam melaksanakan pekerjaan desain grafis, khususnya desain
- b. Tujuan Khusus : bermotif batik
- Setelah mengikuti kursus ini peserta meningkat pengetahuan dan kompetensinya tentang prinsip dasar desain grafis, aplikasi program corel draw, photoshop, pencetakan dan sablon, kewirausahaan, industri desain grafis, Hak Karya Intelektual (HaKI), Kesehatan dan Keselamatan kerja (K3), serta perancangan motif desain bermotif batik.

- Sasaran : Masyarakat yang memiliki minat dan kemampuan menjadi peserta didik kursus desain grafis bermotif batik dalam jaringan
- Prasyarat peserta : Karakteristik peserta didik kursus desain grafis bermotif batik dalam jaringan adalah:
1. Persyaratan Umum
 - a. Sehat jasmani rohani,
 - b. Berpendidikan minimal SMA / sederajat
 - c. Usia 18-45 tahun
 - d. Dapat mengoperasikan komputer dan ponsel pintar
 - e. Terbiasa memanfaatkan jaringan internet
 - f. Diutamakan belum memiliki pekerjaan atau penghasilan
 2. Persyaratan Khusus
 - a. Tidak buta warna,
 - b. Mampu mengoperasikan komputer dengan sangat baik
 - c. Menguasai berbagai aplikasi program komputer khusus desain Grafis
 - d. Memiliki ide, kreativitas dan inovasi dalam hal desain Grafis
- Waktu kegiatan : 3 bulan

Terminologi

- Kursus : Suatu program kegiatan belajar-mengajar dalam jenjang pendidikan nonformal dalam upaya memberikan pembekalan
- Desain Grafis : pengetahuan, sikap dan keterampilan tertentu
- Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual.

- Batik : Batik berasal dari bahasa Jawa mbat dan tik. Mbat dalam dapat diartikan sebagai ngembat atau melempar berkali-kali, sedangkan tik berasal dari kata titik. Jadi, membatik artinya melempar titik berkali-kali pada kain. Adapula yang mengatakan bahwa kata batik berasal dari kata aamba yang berarti kain yang lebar dan kata titik. Artinya batik merupakan titik-titik yang digambar pada media kain yang
- Motif Batik : lebar sedemikian sehingga menghasilkan pola-pola yang indah, yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain tersebut melalui proses pengolahan dengan cara tertentu.
- Bermotif Batik : Corak atau pola gambar pada kain, yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain tersebut melalui proses pengolahan dengan cara tertentu. Contoh motif-motif batik antara lain adalah motif hewan, manusia, geometris, dan motif lain. Biasanya setiap motif batik memiliki ciri khas, pakem, dan makna filosofinya. Corak atau pola kreatif gambar batik, berupa perpaduan antara garis, bentuk menjadi satu kesatuan yang mewujudkan batik secara keseluruhan, yang genre nya berada di luar pakem motif batik pada umumnya. Motif batik ini lebih mengutamakan tema-tema kekinian yang bersifat populer, baik itu di bidang seni, olahraga, etnik, trend media sosial, dan lain-lain. Walau begitu, ciri-ciri batik tetap menjadi ‘tetenger’ dan ditulis pada berbagai media seperti kain, kertas, kayu, batu, keramik, dan lain-lain
- Kursus Daring : Kursus daring (dalam jaringan) adalah sebuah program belajar untuk meningkatkan keterampilan yang dilakukan secara *online* dan menggunakan perangkat digital dengan dukungan jaringan internet.

Daring : daring adalah program kursus yang dilaksanakan dengan menggunakan teknologi informasi dan jaringan internet, yang dilaksanakan secara daring penuh atau daring kombinasi dengan tatap muka.

Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Daring : Suatu program penyelenggaraan kursus secara terstruktur dan berjenjang yang dilaksanakan dengan menggunakan teknologi informasi dan jaringan internet (baik secara daring penuh atau daring kombinasi dengan tatap muka), yang mengajarkan kepada peserta didik agar mampu memahami, menjelaskan, menganalisis, dan mempraktikkan seperangkat kompetensi desain grafis sesuai dengan level kompetensi yang diikutinya, dimana hasil karya desainnya memiliki corak gambar batik.

Video conference : Seperangkat teknologi telekomunikasi interaktif yang memungkinkan dua pihak atau lebih di lokasi berbeda dapat berinteraksi melalui pengiriman dua arah audio dan video secara bersamaan. Konferensi video merupakan salah satu bentuk komunikasi sinkron (secara langsung) dengan bertatap muka secara daring (*online*), dapat berkomunikasi dengan dua orang atau lebih dan menggunakan perangkat audio maupun video. Tentunya Video Conference ini memerlukan/menggunakan penyedia fasilitas *video conference* (*Vicon*) seperti *webex.com*, *hangout* dan lain-lain.

Luring (Luar Jaringan) : Suatu keadaan dimana kita tidak terhubung dengan internet ataupun dunia maya.

- Belajar mandiri : Belajar mandiri bukan belajar sendiri. Seringkali orang menyalahartikan belajar mandiri sebagai belajar sendiri. Belajar mandiri berarti belajar *secara berinisiatif*, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain, dalam belajar. Jadi, belajar mandiri merupakan perilaku peserta didik dalam mewujudkan kehendak atau keinginannya secara nyata dengan atau tanpa bergantung pada orang lain.
- Penugasan : Metode pemberian tugas dalam proses belajar mengajar kepada peserta yang pelaksanaannya dapat diberikan secara individual maupun kelompok.

STANDAR KOMPETENSI LULUSAN

1. Judul Program : Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan
2. Tujuan
 - a. Tujuan Umum : Terciptanya lulusan kursus yang kompeten dalam melaksanakan pekerjaan desain grafis, khususnya desain bermotif batik
 - b. Tujuan Khusus : Setelah mengikuti kursus ini peserta meningkat pengetahuan dan kompetensinya tentang prinsip dasar desain grafis, aplikasi program corel draw, photoshop, pencetakan dan sablon, kewirausahaan, industri desain grafis, Hak Karya Intelektual (HaKI), Kesehatan dan Keselamatan kerja (K3), serta perancangan motif desain bermotif batik.
 - c. Sasaran : Masyarakat yang memiliki minat dan kemampuan menjadi peserta didik kursus desain grafis bermotif batik dalam jaringan
 - d. Prasyarat Peserta : Karakteristik peserta didik kursus desain grafis bermotif batik dalam jaringan adalah:
 - a. Persyaratan Umum
 - 1) Sehat jasmani rohani,
 - 2) Berpendidikan minimal SMA / sederajat
 - 3) Usia 18-45 tahun
 - 4) Dapat mengoperasikan komputer dan ponsel pintar
 - 5) Terbiasa memanfaatkan jaringan internet

6) Diutamakan belum memiliki pekerjaan atau penghasilan

b. Persyaratan Khusus

- 1) Tidak buta warna,
- 2) Mampu mengoperasikan komputer dengan sangat baik
- 3) Menguasai berbagai aplikasi program komputer khusus desain Grafis
- 4) Memiliki ide, kreativitas dan inovasi dalam hal desain Grafis

3. Waktu Diklat : 180 JP @60 Menit

KOMPETENSI	ELEMEN KOMPETENSI
1. Memahami Prinsip-Prinsip Desain Grafis	1.1. Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain
	1.2. Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
	1.3. Menerapkan Design Brief
	1.4. Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
	1.5. Menciptakan Karya Desain
2. Aplikasi Program Corel Draw	2.1. Pengertiandan cara membuka Corel Draw
	2.2. Membuat Objek Dasra
	2.3. Mengubah Objek Bentuk
	2.4. Menyusun, Menata, Mengatur, Mengubah Obyek

	2.5. Pengaturan pada teks
3. Aplikasi Program Photoshop	3.1. Sejarah singkat program Adobe Photoshop
	3.2. elemen dasar jendela kerja Photoshop
	3.3. tool-tool yang ada pada toolbox
	3.4. pembuatan jendela kerja baru
	3.5. cara menyimpan image yang telah disunting
	3.6. cara menyimpan image untuk ditempatkan pada website.
	3.7. resolusi sebuah gambar
	3.8. macam-macam Selection Tools berikut fungsi dan cara penggunaannya!
	3.9. Layer!
	3.10. Langkah-langkah menggabungkan dua gambar
4. Memahami Pencetakan dan Sablon	4.1. Teori Dasar Tata Letak Halaman
	4.2. Aneka Teknik Cetak
	4.3. Teknik Sablon
5. Memahami K3 dan HAKI	5.1. Pengantar K3
	5.2. Prinsip-prinsip HaKI
6. Memahami Kewirausahaan dan Industri Desain Grafis	6.1. Prinsip-prinsip kewirausahaan
	6.2. Perkembangan Industri Desain Grafis

