

**PEMBUATAN *E-JOB SHEET* BERBASIS DESKTOP PADA PRAKTIK
MENYABLON DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program
Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Oleh :

Iskyane Dayana Putri
1507100

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DEPARTEMEN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

LEMBAR HAK CIPTA

**PEMBUATAN *E-JOB SHEET* BERBASIS DESKTOP PADA PRAKTIK
MENYABLON DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Oleh:
Iskyane Dayana Putri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Iskyane Dayana Putri 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Mei 2019

Hak Cipta dilindungi Undang – Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lain tanpa izin dari penulis



ISKYANE DAYANA PUTRI

**PEMBUATAN *E-JOB SHEET* BERBASIS DESKTOP PADA PRAKTIK
MENYABLON DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I

Dra. Hj. Tati Abas, M.S.
NIP. 19560201 198403 2001

Pembimbing II

Dr. Hj. Yani Achdiani, M.Si
NIP. 19611120 198603 2 001

**Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
FPTK Universitas Pendidikan Indonesia**

Dra. Sudewi Yogha, M.Si
NIP. 19590421 198603 2001

PEMBUATAN *E-JOB SHEET* BERBASIS DESKTOP PADA PRAKTIK MENYABLON DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Iskyane Dayana Putri
1507100

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini yaitu perlunya sumber belajar yang kreatif dan inovatif pada praktik menyablon menggunakan desain digital, yaitu *e job sheet*. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat *e-job sheet* model dengan menggunakan *software Flip PDF Professional* berbasis desktop. Metode penelitian yang digunakan ialah *Design and Development Research* dengan model *Planning, Production and Evaluation*. Tahap *planning*, melakukan analisis kebutuhan terhadap proses pembelajaran saat praktik menyablon pada pembuatan desain digital. Tahap *production*, pembuatan *e-job sheet* menggunakan *Flip PDF Professional*. Tahap *evaluation*, melakukan uji validasi *e-job sheet* kepada ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian setelah dilakukan uji validasi terhadap ahli materi, *e-job sheet* dinyatakan sangat layak dari desain pembelajaran 100%, struktur *job sheet* 100%, teori sablon 100%, serta penyajian *e-job sheet* 100% dari materi desain digital dan proses menyablon Hasil penelitian setelah dilakukan uji validasi kepada ahli media, *e-job sheet* dinyatakan sangat layak dari aspek rekayasa perangkat lunak 71,43%, komunikasi visual 100%, serta karakteristik *flipbook* 100%. Kesimpulan penelitian ini adalah *e-job sheet* dinyatakan sangat layak dengan revisi. Rekomendasi bagi pendidik, *e-job sheet* ini diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran pada praktik menyablon dengan desain digital. Selain itu, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan *hardskill* membuat desain digital dan proses menyablon. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat diujicobakan melalui implementasi *e-job sheet* pada mata pelajaran sablon untuk menguji ketercapaian hasil belajar peserta didik dalam meningkatkan *hardskill* membuat desain digital dan proses menyablon.

Kata kunci : *E-job sheet, Flip PDF Professional, Flipbook, Desain Digital, Sablon*

DESIGNING E-JOB SHEET BASED ON DESKTOP SCREEN PRINTING PRACTICES IN VOCATIONAL HIGH SCHOOLS

Iskyane Dayana Putri
1507100

ABSTRACT

The background of this research is the need for creative and innovative learning resources in the practice of screen printing using digital design, namely e job sheet. The purpose of this study is to make e-job sheet models using Flip PDF Professional desktop-based software. The research method used is Design and Development Research with Planning, Production and Evaluation models. The planning phase, conducts a needs analysis of the learning process when the practice of printing on digital design. At the production stage, making an e-job sheet using Flip PDF Professional. Evaluation phase, do e-job sheet validation test to media experts and material experts. The results of the study after validation of material experts were tested, e-job sheets were declared very feasible from 100% learning design, 100% job sheet structure, 100% screen printing theory, and presentation of 100% e-job sheets from digital design material and the process of screen printing Results the research after validation testing for media experts, e-job sheet was declared very feasible from the aspect of software engineering 71.43%, 100% visual communication, and 100% flipbook characteristics. The conclusion of this study is that the e-job sheet was declared very feasible with revisions. Recommendations for educators, e-job sheet is expected to help learning activities in the practice of screen printing with digital design. In addition, it is expected to be able to meet the needs of students in increasing their skills to create digital designs and screen printing processes. For the next researcher, it is hoped that it can be tested through the implementation of e-job sheets on screen printing subjects to test the achievement of student learning outcomes in improving hardskill to create digital designs and screen printing processes.

Keywords: E-job sheet, Flip PDF Professional, Flipbook, Digital Design, Screen Printing

