

**Pengembangan *E-Jobsheet* Dasar Desain Grafis Berbasis
Model *Computer Based Instruction (CBI)*
di SMK Negeri 6 Padang**

Skripsi

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

**Tasya Dwi Ramadani
NPM 2010013231024**



**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Padang
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Tasya Dwi Ramadani
NPM : 2010013231024
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan *E-Jobsheet* Dasar Desain Grafis
Berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) di
SMK Negeri 6 Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing.



Rini Widayastuti, S.Kom., M.Kom

NIDN. 1007088601

Mengetahui,

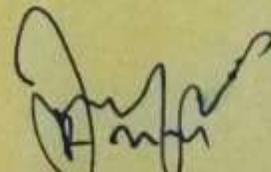
Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

NIDN.0010046308



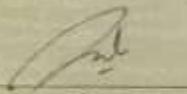
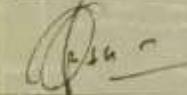
Dr. Karmila Suryani, M.Kom

NIDN. 1028048201

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **Lima Belas** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

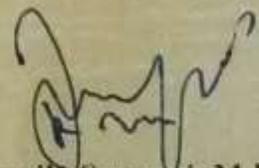
Nama Mahasiswa : Tasya Dwi Ramadani
NPM : 2010013231024
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan *E-Jobsheet* Dasar Desain Grafis Berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) di SMK Negeri 6 Padang

Nama	Jabatan	Tanda tangan
1. Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T.	(Ketua)	1. 
2. Ashabul Khairi, S.T., M.Kom.	(Anggota)	2. 
3. Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom.	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 15 Agustus 2024

Mengetahui,


Dekan FKIP
Dr. Yetty Morelent, M.Hum
NIDN.0010046308

Ketua Program Studi

Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Tasya Dwi Ramadani
NPM : 2010013231024
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan :

1. Sesungguhnya skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulisan saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi ini yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas sesuai dengan kaedah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi ternyata terbukti dibuatkan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pembatalan skripsi dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Padang, 3 September 2024
Yang menyatakan,



Tasya Dwi Ramadani
NPM.2010013231024

ABSTRAK

Tasya Dwi Ramadani, 2024. Pengembangan *E-Jobsheet* Dasar Desain Grafis Berbasis Model *Computer Based Instruction* (CBI) di SMK Negeri 6 Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-Jobsheet* dasar desain grafis berbasis model *Computer Based Instruction* (CBI) di SMK Negeri 6 Padang yang valid dan praktis. Model CBI adalah pengajaran terprogram yang menggunakan komputer sebagai alat bantu utama untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. CBI terdiri dari beberapa model yaitu (1) model *drill and practice*, (2) model tutorial, (3) model simulasi (4) model *instructional games*. Dari beberapa model tersebut, model pengembangan yang digunakan adalah model tutorial. Model tutorial merupakan suatu bimbingan belajar yang bersifat akademis yang dilakukan oleh seorang tutor kepada peserta didik dengan tujuan untuk memperlancar proses belajar mandiri. *E-Jobsheet* ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Four D*), karena keterbatasan waktu, maka model pengembangan yang digunakan dimodifikasi menjadi model 3D (*Three D*). Model 3D mencakup tiga tahapan yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan *develop* (pengembangan). Pengumpulan data dilakukan melalui pengisian angket atau kusioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-Jobsheet* yang dikembangkan mencapai tingkat validitas yang tinggi, dimana persentase validitas media sebesar 91% dengan kriteria sangat valid, validitas materi sebesar 88,67% dengan kriteria sangat valid, dan persentase praktikalitas sebesar 92,37% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa *E-Jobsheet* berbasis CBI ini valid dan praktis digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dasar desain grafis di SMK Negeri 6 Padang.