7. Mengkreasi Desain Motif Batik Tematik Inovatif (Mobatin)	7.1. Pengertian Batik
	7.2. Jeis-jeis batik
	7.3. Motif Batik dan Filosofinya

Susunan isi materi Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan sebagai berikut :

No	MATA KURSUS	Jam Pelajaran (JP)			
		Tatap Muka ViCon	Penugasan	Mandiri (frekuensi) login, kasus, topik diskusi	Tutorial Luring
1	Prinsip2 Desain Grafis	2	6	5	4
2	Aplikasi Program Corel Draw untuk Desain Grafis	8	12	6	10
3.	Aplikasi Program Photoshop untuk Desain Grafis	8	12	6	10
4.	Pencetakan dan Sablon	6	6	6	20
5	K3 dan HaKI	4	6	6	4
6	Kewirausahaan dan Industri Desain Grafis	4	6	6	4
7	Desain Motif Batik	4	8	6	8
Jumlah		36	56	41	60
		180			

1. Fokus materinya itu di antaranya:
 - a. Membaca brief
 - b. Komputer Desktop Publising
 - c. Teori Dasar Tata Letak Halaman
 - d. Prinsip2 Desain
 - e. Tipografi
 - f. Komputer Grafis
 - g. Finishing Artwork
 - h. Teknik Komunikasi
 - i. Teori warna
 - j. Komputer grafis vektor
 - k. Pengantar HAKI.

2. Pengembangan tema modulnya jika dikaitkan dengan SKL Desain Grafis Level III bisa digambarkan sebagai berikut :
 - a. Prinsip Dasar(Memahami) Desain grafis (termasuk alat & bhn u/ desain grafis) yg mrmbahas SKLyg mrmbahas SKL 4,6,10
 - b. Program Desain Grafis dg Corel Draw, yg mrmbahas SKL 1,3,5,9,7
 - c. Program Desain Grafis dg photoshop yg mrmbahas SKL 1,3,5,9,7
 - d. teknik komunikasi & publikasi desain grafis, yg membahas SKL 2,8
 - e. Pngamtar HAKI
 - f. Kewirausahaan & K3

3. Pembelajaran dilangsungkan selama 180 jam pelajaran dengan @60 menit per pertemuan. Kegiatan tersebut diselenggarakan selama 3 bulan.

4. Kurikulum Model Daring Kombinasi (180 JP)

Sesi Pendahuluan 4 JP		Sesi Pembelajaran							Sesi Penutup 4 JP	
		Sesi 1 2 JP	Sesi 2 63 JP		Sesi 3 63 JP		Sesi 4 64 JP			
2 JP	2 JP	2 JP	30 JP	33 JP	30 JP	33 JP	30 JP	34 JP	2 JP	2 JP
TM 1	Daring	Daring	TM 2	Daring	TM 3	Daring	TM 4	Daring	Daring	TM 5
Daring: a. Pengantar b. Tagihan Belajar c. Aktivitas d. Forum Sesi e. Blog refleksi f. Apload hasil										
TM 1	DARING	TM 3	TM 4	TM 5	TM 6					
-Teknis Pendaftaran -Perkenalan -Pre-Test -Target kompetensi yang diharapkan -Indikator hasil belajar -Tata cara mengunduh materi pembelajaran -Alur pembelajaran -Tata tertib kursus -Kontrak belajar -Penjelasan para pihak yang terlibat.	-Pengantar Desain Grafis dan Industri Desain Grafis -Review rekaman pembelajaran dan bahan ajar. -RKTL	-Pendalaman Adobe Photoshop -Pembahasan tagihan penugasan -Review rekaman pembelajaran dan bahan ajar. -RKTL	-Pendalaman Corel Draw dan Photoshop (Penggabungan) -Pembahasan tagihan penugasan -Review rekaman pembelajaran dan bahan ajar. -RKTL	-Pendalaman Pencetakan, Sablon, dan Penerbitan -Pembahasan tagihan penugasan -Review rekaman pembelajaran dan bahan ajar. -RKTL	-Evaluasi Diri -Evaluasi Pelatihan -Evaluasi akhir					

C. Pembelajaran

1. Desain Pembelajaran

- a. Konektivitas, pembelaran memanfaatkan koneksi internet supaya dapat terhubung dengan sistem *e-learning PKBM Daring* untuk mengakses beraneka ragam informasi yang berkaitan dengan materi belajar.
- b. Fleksibilitas, dengan menyimpan bahan ajar cetak/modul elektronik (berbasis pdf) dan bahan ajar video di sistem *e-learning PKBM Daring*, peserta dapat belajar di mana saja dan kapan saja, selama peserta dapat menggunakan komputer dan mengakses internet.
- c. Kolaborasi, penggunaan fitur webcame dan audio untuk video conference untuk memfasilitasi tatap muka dapat dijadikan media untuk diskusi, bertukar pendapat, dan membuat kelompok belajar.
- d. Motivatif, sistem *e-learning PKBM Daring dan LARISA* membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan minat peserta dalam belajar.

2. Pendekatan Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu model daring penuh dan model daring kombinasi.

Implementasi model daring penuh adalah sebagai berikut

- a. Belajar mandiri berdasarkan bahan-bahan yang disediakan oleh penyelenggara. Lama pembelajaran selama 3 bulan (180 JP: @1 JP=60 Menit).
- b. Setelah pendaftaran pre-test online dengan membaca bahan ajar cetak/modul elektronik dan belajar yang disediakan.
- c. Belajar mengikuti sistem aplikasi dari mooc.pkbmdaring.org Implementasi dari model daring kombinasi adalah sebagai berikut.

- d. Belajar mandiri secara online dan diselingi dengan pembelajaran melalui tatap muka.
- e. Setelah pendaftaran pre-test online dengan membaca bahan ajar cetak/modul elektronik dan belajar yang disediakan.
- f. Waktu pembelajaran secara online dan offline dilakukan selama 230 JP selama \pm 3 bulan dengan cara tatap muka sebanyak enam (6) kali. Pertemuan per minggunya sebanyak 3 kali @3 JP/pertemuan melalui interaksi *video conference*/tatap muka langsung berkelompok.
- g. tatap muka langsung bersifat dilakukan untuk penguatan dan pembimbingan bagi peserta didik yang kurang partisipasi dalam sesi vcon atau dalam produk penugasan belum maksimal.

Model kombinasi ini adalah gabungan antara daring penuh dengan daring ditambah dengan tatap muka langsung. Pembelajaran kombinasi ini terdiri dari:

- a. pembelajaran tatap muka (*video conference*);
- b. pembelajaran tatap muka langsung berkelompok;
- c. pembelajaran menggunakan media cetak/modul elektronik; dan
- d. pembelajaran menggunakan audio-video.

Perbedaan antara pendekatan daring penuh dan daring kombinasi yang dilakukan adalah sebagai berikut.

No	Komponen	Daring Penuh	Daring Kombinasi
1	Pola	90 JP	180 JP
2	Metode	<i>Social Learning Active Learning Adult Learning</i>	<i>Social Learning Active Learning Adult Learning</i>

No	Komponen	Daring Penuh	Daring Kombinasi
3	Pendekatan Pedagogi	<i>Social Constructivism Learning Community</i>	<i>Social Constructivism Learning Community</i>
4	Pembimbingan	Mandiri	Terbimbing Oleh Mentor
5	Strategi	Full Daring	Pertemuan 100 JP secara tatap muka berkelompok
6	Diskusi	Diskusi secara daring	Diskusi secara daring dan luring
7	Kemampuan TIK	Dasar TIK mandiri	Diberikan orientasi teknis oleh mentor
8	Interaksi	Mentor/pengampu ke peserta	Mentor ke peserta
9	Umpan Balik	Pengampu/Host	Oleh Instruktur/Mentor

3. Tahapan Pembelajaran

a. Pre-test

Pre-test dilaksanakan sebelum kegiatan kursus dimulai. Pre-test dilaksanakan serentak secara daring. Peserta didik dapat mengisi jawaban pre-test melalui perangkat komputer maupun ponsel yang terkoneksi internet melalui laman yang disediakan oleh pengelola. Soal pre-test disajikan dalam bentuk google form sehingga hasilnya dapat langsung diketahui oleh peserta, dan pengelola dapat langsung mengolah hasil tersebut.

b. Penyampaian materi

Materi disampaikan dengan 3 (tiga) cara, yaitu melalui pembelajaran mandiri dari bahan ajar yang tersedia dan *video conference* (vicon), dan pembelajaran *off line* (tatap muka dikelas)

1) Pembelajaran mandiri dari bahan ajar yang tersedia

Peserta didik mengunduh bahan ajar dari laman yang disediakan oleh pengelola. Bahan ajar terdiri dari 2 (dua) jenis, yaitu bahan bacaan berupa file PDF dan video pembelajaran yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik.

