

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa E-Jobsheet berbasis Android untuk mata kuliah pemrograman berorientasi objek di prodi pendidikan teknik informatika dan komputer. Dengan adanya aplikasi tersebut materi dan langkah kerja dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penilaian instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, serta lembar praktikalitas yaitu angket yang diberikan ke mahasiswa melalui goggle forms. Analisis validitas E-Jobsheet berbasis Android di validasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Sedangkan analisis praktikalitas E-Jobsheet berbasis Android diuji cobakan pada 23 orang mahasiswa. Hasil penelitian yang diperoleh dengan rata-rata 86% oleh ahli media dengan kriteria “valid” dan ahli materi dengan rata-rata 71% dengan kriteria “ valid”, serta rata-rata 84.6% praktikalitas siswa dengan keriteria “ praktis”.

B. Saran

Setelah dilakukannya pengembangan E-Jobsheet berbasis Android untuk mata kuliah pemrograman berorientasi objek ini, ada beberapa saran yang dapat diuraikan pada point-point beerikut ini:



1. Pengembangan *E-Jobsheet* berbasis *Android* ini perlu disempurnakan kembali seperti penambahan database agar dapat digunakan dengan lebih mudah bagi dosen memantau mahasiswa dalam pembelajaran praktikum.
2. Keberadaan sumber daya yang ada, baik smarphone yang dimiliki mahasiswa maupun perangkat jaringan serta penataan jaringan di kampus, sangat disayangkan apabila tidak dimanfaatkan secara optimal terlebih untuk tujuan peningkatan kualitas, serta mutu belajar di kampus dan pemanfaatan sumber daya yang ada kampus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ibrahim, K. A. (2018). *RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID*. jakarta pusat: Universitas Persada Indonesia Y.A.I.
- Irawati , E. A. (2021). *Pengembangan E-Modul Matematika pada Materi Perbandingan Berbasis Android* . universitas pahlawan.
- Hartono, j. (2018). *metoda pengumpulan dan analisa data*. jakarta: gramedia.
- Irman. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-JOBSHEET PRAKTEK REKAYASA PLUMBING DAN SANITASI*. padang sumbar: cived universitas negeri padang.
- Miliono, r., & susanto, j. d. (2022). *jenis bahasa pemograman*. semarang jawa tengah: universitas stekom.
- Rasjid, F. R. (2014). *android sistem operasi pada smarphone*. surabaya : universitas surabaya.
- Solikhuddin, A. (2017). *PENGEMBANGAN JOB SHEET INTERACTIVE*. semarang: UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Sudianto, d. r. (2022). *jurnal nasional pendidikan*. bandung: undiksha.
- Sukmaputri, a. (2021). *PENGEMBANGAN E-JOBSHEET UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA PADA PRAKTIKUM PEMBUATAN MINYAK KELAPA MURNI*. bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- umma, bamai;. (2022). *jenis jenis analisa data*. universitas medan area, 1.



- Sukariasih, L., Erniwati, E., & Salim, A. (2019). Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(4), 322–329. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i4.1454>
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: kencana Prenamedia Group. 2014.
- Yasa, Kadek Aditya Pradipta. 2017. *Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro(Listrik) untuk Siswa Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja*. Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rusman. (2018). Model-model Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada

