

# Pengembangan Media E-Moticon pada Mata Pelajaran Orientasi Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi Berbasis Android di SMK Muhammadiyah 1 Taman

Oleh:

Mohammad Afif Ramadhani

Dosen Pembimbing :

Cindy Cahyaning Astutik

Pendidikan Teknologi Informasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2023



# Pendahuluan

Perkembangan Teknologi saat ini mulai memasuki era *Society 5.0*. Era *Society 5.0* merupakan sebuah konsep yang dikembangkan untuk membentuk masyarakat *Supersmart* yang memiliki respon dalam penggunaan *Internet of Things*, *Big Data*, dan *Artificial Intelligence* dengan maksimal dalam kehidupan bermasyarakat yang lebih baik.

Implementasi dari adanya konsep *Society 5.0* dapat ditinjau dari perubahan fungsi sosial yang berjalan menuju proses digitalisasi dalam setiap aktivitas kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. . Dalam bidang pendidikan, penggunaan media belajar seperti *E-Book*, *E-Module* bahkan gamifikasi (pembelajaran berbasis permainan) sudah mulai banyak digunakan.

# Pendahuluan

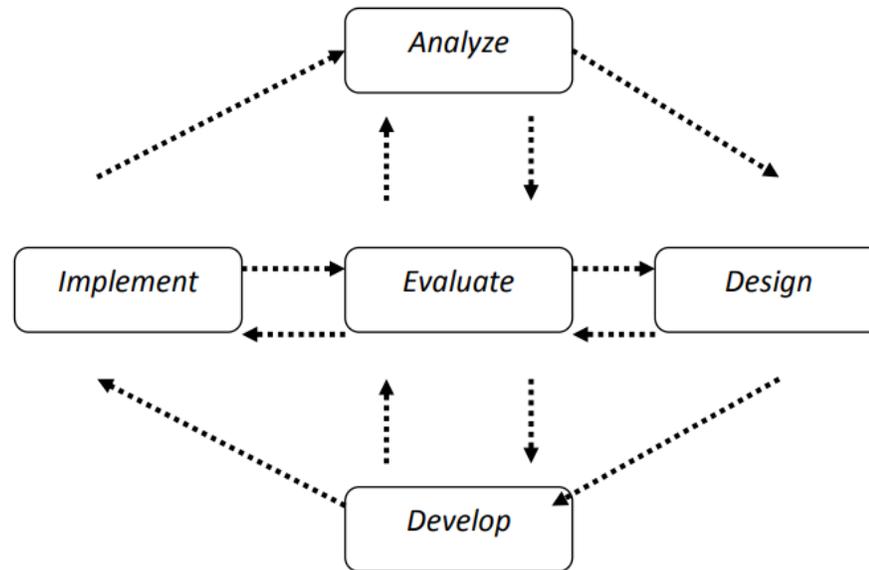
- Berdasarkan hasil penelitian terdahulu telah disebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran *E-Module* dalam proses pembelajaran dikelas memiliki banyak keuntungan, seperti kemudahan dalam penggunaan, media pembelajaran yang interaktif, dan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam melakukan pembelajaran.
- Penggunaan media *E-Module* ini juga mendapat sambutan yang positif dari guru dan siswa. Para guru juga menganggap penggunaan *E-Module* ini sangat layak digunakan sebagai bentuk suatu variasi media pembelajaran di kelas. Selain itu *E-Module* ini juga tergolong sebagai modul pembelajaran yang berkualitas karena mampu membantu kinerja guru dalam menyampaikan materi.

# Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana hasil efektifitas penggunaan aplikasi mobile learning yang berupa E-Module sebagai media interaktif di kelas?
2. Bagaimana tanggapan pengguna terkait media interaktif di kelas?

# Metode

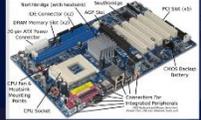
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Dan pada tahapan pengembangan, metode yang digunakan adalah ADDIE.