Sebelum mengikuti vicon, peserta didik diharapkan telah membaca bahan bacaan dan menyimak video pembelajaran dengan baik. Sehingga, peserta telah memiliki gambaran mengenai materi yang disampaikan ketika mengikuti vicon.

Bahan bacaan dan video pembelajaran memuat materi yang cukup lengkap, sementara pada vicon lebih difokuskan pada contoh-contoh yang terjadi pada praktek kehumasan serta tanya jawab antara peserta didik dengan instruktur.

2) Penyampaian materi secara off line (tatap muka di kelas)

Penyampaian materi secara tatap muka dikelas dimaksudkan adalah tatap muka peserta didik dengan instruktur membahas materi dan topik yang telah dipelajari peserta didik secara mandiri maupun sebelum belajar secara mandiri. Kemudian peserta didik praktek di depan pernagkat (PC) yang ada dikelas dibimbing oleh instruktur. Setelah itu instruktur memberikan tugas individu yang kemudian akan dikuatkan pada saat vicon.

Proses pertemuan saat pertemuan vicon berlangsung 2 jam pelajaran, @ 45 menit.

Tugas instruktur saat pembelajaran materi secara offline (tatap muka)

- a) Menjelaskan tujuan pembelajaran
- b) Melakukan apersepsi
- c) Membahas materi yang disampaikan
- d) Memberikan contoh dan simulasi proses pengerjaan sebuah produk
- e) Membimbing peserta didik dalam mengerjakan sebuah produk gambar
- f) Memfasilitasi proses diskusi dalam kelas terutama jika ada hal-hal yang disiskusikan bersama-sama
- g) Melihat hasil pekerjaan atas produk yang dibuat peserta didik
- h) Memberikan penilaian atas produk yang dikerjakan oleh peserta didik
- i) Memberikan tugas kepada peserta didik untuk sebuah produk
- j) Mengingatkan kepada peserta didik untuk mengikuti vicon pada saat yang telah ditentukan

Tugas pengelola pada saat pembelajaran materi secara offline (tatap muka):

- a) Membuat dan mengumumkan jadwal pembelajaran off line (tatap muka)
- b) Menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk pembelajaran
- c) Mengecek kehadiran peserta didik, merekapnya dan membuat laporan kehadiran

- d) Menyediakan sarana dan prasarana lain yang dibutuhkan untuk keberlangsungan pembelajaran
- e) Menyiapkan hal-hal administratif lainnya

3) Penyampaian materi melalui video conference

Setiap penyampaian materi melalui vicon ada yang 2 jam pembelajaran @ 60 menit atau total 120 menit. Pada kegiatan vicon ini, instruktur langsung berinteraksi dengan peserta didik dengan cara tatap muka melalui layar komputer / ponsel pintar.

Video conference (vicon) pada intinya adalah proses diskusi antara peserta didik dengan instruktur untuk mendiskusikan hasil pekerjaan peserta didik terutama produk yang telah dibuat oleh peserta didik kemudian dikritisi bersama-sama antara instruktur, peserta didik yang membuat produk dan peserta didik lainnya. Jadi vicon lebih pada penguatan pembelajaran setelah peserta didik belajar dalam tatap muka di kelas dan belajar mandiri.

Tata cara pelaksanaan vicon:

- a) Untuk peserta didik
 - ❖ Peserta didik dapat berada di manapun, asalkan berada dalam jangkauan internet dengan piranti ponsel pintar atau komputer / laptop
 - ❖ Peserta didik masuk ke WebEx.com
 - ❖ Peserta didik mengklik “join meeting”
 - ❖ Peserta didik memasukkan *meeting number* yang sebelumnya telah dibagikan oleh admin. Setiap vicon, *meeting number* ini berganti-ganti

- ❖ Peserta wajib mengikuti vicon dengan menuliskan nama lengkap sesuai dengan nama tercantum dalam daftar peserta kursus daring bidang kehumasan. Peserta yang tidak menggunakan nama asli tidak akan masuk dalam absen kehadiran kursus
- ❖ Peserta wajib mohon ijin bila berhalangan mengikuti vicon
- ❖ Selama vicon berlangsung, peserta mendengarkan melalui *headset / earphone*
- ❖ Selama host dan instruktur sedang membimbing materi, peserta wajib mematikan *microphone* agar suara peserta tidak mengganggu proses vicon
- ❖ Peserta wajib menampilkan hasil pekerjaan atau tugas yang telah diberikan pada saat pembelajaran selama tatap muka
- ❖ Pada saat vicon ini peserta menjelaskan hasil pekerjaannya berupa langkah-langkah yang sesuai dengan hasil pekerjaannya
- ❖ Peserta lain yang ingin bertanya dipersilahkan menuliskan pertanyaan di bagian *chat* yang ditujukan kepada semua orang (*to everyone*) bukan privat kepada *host* atau instruktur
- ❖ Peserta hanya diijinkan bertanya jika sudah dipersilahkan bertanya oleh *host* berdasarkan urutan list penanya yang ada di dalam *chat*
- ❖ Peserta dilarang menampilkan layar (*share screen*) pada saat vicon sedang berlangsung kecuali atas ijin instruktur dan *host*
- ❖ Apabila ada hal-hal yang kurang puas, peserta didik dapat menanyakan lebih lanjut melalui fasilitas grup whatsapp.

b) Untuk instruktur

- ❖ Instruktur dapat berada di manapun menyampaikan materi, asalkan berada dalam jangkauan internet dengan piranti ponsel pintar atau komputer / laptop
- ❖ Instruktur masuk ke WebEx.com
- ❖ Instruktur mengklik “join meeting”
- ❖ Instruktur memasukkan *meeting number* yang sebelumnya telah dibagikan oleh admin. Setiap vicon, *meeting number* ini berganti-ganti
- ❖ Instruktur menunggu persetujuan *host* vicon untuk dijadikan sebagai *presenter*, sehingga dapat melakukan *share screen* (menampilkan layar) *power point* berisi materi yang dibawakannya dengan peserta didik selama proses vicon berlangsung.
- ❖ Instruktur menjelaskan garis besar pertemuan dan menampilkan hasil produk pekerjaan peserta didik kemudian memanggil peserta didik untuk menunjukkan hasil pekerjaan dan meminta peserta didik menjelaskan hasil pekerjaannya.
- ❖ Instruktur menjelaskan kekurangan dan kelebihan hasil pekerjaan peserta didik, kemudian menjelaskan hal hal detail lainnya agar hasil pekerjaan peserta didik lebih sempurna.
- ❖ Instruktur menguatkan materi dan menjawab pertanyaan yang diberikan peserta didik.
- ❖ Instruktur dapat menjelaskan materi lebih lanjut kepada peserta didik melalui fasilitas grup whatsapp.

c) Untuk pemantau

- ❖ Pemantau dalam vicon adalah pengelola kursus yang bertugas secara bergantian
- ❖ Proses mengikuti vicon bagi pemantau kurang lebih sama dengan peserta didik, hanya saja pengelola perlu memantau pelaksanaan vicon untuk memastikan kelancaran kegiatan, berupa:
 - Mengabsen peserta yang hadir dalam vicon
 - Mengarsipkan absen di dalam satu *drive* yang sama
 - Mengambil gambar (foto) selama kegiatan vicon berlangsung
 - Melaporkan jumlah peserta yang hadir dan tidak hadir pada setiap sesi
 - Mencatat pertanyaan yang diberikan peserta beserta nama penanya
 - Mencatat semua jawaban instruktur terhadap pertanyaan yang diberikan
- ❖ Pemantau berhak mengingatkan admin apabila *meeting number* belum juga dibagikan hingga 45 menit sebelum pelaksanaan vicon
- ❖ Pemantau dapat menampung keluhan dan pertanyaan yang diberikan peserta didik melalui fasilitas grup whatsapp.