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 <i>Electronic Job Sheet (E-job Sheet)</i>	7
2.2 Kriteria Penilaian <i>E-Job Sheet</i>	25
2.3 Mata Pelajaran Sablon	27
2.4 Desain Sablon Digital (Komputerisasi)	28
2.5 Sablon	34
2.6 Kerangka Pemikiran.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Desain Penelitian	43
3.2 Partisipan Penelitian.....	44
3.3 Lokasi Penelitian.....	44
3.4 Instrumen Penelitian	44
3.5 Prosedur Penelitian	45
3.6 Analisis Data	46
3.7 Pengolahan Data	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Temuan Penelitian	48
4.2 Pembahasan Penelitian.....	67
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	84
5.1 Simpulan	84
5.2 Rekomendasi.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, T., & Agustin, E. T. (2011). *Seni Kerajinan Tangan*. Bandung: Program Studi PKK UPI.
- Arini dan Kustijono. (2017). The Development of Electronic Book (BUDIN) using Flip PDF Professional to Train Higher Order Thinking skills. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, Vol. 6, No.3, Hlm. 317.
- Azis Rosmiaty. (2016). *Kerangka Dasar Dalam Pengembangan Kurikulum 2013*. *Jurnal Kerangka Dasar dalam Pengembangan Kurikulum 2013*. Vol. 5, No. 2, hlm. 290.
- Bayu. (12 September 2011). *Definisi Desain*. Diambil kembali dari Mahasiswabelajar: <https://mahasiswabelajar.wordpress.com/2011/09/12/definisi-desain/>
- Budiyati Iyet. (2017). *Modul Pembuatan Cetak Saring/Sablon Menggunakan Zat Warna Pigmen*. Tasikmalaya: Kompetensi Kejuruan DPK Tekstil.
- Carman. (11 Maret 2014). *Penilaian Unjuk Kerja*. Diakses pada 12 Maret 2019 dalam penilaianpembelajaran.blogspot.com/2014/03/penilaian-unjuk-kerja.html?m=1
- Darmawan Deni. (2015). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fatmawati Agustina. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X*. *Jurnal EduSains*, Vol. 4, No. 2, hlm. 96.
- Ixganda dan Suwahyo. (2015). *Analisis Deskriptif Faktor Penyebab Kesulitan Belajar pada Mata Pelajaran Chasis dan Pemindah Daya Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol.15, No.2, hlm. 103.
- Izza Aqidatul. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Book (Flipbook Maker) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Ampel Surabaya, hlm. 35 – 37.
- Kuntarto. (2017). *Pengembangan Job Sheet Praktik Berbasis Pembelajaran Ilmiah Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Depok*. *E-journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 7, No. 5, hlm. 468 - 469.

- Kurniawati dkk. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D PageFlip Fisika untuk Materi Getaran dan Gelombang Bunyi*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Fisika, Vol. 2, No. 1, hlm. 98 – 100.
- Luzar, L. (2010). *Kreasi Cetak Sablon Mudah dan Berkualitas Tinggi pada Kaos*. Jurnal Humaniora, Vol. 1, No.2, hlm. 779 – 781.
- Megawati, D. (2018). *Pengembangan E-Job Sheet Sebagai Sumber Belajar Praktik Animasi Dua Dimensi Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, hlm. 24 – 25.
- Mindarta, dkk. (2018). The Effectiveness Of Using E-Job Sheet In The Teaching Machine Control System Practice. Jurnal Erudio, Vol. 5, No. 2, hlm. 66.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta
- Muthohar. (2014). *Efektivitas Job Sheet dalam Pembelajaran Mata Diklat*. Penelitian. Diakses pada 8 Januari 2019 dalam repository.uksw.edu.
- Nurhasanah, dkk. (2017). *Analisis Penggunaan Job Sheet pada Praktikum Dasar Boga di SMKN 9 Bandung*. Jurnal Media Pendidikan, Gizi dan Kuliner, Vol. 6, No.2, hlm. 2.
- Nurhayati. (2017). *Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Kuliah Pengembangan E-Learning pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY*. E-Journal Prodi Teknologi Pendidikan, Vol. 4, No. 5, hlm. 465.
- Nusantara Guntur. (2008). *Panduan Praktis Cetak Sablon*. Jakarta Selatan: Kawan Pustaka.
- Prastowo Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pudiastuti dan Irawati. (2013). *Cetak Saring*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Richey and Klein. (2009). *Design and Development Research*. New York, London: Routledge. <https://books.google.co.id>.
- Restu, A. (8 Februari 2018). *Perbedaan Aplikasi Web Base dan Desktop*. Diakses pada 27 Mei 2019 dalam <https://www.folarium.co.id/articles/perbedaan-aplikasi-web-base-dan-dekstop>
- Sachari dan Sunarya. (2000). *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Saputra Samsul. (2018). *Afdruk Screen Sablon Manual/Cetak Saring*. Parequ dalam Youtube <https://youtu.be/vdC7Hcr0dkc>.

- Struktur Kurikulum Tekstil. (2018). Kriya Kreatif Batik dan Tekstil. SMK Negeri 14 Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugianto dkk. (2013). *Model Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. Jurnal Invotec, Vol. 9, No. 2, hlm. 102-103.
- Sulistyaningrum, D. (2017). *Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 4, No.2, hlm. 161.
- Syahwardi dan Permana. (2016). *Desain Handout Multimedia Menggunakan 3D Pageflip Professional untuk Media Pembelajaran pada Sistem Android*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol. 2, No.1, hlm. 90.
- Taufiqy dkk. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model Guided Project Based Learning*. Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 4, hlm. 705.
- Tim JPTEI FT UNY. (2017). *Modul Pelatihan Pengembangan Buku Digital dengan Flipbook*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yani Ahmad. (2004). *Mencetak dengan Teknik Cetak Saring atau Sablon*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses pada 17 April 2019 dalam <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wibowo Edi. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Lampung.
- Wibowo dan Pratiwi. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. Jurnal Matematika, Vol. 1, No. 2, hlm. 149.
- Widarto. (2013). *Panduan Penyusunan Job Sheet Mapel Produktif pada SMK*. File Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 8 Januari 2019 dalam staff.uny.ac.id
- Wijayanto dan Zuhri. (2014). *Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Maker dengan Model Project Based Learning untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Jurnal Prosiding Mathematics and Sciences Forum 2014 ISBN 978-602-0960-00-5.
- WMM. (2018). Profil SMK Negeri 14 Bandung.