Kata kunci: *E-Jobsheet*, Dasar Desain Grafis, *Computer Based Instruction* (CBI)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Uji Coba Produk	45
D. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Penyajian Data Uji Coba	54
B. Revisi Produk	83
C. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	91

A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan media pembelajaran menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar di era digital saat ini. Dengan pesatnya kemajuan teknologi, diharapkan dapat memfasilitasi terciptanya proses pembelajaran yang lebih baik. Saat ini, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk melibatkan siswa dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya komputer/laptop, telepon pintar, dan jaringan internet dalam membantu meningkatkan daya tarik peserta didik saat proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan. Guru juga dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. (Alwi, 2014).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat menyampaikan dan mengkomunikasikan pesan dari sumber secara terencana dan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan penerimanya menyelesaikan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pesan atau informasi yang disampaikan baik sebagai bahan pencapaian tujuan pembelajaran maupun kumpulan keterampilan yang dirumuskan sedemikian rupa sehingga dalam prosesnya memerlukan perangkat pembelajaran sebagai subsistem pembelajaran (Setio at al., 2014). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat beragam, yaitu:

media cetak, media layar, *overhead projector*, kaset audio, *slide* dan *strip film*, presentasi multi gambar, video dan *film live* dan komputer. Di antara beberapa media yang disebutkan, komputer merupakan salah satu alat pembelajaran yang lebih inovatif dan sangat diperlukan karena didukung oleh program berbeda yang dapat dikembangkan di dalamnya (Alwi, 2014).

Media pembelajaran berbasis komputer atau disebut juga dengan *Computer Based Instruction* (CBI) merupakan media yang dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran dengan menjadikan materi lebih jelas dan mudah dipahami peserta didik dengan menggunakan berbagai model yang sesuai (Alwi, 2014). Menurut Wiranda et al., (2020). CBI terdiri dari beberapa model yang berbeda, dan masing-masing model memiliki ciri khas tersendiri yang terdiri dari (1) model *drill and practice*, (2) model tutorial, (3) model simulasi (4) model *instructional games*. Dari beberapa model tersebut, model yang digunakan adalah model tutorial. Model tutorial atau *tutoring* merupakan suatu bimbingan belajar yang bersifat akademis yang dilakukan oleh seorang tutor kepada seorang peserta didik dengan tujuan untuk memperlancar proses belajar mandiri peserta didik dan untuk memberikan pengajaran baik secara perseorangan maupun kelompok mengenai materi pelajaran. Tutor adalah orang yang memberikan pengetahuan secara langsung atau tidak langsung kepada peserta didik (Trisno Leo, 2016). CBI juga memiliki fitur dan *software* yang luas yang dapat digunakan untuk pembelajaran komputer dan untuk belajar mandiri (*individual learning*) (Pramulya et al., 2015). Dalam CBI,

Komputer menjadi pusat pembelajaran dimana peserta didik lebih aktif mempelajari materi pada media utama komputer. (Setio et al., 2014). Materi yang dipelajari salah satunya adalah materi dasar desain grafis.

Dasar desain grafis adalah mata pelajaran yang sangat penting bagi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi. Pembelajaran dasar desain grafis ini lebih berorientasi pada praktek berbasis kompetensi yang mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan desain grafis, sehingga mereka dapat memantapkan ilmu yang diperoleh menjadi materi presentasi. Namun kenyataan yang peneliti amati disekolah, diperoleh bahwa masih banyaknya peserta didik yang kurang aktif dan tidak merespon guru saat menjelaskan pelajaran serta tidak mengerjakan praktikum yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengikuti PLP di SMK Negeri 6 Padang pada tanggal 07 Agustus sampai 07 November 2023, dalam proses belajar mengajar, peneliti masih menggunakan media cetak sebagai bahan ajar untuk mata pelajaran dasar desain grafis yang berupa *print out* materi. Kemudian *file pdf* yang hanya dikirim melalui grup *whatsapp* pada saat proses belajar berlangsung, sehingga peserta didik tidak mempunyai kesempatan untuk mengetahui terlebih dahulu materi yang dipelajari, akibatnya peserta didik masih kesusahan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Guru juga masih menggunakan media