d) Untuk *host*

- ❖ *Host* dalam vicon adalah pengelola kursus yang bertugas secara bergantian

- ❖ *Host* dapat berada di manapun ketika memandu materi, asalkan berada dalam jangkauan internet dengan piranti ponsel pintar atau komputer / laptop
- ❖ Tugas *host* vicon adalah sebagai berikut:
 - Pembukaan vicon
 - ▶ Mengucapkan salam
 - ▶ Memperkenalkan diri dan instruktur yang bertugas
 - ▶ Membacakan tata tertib kursus daring
 - Pelaksanaan vicon
 - ▶ Mematikan *microphone* saat instruktur memberikan pemaparan
 - ▶ Mengatur tampilan layar utama
 - ▶ Mengatur tampilan *presenter* yang tampil di layar
 - ▶ Memberikan akses kepada instruktur atau peserta (bila perlu) untuk melakukan *share screen*
 - ▶ Mengatur peserta bertanya
 - ▶ Mempersilakan peserta bertanya berdasarkan urutan *chat*
 - ▶ Mempersilakan instruktur untuk menjawab
 - ▶ Mengontrol *microphone* yang masih menyala dengan cara mematikan *microphone* peserta
 - ▶ Mengingatkan instruktur jika suara tidak terdengar atau *share screen* tidak terlihat
 - ▶ Memberitahukan jika ada nama peserta ada yang tidak sesuai
 - Penutupan vicon

- ▶ Membuat kesimpulan singkat dari jalannya vicon
- ▶ Mempersilakan peserta untuk melanjutkan diskusi melalui grup whatsapp
- ▶ Menutup vicon

e) Admin

- ❖ Admin membagikan *meeting number* untuk kegiatan vicon hari tersebut 1 jam sebelum pelaksanaan vicon dan diumumkan di grup whatsapp maupun di laman yang disediakan oleh pengelola.
- ❖ Admin menempatkan posisi *host* pada *meeting room* di setiap kegiatan vicon
- ❖ Admin merekam jalannya vicon untuk kemudian diunggah di web:
<https://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/desaingrafis/index.php/login/index>
 dan youtube agar peserta didik yang berhalangan mengikuti vicon sesi tersebut dapat mempelajarinya

c. Evaluasi / penyelesaian tugas

Tugas diberikan oleh instruktur untuk setiap materi. Bentuk tugas merupakan produk dari tiap-tiap materi yang telah ditentukan oleh instruktur. Tugas tersebut dikerjakan oleh peserta didik dalam bentuk *file*. Produk yang dibuat peserta didik akan didiskusikan bersama pada saat vicon. Setiap tugas dikirim ke email instruktur.

Batas waktu pengumpulan tugas adalah satu minggu setelah materi yang bersangkutan disampaikan melalui vicon. Pada akhir kegiatan, ada 10 tugas yang dikumpulkan peserta didik sesuai jumlah materi yang disampaikan. Setiap produk yang dibuat peserta didik akan dikumpulkan dan ditampilkan dalam web sebagai wadah apresiasi kepada peserta didik.

d. Post-test

Post-test dilaksanakan setelah peserta didik menyelesaikan pembelajaran. Post-test dilaksanakan serentak secara daring. Peserta didik dapat mengisi jawaban post-test melalui perangkat komputer maupun ponsel yang terkoneksi internet melalui laman yang disediakan oleh pengelola.

D. Peserta Didik

Karakteristik peserta didik kursus desain grafis dalam jaringan adalah:

1. Persyaratan Umum

- a. Berpendidikan minimal SMA / sederajat
- b. Usia 18-28 tahun
- c. Dapat mengoperasikan komputer dan ponsel pintar
- d. Terbiasa memanfaatkan jaringan internet
- e. Sehat jasmani rohani,

2. Persyaratan Khusus

- a. Tidak buta warna,
- b. Mampu mengoperasikan komputer
- c. Mengoperasikan komputer dengan sangat baik
- d. Mengasai berbagai aplikasi komputer khusus desain grafis
- e. Memiliki ide, kreativitas dan inovasi dalam hal desain grafis

E. Pendidik

Unsur yang menjadi instruktur dalam Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan, memiliki kriteria sebagai berikut:

Persyaratan Umum:

1. Sehat jasmani dan rohani
2. Pendidikan minimal SLTA
3. Menguasai penyusunan perangkat pembelajaran kursus (kurikulum, silabus, RPP, dan media pembelajaran)
4. Memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi informasi
5. Dapat mengoperasikan komputer dan ponsel pintar dengan baik
6. Terbiasa memanfaatkan jaringan internet
7. Memiliki pengalaman sebagai instruktur pembelajaran on line

Persyaratan Khusus :

1. Memiliki sertifikat kompetensi sebagai instruktur desain grafis
2. Menguasai materi Salon Digital (Adobe Photoshop) dan Corel Draw.
3. Memiliki pengalaman mengajar desain grafis minimal 5 tahun dan/atau memiliki pengalaman menjadi praktisi desain grafis minimal 5 tahun
4. Memiliki usaha dan pengalaman terkait dengan desain grafis

F. Pengelolaan

Strategi pembelajaran dengan memperbanyak praktik penugasan terkait topik-topik yang dibahas yang lebih diarahkan pada pemahaman berbagai informasi dan pengungkapan gagasan baik secara lisan maupun tertulis.

1. Kriteria Pengelola

Pengelola kursus bidang desain grafis dalam jaringan disyaratkan sebagai berikut:

- a. Merupakan pengelola LKP yang bekerja sama dengan penyedia layanan kursus daring bisa yang berbasis web daring dalam menyelenggarakan kursus desain grafis dalam jaringan
- b. Berpendidikan minimal SMA / sederajat
- c. Dapat mengoperasikan komputer dan ponsel pintar
- d. Terbiasa memanfaatkan jaringan internet
- e. Memiliki sertifikat pengelola

Pengelola terdiri dari:

- a. Admin, yaitu pengelola yang bertanggung jawab mengurus proses pembelajaran offline, mengurus registrasi dan seleksi peserta didik, mengelola grup whatsapp, menyediakan *meeting room* kegiatan vicon dan mengelola akun kursus bidang kehumasan lanjutan dengan daring
- b. *Host*, yaitu pengelola yang bertanggung jawab memandu kegiatan vicon
- c. Pemantau, yaitu pengelola yang bertanggung jawab memantau pelaksanaan vicon dan memastikan kelancaran kegiatan

2. Kegiatan Pengelolaan

- a. Perencanaan
 - a) Penjalinan kerja sama dengan penyedia layanan belajar daring berbasis web. Bisa menggunakan web PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat PAUD DIKMAS JAWA BARAT dalam web <https://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/desaingrafis/index.php/login/index>, atau menggunakan MOOC (misalnya SEAMOLEC, Indonesia X dan lain-lain).

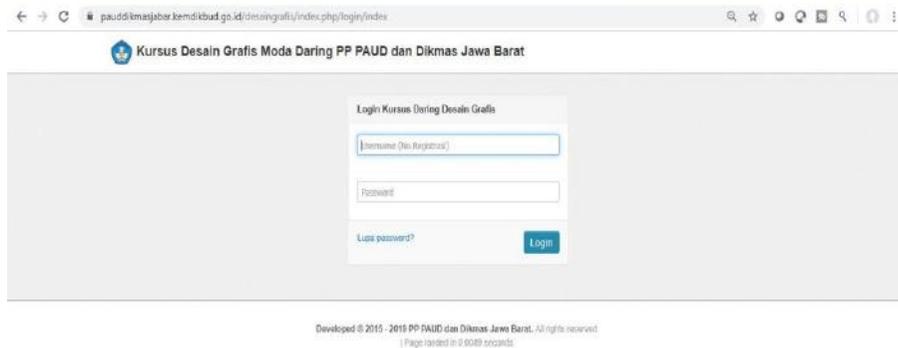
Sekilas mengenai web yang digunakan dalam proses pembelajaran kursus desain grafis bermotif batik dalam jaringan bisa dilihat dalam deskripsi berikut

Website pembelajaran ini dibangun dengan menggunakan Framework CodeIgniter yang berbasis PHP dan databasenya menggunakan MySQL. Untuk mengakses website pembelajaran ini, calon peserta didik bisa menggunakan Mobile Phone ataupun Laptop. Website ini diakses untuk pengerjaan pretest, tugas, download materi, posttest, sedangkan untuk pembelajaran tatap muka menggunakan Cisco WebEx Meeting. Peserta dan tutor/fasilitator akan diberikan Meeting Number, dan informasi lainnya agar bisa mengikuti proses pembelajaran tatap muka secara daring.

