

ABSTRAK

Yosi Artha Perangin Angin: Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Di SMK Sinar Husni Helvetia. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan E-Modul Interaktif Berbasis *Android* pada pembelajaran Simulasi dan komunikasi digital, mengetahui kelayakan dari E-Modul Interaktif Berbasis *Android* dengan mengacu pada pedoman penyusunan E-Modul Oleh Depdiknas, mengetahui hasil akseptabilitas peserta didik sebagai pengguna dari E-Modul Interaktif Berbasis *Android*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian ini meliputi 2 dosen ahli media, 1 dosen dan 1 guru mata pelajaran ahli materi, dan peserta didik kelas X SMK Sinar Husni Helvetia. Objek penelitian berupa E-Modul interaktif berbasis *Android*. Instrument yang digunakan untuk menilai kelayakan E-Modul meliputi lembar penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa terhadap penggunaan E-Modul.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul Interaktif Berbasis *Android* yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran. E-Modul dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan perolehan rata-rata skor keseluruhan aspek oleh ahli materi dan ahli media sebesar 3,38 dan 3,53 dan oleh respon siswa sebagai pengguna sebesar 3,69 sehingga kelayakan E-Modul yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Kata kunci: *Pengembangan, E-Modul, Android*



ABSTRACT

Yosi Artha Perangin Angin: *Android-Based Interactive E-Module Development in Simulation and Digital Communication Subjects in SMK Sinar Husni Helvetia. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2022.*

This research was conducted with the aim of producing Android-Based Interactive E-Modules in Simulation learning and digital communication, knowing the feasibility of Android-Based Interactive E-Modules with reference to the guidelines for preparing E-Modules by the Ministry of National Education, knowing the results of students' acceptance as users of E-Modules. Android Based Interactive Module.

This research is a type of research and development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this research include 2 lecturers of media experts, 1 lecturer and 1 subject matter expert teacher, and students of class X SMK Sinar Husni Helvetia. The object of research is an Android-based interactive E-Modul. The instruments used to assess the feasibility of the E-Modul include a feasibility assessment sheet by material experts, media experts, and student response questionnaires to the use of the E-Module.

The results showed that the Android-Based Interactive E-Module that have been developed are included in the “Very Good” category for use in learning. The E-Module was declared feasible to be used as a learning medium with an average score of all aspects by material experts and media experts of 3.53 and 3.46 and by student responses as users of 3.69 so that the feasibility of the E-Module developed was included in Very Good category.

Keywords: *Development, E-Module, Android*