berupa *poweroin* sebagai alat penyampaian materi, yang mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta minat dan motivasi peserta didik cenderung turun. Pada saat proses pembelajaran, guru masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional seperti ceramah. Selain menerapkan metode ceramah, guru juga masih menerapkan pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik merasa jenuh untuk mengikuti proses belajar. Pembelajaran yang monoton tersebut menyulitkan peserta didik untuk memahami materinya, dan proses pembelajaran menjadi terhambat karena peserta didik lebih memilih ngobrol dengan teman yang lain, bermain ponsel, dan tidur selama pembelajaran.

Selain itu, dalam proses belajar dikelas, hal pertama yang dilakukan guru yaitu menjelaskan materi yang akan dipelajari, kemudian memberikan latihan soal untuk dikerjakan agar peserta didik lebih memahami materi yang telah dijelaskan. Guru juga memberikan bahan ajar untuk mengerjakan praktikum. Saat pelaksanaan praktikum, peserta didik banyak yang malas membaca materi dan tidak mengikuti praktikum sesuai dengan langkah-langkah pada modul. Guru juga meminta peserta didik untuk mencari berbagai referensi dari sumber internet agar dapat meningkatkan pengetahuan tetapi banyak dari peserta didik yang tidak mau mencarinya dengan alasan tidak ada kuota, maka hal tersebut berdampak pada keberhasilan proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Menurut Khairunnufus et al., (2018) mengatakan bahwa dengan

melakukan praktikum, peserta didik diberikan kesempatan untuk mandiri dalam mengamati, menganalisis dan mengikuti proses pembelajaran, serta menarik kesimpulan tentang materi yang diberikan sehingga kegiatan praktikum dapat menambah dan mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan permasalahan yang muncul, maka perlu solusi yang efektif dan inovatif yaitu dengan mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi yaitu *E-Jobsheet*. Menurut Saputro et al., (2023) *E-Jobsheets* merupakan petunjuk kerja praktek dalam format lembar yang dibuat oleh instruktur di bawah bimbingan peserta didik untuk keperluan belajar mandiri tanpa atau dengan bimbingan instruktur. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul "**Pengembangan *E-Jobsheet* Dasar Desain Grafis Berbasis Model *Computer Based Instruction* (CBI) Di SMK Negeri 6 Padang**".

B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran masih menggunakan media cetak
2. Belum adanya media pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) model tutorial yang diterapkan di sekolah.
3. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang antusias dan tertarik terhadap media pembelajaran yang digunakan.
4. Pada mata pelajaran dasar desain grafis belum menggunakan media pembelajaran berbasis *E-Jobsheet*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu pengembangan *E-Jobsheet* dasar desain grafis berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) dengan menggunakan model tutorial pada kelas XI TJKT 2 di SMK Negeri 6 Padang.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan *E-Jobsheet* dasar desain grafis berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) dengan menggunakan model tutorial pada kelas XI TJKT 2 SMK Negeri 6 Padang yang valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah *E-Jobsheet* dasar desain grafis berbasis *Computer Based Instruction* (CBI) dengan menggunakan model tutorial di SMK Negeri 6 Padang yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Dapat memanfaatkan *E-Jobsheet* untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih nyaman.
 - b. Dapat memotivasi belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pada mata pelajaran dasar desain grafis pada khususnya.
 - c. Dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menciptakan hasil yang inovatif.
2. Bagi Pendidik
 - a. Mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan dalam mengakses materi.
 - b. Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai model pembelajaran dalam proses belajar.

c. Sebagai pedoman dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.

3. Bagi Peneliti

a. Meningkatkan keterampilan dalam mengimplementasikan *E-Jobsheet* dengan baik.

b. Menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman mengenal cara belajar yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif