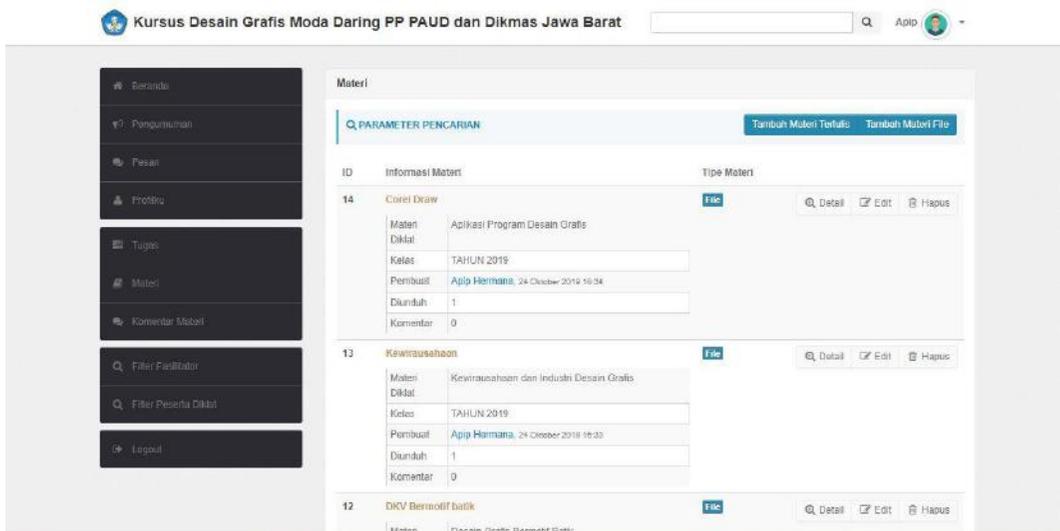
Manfaat dari web ini yaitu memiliki cakupan peserta lebih luas dan Proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, proses pembelajaran bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja, dan waktu lebih fleksibel. Kelemahan yang muncul dari setiap web yaitu kesulitan akses jika belum merata kekuatan sinyal di tiap-tiap daerah dan kemampuan TIK yang beragam dari peserta yang ikut kursus

Kanal yang digunakan oleh tim pengembang menggunakan link <https://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/desaingrafis/index.php/login/index>, yang merupakan link lanjutan dari pkbmdaring.kemdikbud.go.id .

Berikut gambaran dari web yang digunakan.



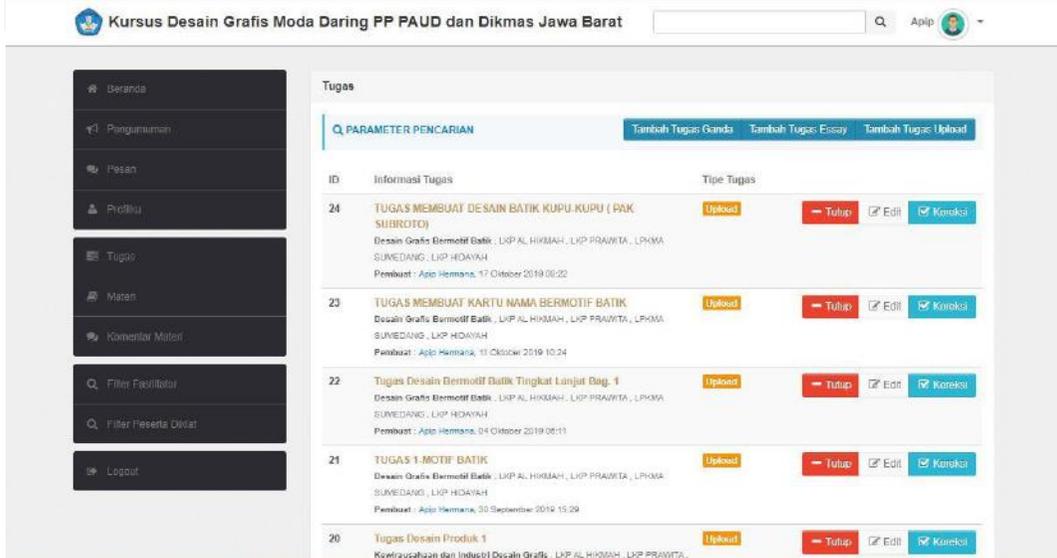
Gbr. 1. Tampilan web yang digunakan



Gbr. 2. Menu web



Gbr. 3. Menu data peserta didik



Gbr. 4. Menu tugas untuk peserta

- Pengelola satuan pendidikan menjajagi kerja sama dengan penyedia layanan kursus daring berbasis
- Pengelola mengirimkan proposal kerja sama

- c) Apabila proposal diterima, pengelola akan memperoleh jawaban dari calon mitra penyedia layanan kursus daring berbasis web yang dikelola PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
- d) Lakukan pembicaraan lebih lanjut mengenai bentuk kerja sama yang akan dilakukan, waktu pelaksanaan kerja sama dan beberapa hal lain yang menyangkut kursus desain grafis dengan daring
- e) Membuat surat perjanjian kerja sama dengan ditanda tangani kedua belah pihak
- f) Promosi pelaksanaan kursus desain grafis dalam jaringan
- g) Pengelola satuan pendidikan menentukan media promosi pelaksanaan kursus desain grafis dalam jaringan (misal: melalui media sosial, whatsapp dan lain-lain)
- h) Pengelola satuan pendidikan merancang isi materi promosi pelaksanaan kursus desain grafis dalam jaringan sesuai media yang telah dipilih. Cantumkan masa pendaftaran, laman untuk pendaftaran, syarat peserta kursus dan biaya kursus.
- i) Pengelola satuan pendidikan menentukan rentang waktu masa promosi pelaksanaan kursus bidang kursus desain grafis dalam jaringan
- j) Pengelola satuan pendidikan melakukan promosi pelaksanaan kursus desain grafis dalam jaringan

Pelaksanaan registrasi kursus desain grafis dalam jaringan

- a) Admin melakukan proses registrasi sesuai waktu yang telah ditentukan
- b) Calon peserta didik mendaftar pada waktu yang telah ditentukan dengan cara:
 - Mengakses link yang diberikan pengelola
 - Mengklik “Persyaratan”

- Mengklik “Formulir Pendaftaran”, kemudian mengisinya dengan cermat. Data perlu diisi dengan benar, karena menjadi bahan pembuatan sertifikat
 - Mengecek email dari pengelola (biasanya masuk ke bagian “spam”). Apabila memenuhi persyaratan, peserta akan menerima email
 - Mengklik tombol aktivasi pada email tersebut untuk mengaktivasi pendaftaran
 - Memeriksa kembali email dari pengelola
 - Mencatat nomor registrasi yang diterima
- 1) Seleksi peserta kursus desain grafis dalam jaringan
 - a) Admin menyeleksi calon peserta didik yang telah mengisi formulir pendaftaran berdasarkan syarat-syarat yang telah ditentukan
 - b) Admin mengirimkan email kepada calon peserta didik yang lolos seleksi awal untuk mengikuti kursus desain grafis dalam jaringan.
 - c) Admin memberitahukan bahwa laman tersebut berisi kurikulum kursus, cara mengunduh materi, cara melakukan vicon dan hal-hal lain terkait pelaksanaan kursus desain grafis dalam jaringan
 - 2) Pembuatan grup whatsapp kursus desain grafis dalam jaringan
 - a) Admin menghimpun nomor kontak ponsel dari seluruh calon peserta didik, pengelola dan instruktur
 - b) Admin membuat satu grup whatsapp dengan anggota yang terdiri dari seluruh calon peserta didik, pengelola dan instruktur
 - 3) Pembuatan kontrak belajar
 - a) Admin membuka percakapan dengan peserta didik pada grup whatsapp dan menanyakan pilihan waktu dan hari vicon serta pilihan

perangkat pembelajaran yang dimiliki peserta didik (komputer / ponsel pintar / modem / *earphone* dll).

- b) Admin menampung semua jawaban dari peserta didik.
- c) Admin menawarkan pilihan waktu vicon yang diinginkan mayoritas peserta didik.
- d) Admin menetapkan waktu vicon setelah disepakati oleh seluruh peserta didik.
- e) Admin menginventarisir perangkat pembelajaran mayoritas yang dimiliki oleh peserta didik dan berusaha memberikan solusi untuk masalah-masalah peserta didik terkait perangkat pembelajaran.

b. Pelaksanaan

1) Orientasi instruktur

Sebelum memulai pelaksanaan kursus, pengelola satuan pendidikan memberikan orientasi kepada instruktur mengenai pelaksanaan kegiatan kursus yaitu:

a) Hak dan kewajiban instruktur

1) Hak Instruktur

- Memperoleh honor dari keterlibatannya dalam kursus desain grafis dalam jaringan, berupa menyusun bahan bacaan, membuat video pembelajaran dan melaksanakan vicon

2) Memperoleh pembinaan secara berkala terkait dengan tugas-tugasnya dalam kursus desain grafis dalam jaringan

3) Kewajiban Instruktur

- Hadir maksimal 30 menit sebelum pelaksanaan pembelajaran offline maupun pada saat kegiatan untuk video conference