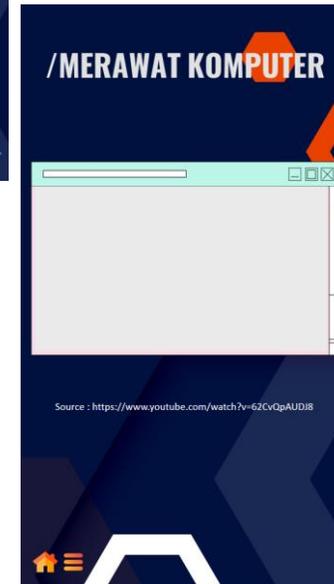
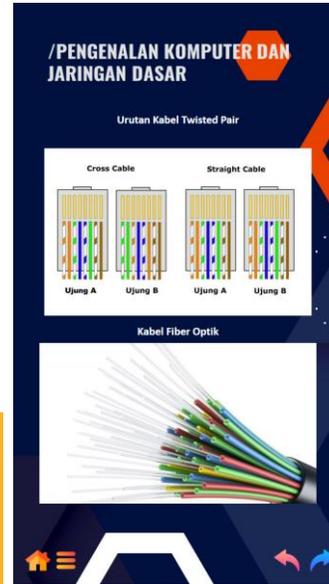
## /APA ITU MAINBOARD?

Mainboard atau Motherboard merupakan papan sirkuit utama pada komputer, yang digunakan untuk memuatkan komponen-komponen elektronika dalam peralatan komputer, seperti Processor, RAM, VGA, Harddisk, dan lainnya.

Di dalam motherboard terdapat chip controller yang berfungsi untuk mengatur lalu lintas data dan juga mengatur aliran listrik dan beberapa slot lainnya digunakan memuatkan komponen tambahan.

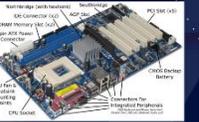


# Hasil & Pembahasan



Mainboard atau Motherboard merupakan papan sirkuit utama pada komputer, yang digunakan untuk memuatkan komponen-komponen elektronika dalam peralatan komputer, seperti Processor, RAM, VGA, Harddisk, dan lainnya.

Di dalam motherboard terdapat chip controller yang berfungsi untuk mengatur lalu lintas data dan juga mengatur aliran listrik dan beberapa slot lainnya digunakan memuatkan komponen tambahan.

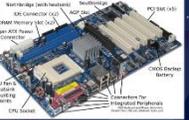


# Hasil & Pembahasan

Validator	Presentase	Keterangan
Media	83,63%	Sangat Layak
Materi	85%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>	<b>84,31%</b>	

Mainboard atau Motherboard merupakan papan sirkuit utama pada komputer, yang digunakan untuk memuatkan komponen-komponen elektronika dalam peralatan komputer, seperti Processor, RAM, VGA, Harddisk, dan lainnya.

Di dalam motherboard terdapat chip controller yang berfungsi untuk mengatur lalu lintas data dan juga mengatur aliran listrik dan beberapa slot lainnya digunakan memuatkan komponen tambahan.



# Hasil & Pembahasan

Subjek	Presentase	Keterangan
<b>Responden 1</b>	76,66%	Layak
<b>Responden 2</b>	81,66%	Sangat Layak
<b>Responden 3</b>	90,00%	Sangat Layak
<b>Responden 4</b>	80,00%	Layak
<b>Responden 5</b>	81,66%	Sangat Layak
<b>Responden 6</b>	81,66%	Sangat Layak
<b>Responden 7</b>	83,33%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		82,14%

# Kesimpulan

- Pengembangan media pembelajaran *E-Moticon* ini telah diuji kelayakannya dari proses validasi ahli media dan ahli materi dan mendapatkan rata-rata presentase kelayakan sejumlah 84,31% dalam uji validitasnya sebelum dilakukan uji coba dikelas. Media pembelajaran ini juga mendapat respon positif dari para peserta didik dalam tahap uji cobanya, dengan rata-rata nilai presentase sejumlah 82,14%. Dari yang telah dijabarkan pada skala presentase di atas, kategori dari skala nilai 81-100% adalah Sangat Layak. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengembangan media pembelajaran menurut survey dan tahap uji coba pada penelitian ini dikatakan layak digunakan untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas.

