

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa *E-Jobsheet* dasar desain grafis berbasis model CBI ini merupakan aplikasi yang bermanfaat bagi peserta didik. Dengan adanya *E-Jobsheet* ini materi dan langkah kerja praktikum dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penilaian menggunakan instrument yang meliputi lembar validitas ahli media, ahli materi dan lembar praktikalitas yang berupa angket yang diberikan ke peserta didik. Analisis validitas di validasi oleh satu ahli media dan satu ahli materi, sedangkan analisis praktikalitas di uji cobakan kepada 20 peserta didik kelas XI TJKT 2. Hasil penelitian diperoleh rata-rata sebesar 91% oleh ahli media dengan kriteria “sangat valid” dan ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 88,67% dengan kriteria “sangat valid”, serta uji praktikalitas diperoleh rata-rata sebesar 92,37% dengan kriteria (sangat praktis).

B. Saran

Setelah dilakukan pengembangan *E-Jobsheet* Dasar Desain Grafis Berbasis Model *Computer Based Instruction* (CBI) ini, ada beberapa saran yang dapat diuraikan pada point-point berikut ini:

1. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang materi dasar desain grafis dalam melatih kemampuan mendesain sebuah produk menggunakan aplikasi *CorelDraw*.
2. Sebelum mengembangkan *E-Jobsheet* atau media pembelajaran pada *Flip PDF Professional*, proses penyusunan *E-Jobsheet* dan perancangan tampilannya terlebih dahulu diteliti pada *Microsoft Word* untuk menghindari kesalahan yang baru diketahui setelah melakukan pengembangan di *Flip PDF Professional*.
3. Jika ingin melihat jawaban dan nilai siswa pada saat menjawab soal di *E-Jobsheet*, maka dapat menautkan link *Google Form* pada *E-Jobsheet*. Meskipun tidak dapat merekam respon peserta didik saat menggunakan fitur kuis di *Flip PDF Professional*, tetapi dapat membuat tampilan kuis yang menarik dan interaktif.
4. Pengembangan *E-Jobsheet* Dasar Desain Grafis Berbasis Model *Computer Based Instruction* (CBI) ini perlu disempurnakan kembali agar dapat digunakan lebih mudah oleh peserta didik dalam pembelajaran praktikum.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, M. F. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan Adobe Flash Cs4 dan DSCH2 Pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-macam Rangkaian Flip-flop di SMKN 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(3).
- Ajeng, M., (2011). Pembelajaran Desain Grafis Pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal Skripsi.
- Anggun, O., & Rizki, P. (2022). Pengembangan Media Praktikum Virtual Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo.
- Fesi Meliana, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Matematika Berbantuan *Flip Pdf Professional* Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP.
- Husnanizar. (2020). Pengembangan Modul Praktikum Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Sekolah Menengah Atas.
- Irsan, M., & Candy Viditya, V. (2008). Desain Grafis Menunjang Karya Seni Dalam Komputer Melalui Aplikasi *Software* Desain Grafis Menunjang Karya Seni (Vol. 1, Issue 3). [Http://Www.Aiga.Com/](http://Www.Aiga.Com/)
- Khairunnufus, U., Laksmiwati, D., Hadisaputra, S., & Siahaan, J. (2018). Pengembangan Modul Praktikum Kimia Berbasis *Problem Based Learning* Untuk

Kelas XI SMKN *Development of Chemical Practicum Module Based on Problem Based Learning for High School.*

Khofifah Nur, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Website 2 Apk Builder* Pada Materi Sistem.

Mahardika, R. (2018). Pengembangan *E-modul (Electronic Module)* Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital Materi Vektor Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Klaten Tugas Akhir Skripsi.

Malawat, S. W., Mega, S., & Waromi, B. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Potensi Belajar Mahasiswa di Era Digital.

Mediana M, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* Matematika Berbantuan *Flip Pdf Professional* Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP.

Megawati, D. A. (2018). Pengembangan *E-Jobsheet* Sebagai Sumber Belajar Praktik Animasi Dua Dimensi Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Novitasari. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Modul* Berbasis Web Pada Materi Ikatan Kimia.

- Nugraha Novianti, W. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode *Computer Based Instruction* (CBI) Berbasis *Flash* Terhadap Minat dan Hasil Belajar TIK di SMP Yatpi Godong.
- Pramulya, A., Pribadi, T., Gusti, I., & Asto, P. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Computer Based Instruction* Pada Standar Kompetensi Menerapkan Konsep Kelistrikan di SMA Negeri 2 Bangkalan.
- Putri, A. (2022). Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Pada Materi Pola Bilangan di Kelas VIII SMP Negeri Batipuh.
- Putri, S., Hidayati, L., Kesejahteraan Keluarga, P., Teknik, F., Negeri Surabaya Kampus Ketintang, U., Ketintang, J., & Gayungan, Kec. (2023) Pengembangan *E-Jobsheet* Pembuatan Pola Tunik Pada Kelas XII Busana 2 Di SMK Negeri 1 Jabon (Vol. 12). <https://Smkn1jabon.Sch.Id/>
- Rahayu, S. (2022). Pengembangan *E-jobsheet* Berbasis Flip Pdf Profesional Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1.
- Rizka Fauziah Darmadi, M., Hidayati, L., Kesejahteraan Keluarga, P., Teknik, F., Negeri Surabaya Kampus Ketintang, U., Ketintang, J., & Gayungan, Kec. (2022). Pengembangan *Jobsheet* Pembuatan Pola Gamis Secara Digital di Kelas XII Busana 1 di SMK Negeri 2 Jombang (Vol. 11).

- Saidah, N., & Yulistianti, H. (2018). Pengembangan Modul Praktikum Berbasis Analisis Data Pada Mata Kuliah Statistik Dalam Meningkatkan Belajar Mandiri Mahasiswa.
- Saputro, S. D., Dellia, P., Admoko, S., Dwi, A., Andreani, P., Madura, U. T., & Surabaya, U. N. (2023). Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik Analisis Penggunaan *E-jobsheet* Berbasis *Multiple Representation* Terhadap Minat dan Kemandirian Belajar Peserta Didik.
- Setio, T., Santoso, B., & Ismayati, E. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Computer Based Intruction* (CBI).
- Situmorang, O., Sembiring, A. S., & Situmorang, O. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan Menggunakan Metode *Computer Based Instruction*. Oleh: Menggunakan Metode *Computer Based Instruction*. In *Jurnal Riset Komputer (Jurikom)* (Issue 1). [Www.Stmik-Budidarma.Ac.Id/Email:](http://www.stmik-budidarma.ac.id/)
- Trisno Leo, A. (2016). Perancangan Media Pembelajaran Pemeliharaan Hewan Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Metode *Computer Based Instruction* (CBI).
- Wahyu Cahyaka, H., Penyunting, M., Titiek Winanti, E., Kusnan, I., Frida Dbp, N., Esti Darsani, N., & Supryatno, D. (2016). *Tim Ejournal Ketua Penyunting*.
- Widyaningsih, Y. (2023). Penggunaan *E-Jobsheet* Pada Praktikum Pembuatan.

Wiranda Bayu, A., Agus, R., Khairunnisa. (2020). Penerapan *Computer Based*

Instruction Model Simulasi dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.

Yanti Efrili, I. (2021). Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Android Menggunakan *Ispring Suite 9 Dan Apk Builder* Pada Materi Reaksi

Reduksi dan Oksidasi.