- Bila berhalangan hadir, memberitahukan maksimal satu hari sebelumnya kepada pengelola untuk dicarikan instruktur pengganti
 - Memberikan bimbingan kepada peserta didik atas produk yang telah dikerjakan oleh peserta didik
 - Menjawab pertanyaan yang diberikan peserta didik seputar materi, baik melalui vicon maupun grup whatsapp
 - Memeriksa dan memberikan nilai tugas yang dikerjakan oleh peserta didik
- b) Jadwal kursus
- Jadwal kursus diberikan kepada instruktur agar mereka mengetahui tanggal pembelajaran offline dan pembelajaran untuk vicon masing-masing dan melakukan persiapan sebelumnya.
- c) Tata cara pelaksanaan kursus daring
- Sebelum pelaksanaan kursus, perlu dilakukan simulasi pelaksanaan vicon kepada instruktur agar mereka sudah memahami tata cara dan menu-menu yang tersedia pada fitur WebEx pada saat melakukan vicon dengan peserta didik.
- 2) Pembuatan soal pre-test, post-test, bahan ajar dan evaluasi
- Pengelola satuan pendidikan bekerja sama dengan instruktur menyusun soal pre-test dan post-test sebanyak 50 butir soal yang diambil dari seluruh materi kursus yang akan diberikan. Kemudian, pengelola satuan pendidikan bersama-sama instruktur juga menyusun bahan ajar berupa bahan bacaan dan video pembelajaran serta evaluasi untuk setiap materi
- 3) Mengunggah soal pre-test pada web

Soal pre-test beserta kunci jawabannya diunggah oleh admin di laman kursus desain grafis. Namun kunci jawaban tidak ikut ditampilkan dalam laman tersebut.

4) Pelaksanaan Pre-test

Pre-test dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu, berkisar antara 12-24 jam, untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik yang belum memiliki waktu untuk mengisi soal maupun kesulitan memperoleh sinyal internet. Apabila sudah melewati kurun waktu yang ditentukan, soal pre-test akan dikunci oleh admin sehingga peserta didik tidak bisa mengerjakannya lagi. Peserta didik yang telah mengerjakan soal pre-test akan langsung mengetahui nilai yang diperolehnya.

5) Mengunggah semua materi kursus pada laman desain grafis

Admin mengunggah materi kursus dalam bentuk file PDF (untuk bahan bacaan) dan MP4 (untuk video pembelajaran)

6) Pertemuan offline (tatap muka di kelas)

Pertemuan dikelas merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran ini. Pertemuan di kelas terdiri dari pertemuan pemaparan materi, praktek materi yang diajarkan dan pembimbingan serta ajang latihan bagi peserta didik diruang kelas dengan menggunakan sarana dan prasarana yang disediakan oleh lembaga kursus.

Pada tahap ini juga sebagai ajang untuk menjelaskan hasil pekerjaan peserta didik dan ajang menyampaikan tugas /projek baru.

7) Pemberitahuan setiap kegiatan vicon via grup whatsapp

Admin menginformasikan jadwal vicon melalui grup whatsapp satu hari sebelum pelaksanaan kegiatan. Misalnya apabila akan ada pertemuan

vicon pada hari Selasa dan Jumat, maka admin memberitahukannya melalui grup whatsapp pada hari Senin dan Kamis sore.

8) Penyiapan perangkat vicon

Untuk vicon, dibutuhkan perangkat komputer / ponsel pintar dengan fasilitas ketersediaan jaringan internet, webcam (bila dibutuhkan) dan *headset / earphone*.

9) Pelaksanaan vicon

Vicon dilaksanakan selama 2 (dua) jam, dengan rincian sebagai berikut:

a) 1 (satu) jam pertama untuk pemaparan instruktur

b) 1 (satu) jam kedua untuk tanya jawab instruktur dengan peserta didik

Dalam sesi tanya jawab, peserta didik terlebih dahulu menuliskan “ijin bertanya” pada kolom *chat* di *meeting room* vicon yang sedang berlangsung. Kemudian *host* akan mempersilakan untuk bertanya. Apabila *microphone* dari perangkat *earphone* peserta didik berfungsi dengan baik, peserta didik dapat langsung berbicara dengan instruktur. Namun apabila mengalami kendala, pertanyaan tersebut dapat ditulis di kolom *chat*.

10) Pengerjaan evaluasi / tugas

Tugas diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana penguasaan keterampilan peserta didik terhadap materi tersebut. Tugas dikerjakan setelah vicon materi yang bersangkutan selesai, dan dikumpulkan dalam bentuk file yang dikirim ke email instruktur.

11) Post-test

Post-test dilaksanakan setelah penyampaian seluruh materi melalui vicon selesai. Post-test dilaksanakan secara serentak dalam kurun waktu yang ditentukan, misalnya 12-24 jam, untuk memberikan kesempatan kepada

peserta didik yang belum memiliki waktu untuk mengisi soal maupun kesulitan memperoleh sinyal internet. Apabila sudah melewati kurun waktu yang ditentukan, soal post-test akan dikunci oleh admin sehingga peserta didik tidak bisa mengerjakannya lagi. Peserta didik yang telah mengerjakan soal post-test akan langsung mengetahui nilai yang diperolehnya.

12) Uji Kompetensi

Ujikompetensi dilakukan setelah seluruh rangkaian proses kursus desain grafis selesai. Tempat ujikompetensi desain grafis di Tempat Ujikompetensi yang telah ditetapkan dan dilaksanakan secara offline.

13) Pembagian sertifikat kelulusan kursus bidang desain grafis

Sertifikat kursus bidang kehumasan lanjutan dalam jaringan dibagikan kepada peserta didik secara daring. Peserta didik dapat mengunduh sertifikat masing-masing pada laman kursus desain grafis. Sertifikat memuat nilai yang dicapai peserta didik selama mengikuti kursus

14) Evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan evaluasi model Kirkpatrick sebagai salah satu prosedur dalam penilaian MOOC. Evaluasi ini terbagi ke dalam 4 (empat) level, yaitu:

a) Level 1: reaksi

Pada level ini, diukur tanggapan peserta terhadap kursus MOOC yang diikutinya. Evaluasi dilakukan setelah peserta didik menyelesaikan post-test dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang diunggah di laman kehumasan untuk kemudian diisi oleh semua peserta didik.

b) Level 2: hasil belajar

Level ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai tujuan belajar. Evaluasi ini dilakukan dengan menghitung nilai post test, tugas dan keaktifan peserta didik. Pelaksanaannya adalah setelah peserta didik mengikuti seluruh proses pembelajaran, mengerjakan post test dan semua tugas terkumpul.

c) Level 3: tingkah laku

Di level 3 ini, akan diketahui apakah peserta didik menerapkan hasil belajar pada pekerjaan desain grafis yang digelutinya. Evaluasi dilakukan 3 (tiga) bulan setelah pelaksanaan kursus selesai.

d) Level 4: hasil (dampak)

Pada level 4, diukur dampak dari kursus bidang desain grafis dengan daring yang diikuti peserta didik terhadap pekerjaan desain grafis yang dijalaninya. Evaluasi dilakukan 3 (tiga) bulan setelah pelaksanaan kursus selesai.

G. Sarana dan Prasarana

1. Bahan ajar

-Bahan ajar menggunakan berbagai pengalaman dan praktik pembelajaran sebagai bahan/materi pembelajaran agar memberi manfaat langsung bagi peserta didik.

-Bahan ajar mengacu pada kurikulum berbasis KKNI sehingga klop dengan kebutuhan dunia kerja. Secara rinci, bahan ajar ini mencakup:

1. Prinsip-prinsip Desain Grafis
2. Aplikasi Program Corel Draw untuk Desain Grafis
3. Aplikasi Program Photoshop untuk Desain Grafis
4. Pencetakan dan Sablon

5. Hak Atas kekayaan Intelektual (HaKI) serta Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)
6. Kewirausahaan dan Industri Kreatif Desain Grafis
7. Motif Batik

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat digunakan di antaranya: paston capture, contoh gambar, lembar tugas, poster seri, modul, atau *power point*.

3. Waktu Pembelajaran

Pembelajaran dilangsungkan selama 180 jam pelajaran dengan @60 menit per pertemuan. Kegiatan tersebut diselenggarakan selama 2 bulan.

4. Sarana dan Prasarana Pembelajaran

Jenis, bentuk, dan pola dukungan sarana dan prasarana bervariasi, mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai ke yang paling kompleks dan mahal. ATK peserta didik, dan ATK pembelajaran, seperti papan tulis, penghapus, dan penerangan harus disiapkan sesuai kebutuhan. Adapula jaringan internet, laptop ber-webcam, HP android, dan lain sebagainya.

