

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Menghasilkan E-Modul Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi yang valid dan praktis. Pengembangan produk E-modul Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi telah melalui tahapan uji validasi dan uji praktikalitas.

Hasil validasi kedua ahli menunjukkan rata-rata 86,07%. Setelah produk ini dinyatakan valid, kemudian dilanjutkan melakukan uji praktikalitas dengan melibatkan 13 mahasiswa. Hasil uji praktikalitas menunjukkan skor rata-rata 89,02%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka E-Modul Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi dapat dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran desain grafis berbentuk elektronik yang sangat cocok diaplikasikan pada android.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi dosen, dapat menggunakan media E-modul Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi ini sebagai salah satu media pembelajaran yang membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

2. Bagi mahasiswa, kehadiran E-modul Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar yang menarik, membantu mahasiswa lebih mudah dalam mengakses dan mempelajari materi Desain Grafis dimana saja dan kapan saja, serta menumbuhkan kemandirian belajar pada mahasiswa.
3. Bagi peneliti lain, pengembangan produk berupa E-modul Desain Grafis berbasis Android di perguruan tinggi masih dibatasi pada uji kevalidan dan praktikalitas. Maka peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan melakukan pengujian skala lebih luas dan menguji efektifitas produk terhadap pembelajaran Desain Grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrial, A., Syahril, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2020). Ethnoconstructivism e-module to improve perception, interest, and motivation of students in Class V Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30-41.
- Darodjat.(2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Indra, I. (2021). Media pembelajaran. In: Tahta media group.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Saku Penyusunan Perangkat Ajar*. Kementerian PendidikanKebudayaan Riset dan Teknologi .
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 6(2), 78-84.
- Mewengkang, A., Lumapow, H. R., Lengkong, J., Rotty, V., & Tuerah, I. J. C. (2021). E-Modul Pembelajaran Berbasis Android untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5), 591-596.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke praktik. In: Raja Grafindo Persada.
- Muhammad Ryza Awwali, S. (2015). Media Pembelajaran Desain Grafis Di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 8(1).
- Prastowo, Andi. (2013). Panduan Kreatif Membuat Bahan AjarInovatif. Yogyakarta: Diva Press

- Raqzitya, F. A., & Agung, A. A. G. (2022). E-modul berbasis pendidikan karakter sebagai sumber belajar IPA siswa kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 108-116.
- Rohani, R. (2020). Diktat Media pembelajaran. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rosmaidah, I., & Destiana, H. (2017). Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Pada TKQ Al-Khoiriyah. *Jurnal Teknik Komputer*, 3(1), 100-105.
- Sri, A. (2008). Media pembelajaran. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sudarman, S. W., & Rahmawati, Y. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTU LIVEWORKSHEET PADA MATA KULIAH METODE NUMERIK*. Paper presented at the PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (SNPPM) UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV
- Utomo, H., & Sudjanarti, D. (2020). Pelatihan Desain Label Menggunakan Coreldraw Pada Panti Asuhan Putri Aisyiyah Malang. *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat*, 7(1), 5-5.
- Yudhistira, R. J., & Widiarina, W. (2019). Animasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 65-70.
- Jubilee, J. E. (2016). Resep Cespleng Bisnis Desain Grafis. Jubilee Enterprise.