Sarana pembelajaran yang diperlukan yaitu :

1. Untuk Pembelajaran pertemuan di kelas (offline) :
 - a. Memiliki perangkat internet yang memadai secara teknis sebanyak 30 unit spesifikasi PC Ram 2- 4 Gb, processor cor 2 duo- J3,
 - b. memiliki jaringan internet ,jaringan telepon yang cukup. Memiliki gawai berbasis Andorid sebanyak 4 buah,
 - c. memiliki ponsel pintar yang memiliki kapasitas yang memadai
 - d. memiliki Printer dan scanner
 - e. tersedianya bahan ajar tersedia modul modul komputer seperti Cd, Desain

- f. memiliki meja dan kursi untuk proses pembelajaran
 - g. Rasio alat /PC/PC 1 : 1
2. Untuk LKP Penyelenggara Kursus Bidang Desain Grafis level III daring
- a. Laptop / komputer dengan *webcam* minimal 3 unit, yang masing-masing akan digunakan oleh admin, *host* dan pemantau pada kegiatan *vicon*
 - b. *Headset / earphone* minimal 3 unit, yang masing-masing akan digunakan oleh admin, *host* dan pemantau pada kegiatan *vicon*
 - c. Telepon genggam pintar minimal 1 unit, yang akan digunakan admin untuk mengelola grup whatsapp kursus bidang desain grafis daring
 - d. Fasilitas internet berkapasitas minimal 5 GB per minggu
 - e. Untuk Instruktur Kursus Bidang Bidang Desain Grafis level III daring Laptop / komputer dengan *webcam* yang akan digunakan pada kegiatan *vicon*
 - f. *Headset / earphone* yang akan digunakan pada kegiatan *vicon*
 - g. Telepon genggam pintar untuk bergabung dalam grup whatsapp kursus Kursus Bidang Bidang Desain Grafis level III daring
 - h. Fasilitas internet berkapasitas minimal 1 GB per bulan
3. Untuk Peserta Didik Kursus Bidang Desain Grafis level III daring
- a. Laptop / komputer dengan *webcam* / telepon genggam pintar yang telah dipasang aplikasi Webex yang akan digunakan pada kegiatan *vicon* dan bergabung dalam grup whatsapp kursus Kursus Bidang Bidang Desain Grafis level III daring
 - b. *Headset / earphone* yang akan digunakan pada kegiatan *vicon*
 - c. Fasilitas internet berkapasitas minimal 1 GB per bulan

H. Pembiayaan

Hasil analisis kebutuhan biaya untuk pembelajaran desain grafis dalam jaringan adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Analisis Kebutuhan biaya untuk pembelajaran kursus dalam jaringan

NO	URAIAN KEGIATAN	SATUAN PER KEGIATAN		HARGA SATUAN	JUMLAH
					51.000.000
1	Belanja Bahan				
	- Bantuan alat kursus daring [60]	80	OK	250.000	20.000.000
	- Bantuan kuota/pulsa [60 ORG]	80	OK	150.000	12.000.000
2	Belanja Profesi				
	- Honorarium Mentor/Instruktur [180 JP]	180	OJ	100.000	18.000.000
	- Honorarium Pengampu/Host [1 ORG x 180 JP]	180	OJ	50.000	9.000.000
3	Honor Output Kegiatan				
	- Honorarium panitia [3 ORG x 3 OB]	9	OB	400.000	3.600.000
	JUMLAH				62.600.000

Total kebutuhan dana untuk Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan dengan 80 orang peserta dan lama waktu 180 JP selama 3 bulan adalah Rp. 62.600.000,-

I. Penilaian

Pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan cara; (a) evaluasi pra-pembelajaran, (b) evaluasi proses pembelajaran, dan (c) evaluasi akhir pembelajaran. Pada dasarnya, evaluasi dilakukan pada aspek-aspek; (a) pemahaman konsep dan teori desain grafis, (b)

Praktiknya dengan tes tertulis, penugasan, dan *e-portofolio*. Selain itu dilakukan evaluasi selama interaksi pembelajaran berlangsung, seperti pada: kinerja instruktur, aplikasi daring, layanan *chat*, dan lain sebagainya.

1. Instrumen penilaian

a. Instrumen penilaian pre-test dan post-test

Tabel 2
Instrumen Penilaian Pre-Test Dan Post Test
Kursus Bidang Desain Grafis Daring

No.	Nama	Nilai Pre-Test	A	Nilai Post-Test	B

b. Instrumen penilaian tugas

Tabel 3
Instrumen Penilaian Tugas /Produk
Materi

No	Nama	Langkah-langkah yang ditempuh	Kesesuaian dengan Materi	Komposisi, presisi	Kerapian	Kreativitas	Ketepatan Waktu Pengumpulan Tugas	Rata-rata

Keterangan:

Nilai berkisar 60-100 untuk setiap unsur yang dinilai

Rata-rata: jumlah semua aspek dibagi 4

c. Instrumen keaktifan peserta didik dalam vicon

Tabel 4

Instrumen Keaktifan Peserta Didik Dalam Vicon

Vicon ke

No.	Nama	Nilai

Keterangan:

Nilai berkisar 60-100 (untuk yang hadir)

Peserta yang tidak hadir diberi nilai 0

Kemudian nilai dari setiap vicon dimasukkan ke dalam rekap keaktifan peserta didik Kursus Bidang Desain Grafis level III daring untuk menentukan nilai akhir yang diperoleh peserta didik.

Tabel 5

Rekap Keaktifan Peserta Didik Dalam Kursus Daring

No	Nama	Vicon ke-												Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

Keterangan:

Rata-rata: jumlah 1 s/d 12 dibagi 12

2. Sistematisa penilaian

- a. Nilai post-test (30%)
- b. Pengerjaan tugas yang sudah diunggah melalui pengisian google form (40%)
- c. Keaktifan dalam kursus daring (30%)

Peserta dianggap lulus bila memenuhi minimal total nilai 60

3. Pre-test dan post-test

- a. Pre-test dilaksanakan sebelum kursus dimulai dan post-test dilaksanakan setelah pembelajaran kursus
- b. Pre-test dan post-test terdiri dari 90 soal berupa pilihan berganda yang diisi oleh peserta didik secara daring

4. Tugas

Tugas untuk tiap materi ditentukan sesuai dengan permintaan kompetensi yang muncul dari tiap indikator yang diharapkan .

5. Uji Kompetensi

Setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk mengikuti ujikompetensi sebagai bukti kepemilikan kompetensi desain grafis level III. Kepemilikan kompetensi ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki pengakuan yang sah dari pihak yang berwenang terkait kompetensi desain grafis jika kemudian ia berkehendak melamar pekerjaan ke DUDI.

BAB IV PENJAMINAN MUTU

Standar mutu proses pembelajaran merupakan ukuran kualitas terhadap:

A. Mutu Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran dalam bentuk silabus merupakan rencana program pembelajaran kursus untuk satu materi ajar selama 3 bulan program berlangsung yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan mata latih. Silabus atau istilah lain paling sedikit memuat;

1. nama mata latih, waktu, jumlah JP, nama tutor pengampu;
2. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata latih;
3. Kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;
4. Bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
5. Metode pembelajaran;
6. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;
7. Pengalaman belajar peserta didik yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik selama satu semester;
8. Kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
9. Daftar referensi yang digunakan.

Dalam konteks Kursus Desain Grafis untuk Fashion Daring dilengkapi lagi dengan:

- foto Tutor dan alamat email
- peta program
- ringkasan atau deskripsi mata latih
- cara belajar peserta didik

- informasi tentang media dan teknologi yang digunakan
- asesmen yang diberlakukan dalam mata latihan.

B. Mutu Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan pembelajaran didesain sehingga dapat membuat peserta didik terlibat dalam pembelajaran aktif;
2. Kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang otentik dan bermakna yang dapat membantu Peserta Didik menerapkan konsep ilmunya dan mencapai tujuan pembelajarannya;
3. Kegiatan pembelajaran didesain dengan menggunakan strategi yang mempertimbangkan berbagai gaya belajar peserta didik;
4. Kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan 'e-komunitas' diantara peserta didik.

C. Mutu Strategi Pengantaran/Penyampaian

1. Menerapkan prinsip pengajaran yang berpusat pada peserta didik;
2. Melibatkan peserta didik agar aktif dalam proses belajar;
3. Memberikan instruksi yang jelas dan detail.

D. Mutu Interaksi Antarpeserta Didik dan Peserta Didik dengan Tutor

1. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan peserta didik untuk dapat saling berkomunikasi antar mereka dan tutor.
2. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan peserta didik dapat mengirimkan tugas secara elektronik.
3. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan tutor untuk berinteraksi dengan semua peserta didik dan per individu.

4. Teknologi yang digunakan memungkinkan tutor dan peserta didik melakukan komunikasi secara sinkronus dan asinkronus.
5. Tutor dapat memilih sistem komunikasi yang tepat untuk setiap kegiatan dalam proses belajar.

E. Mutu Interaksi Peserta Didik dan Bahan Ajar

1. Sistem yang digunakan memungkinkan penyajian bahan ajar dalam berbagai cara; konferensi online, chat, atau lampiran pada e-mail.
2. Sistem yang diterapkan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing.
3. Sistem yang di terapkan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengevaluasi diri secara mandiri untuk mengetahui capaian belajarnya.
4. Sistem yang diterapkan memungkinkan peserta didik untuk mengakses tutorial online dan semua layanan dukungan yang ada dimanapun mereka berada.
5. Sistem yang diterapkan dapat memberikan informasi pada tutor dan peserta didik tentang kemajuan dan capaian belajar yang di dapat.

F. Mutu E-Kolaborasi

1. Sistem yang digunakan memungkinkan peserta didik untuk melakukan kegiatan kolaboratif.
2. Capaian atau tujuan dan kegiatan kolaboratif didefinisikan secara jelas.
3. Manfaat setiap kegiatan bagi peserta didik dituliskan dengan jelas.
4. Penjelasan sistem penilaian untuk kegiatan kolaboratif, baik per kelompok maupun per individu, di tuliskan dengan jelas.

G. Mutu Sistem Umpan Balik

1. Pemberian umpan balik di jelaskan di sesi awal.
2. Pemberian jadwal tugas, ujian, dan umpan balik dicantumkan di sesi awal.
3. Pemberian penjelasan tentang tugas-tugas yang diberikan dan hasil yang diharapkan dicantumkan di sesi awal.
4. Umpan balik diberikan baik oleh tutor maupun oleh sesama peserta didik.

H. Mutu Pencatatan dan Evaluasi Kemajuan Peserta Didik

1. Sistem penilaian di tuliskan dan diinformasikan dengan jelas.
2. Kompetensi atau capaian belajar di tuliskan dengan jelas pada setiap awal kegiatan pembelajaran.
3. Penilaian di lakukan dalam berbagai bentuk sesuai dengan prinsip materi yang diberikan.
4. Penilaian diberikan dalam beberapa tahapan selama proses belajar.
5. Setiap faktor yang tertera dalam sistem penilaian di lampirkan dalam laporan akhir penilaian.

I. Mutu Media Pembelajaran

1. Materi disajikan dengan menggunakan beragam media dalam beragam format.
2. Media yang di gunakan sesuai dengan karakteristik materi yang disajikan.
3. Penggunaan media visual dan media lainnya harus berhubungan dengan materi yang disajikan (bermakna).
4. Navigasi di sajikan dengan jelas.

5. Penggunaan jenis huruf, warna, dan besar huruf tidak hanya untuk segi keindahan tetapi juga untuk memudahkan peserta didik membaca materi yang disajikan.

J. Mutu Layanan Bantuan Belajar

1. Layanan informasi kursus, administrasi kursus, serta bantuan teknis TIK harus dapat diperoleh dimana saja, kapan saja, oleh peserta didik mana saja sehingga tidak menghambat proses belajar peserta didik.
2. Peserta didik harus memiliki keterampilan belajar jarak jauh dan belajar mandiri (*study & technical skills*).
3. Tersedia layanan konseling, penasehat akademik, dan karir, secara jarak jauh maupun tatap muka
4. Peserta didik memiliki akses terhadap beragam sumber belajar dalam beragam bentuk perpustakaan
5. Peserta didik harus dapat memperoleh informasi tentang kemajuan dan keberhasilan belajarnya dan tersedia wadah pengaduan peserta didik.

BAB V

PENUTUP

Penyusunan model ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, terutama dalam pengembangan kompetensi Desain Grafis bermotif batik. Dalam pembelajaran model ini, posisi penyelenggara program memiliki peran penting dalam memfasilitasi kursus yang bermutu bagi masyarakat. Model ini diharapkan mampu menjadi sistem pembelajaran daring yang bisa dimanfaatkan, serta dioptimalkan oleh instansi pembina atau unsur kompeten untuk meningkatkan kemampuan peserta didik secara lebih luas. Selain itu, keberadaan model ini juga bisa menjadi sistem daring yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakat untuk melakukan peningkatan kompetensi secara mandiri, tidak tersekat oleh ruang dan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abeer, W. & Miri, B. (2014). *Students' Preferences and Views about Learning in MOOC*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol. 152, 318-323
- Alshehri, Farraj. (2015). "The Perceptions of MOOCs Learners". *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences*; 6(10):550-552
- Ariyandi, Eneng Halimah, Asep Saepudin, dan Oong Komar. 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Kursus Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berwirausaha Lulusan Kursus Komputer Desain Grafis di LKP IKMA Majalaya*. Diambil dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/download/6556/4439> tanggal 11 Maret 2019
- BPS Jabar. 2019. Diambil dari <https://jabar.bps.go.id/publication.html> tanggal 11 Maret 2019.
- Bedjo Tanudjaja, Bing, 2003. Pentingnya Lembaga Penelitian Dan Pengembangan Pada Pendidikan Desain Komunikasi Visual Di Indonesia. The Journal is published by The Institute of Research & Community Outreach - Petra Christian University. Vol 5, No 2 (2003): JULY 2003. ISSN: 0215-0905.
- Bruff, D. O., Fisher, D. H., McEwen, K. E., and Smith, B. E. (2013). Wrapping a MOOC: Student perceptions of an experiment in blended learning, *Journal of Online Learning and Teaching*, 9(2), pp. 187-199.
- Cole, A. W., & Timmerman, C. E. (2015). "What Do Current College Students Think about MOOCs?" *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 11(2), 188–202.
- Fitrianingsih, Nur. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Netop School di SMK Negeri 2 Kota Bima*. Diambil dari (<https://media.neliti.com/media/publications/224961-pengembangan-model-pembelajaran-desain-g-efcf0018.pdf>) tanggal 11 Maret 2019.
- Manalo, Joyce Mae A. (2014). "An Evaluation of Participants Levels of Satisfaction and Perceived Learning Regarding the MOOC in @RAL Platform". *Malaysian Journal of Distance Education*; 16(1):101

- Kirkpatrick, Donald L. & James D. Kirkpatrick. 2006. *Evaluating Training Programs: The Four Levels* (Englisch) Gebundenes Buch – 15. Januar 2006
- Knowles, S.M. 1977. *The Modern Practice of Adult Education. Andragogy Versus Pedagogy*, New York: Association Press.
- Luo, Heng, Anthony C. Robinson dan Jae-Young Park. (2014). "Peer Grading in a MOOC: Reliability, Validity, and Perceived Effects". *Journal of Asynchronous Learning Networks*, v18 n2 2014
- Maulina, Ajeng. 2014. *Pembelajaran Desain Grafis Pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal*. Diambil dari laman: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/article/view/4052/3684> tanggal 11 Maret 2019.
- Murray, G. (Ed.). (2014). *Social Dimensions of Autonomy in Language Learning*. London, UK: Palgrave Macmillan.
- Riyanto, Bambang. 2006. *Dasar-Dasar Pembelanjaan Perusahaan*, Edisi Keempat. Yogyakarta: BPFE.
- Sakti, Hadi Gunawan. 2017. "Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis". *Jurnal Realita Volume 2 Nomor 2 Edisi Oktober 2017 Bimbingan dan Konseling FIP IKIP Mataram ISSN (2503 – 1708) 325*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIPIKIP Mataram dalam <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/realita/article/download/756/709> dan diambil tanggal 11 Maret 2019.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Sihombing, Umberto. (2001). *Pendidikan Luar Sekolah Masalah, Tantangan, dan Peluang*. Jakarta: CV Wirakarsa.
- Sitepu, Vinsensius. 2006. *Paduan Mengenal Desain Grafis*, [Online]. tersedia: <http://www.escaeva.com/ebooks/PaduanMengenalDesainGrafisReadAndShare.pdf> [12 Maret 2019]

Wang, Y., Paquette, L., Baker, R.. 2014. "A longitudinal study on learner career advancement in MOOCs:." *Journal of Learning Analytics*, 1(3), 203-206.

Zheng, Saijing, Mary Beth Rosson, Patrick C. Shih, dan John M. Carroll. (2015). *Understanding Student Motivation, Behaviours, and Perceptions in MOOCs. CSCW '15 Proceedings of the 18th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*. Vancouver, BC, Canada: 1882-1895.

Jl. Jayagiri No 63 Jayagiri
Lembang, Kabupaten Bandung Barat
Jawa Barat 40391



@ppppauddikmasjabar



PP Paud dan Dikmas Jawa Barat



#pauddikmasjabar

 <https://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id>

