

ABSTRAK

Eliza, NIM. 8186122016. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam bentuk aplikasi *microsoft team* Pada Pembelajaran Sistem Informasi Dan Komunikasi Digital. Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2023

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) Kelayakan Media Pembelajaran Dalam bentuk aplikasi *microsoft team* Pada Pembelajaran Sistem Informasi Dan Komunikasi Digital Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Idi. dan (2) mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Dalam bentuk aplikasi *microsoft team* Pada Pembelajaran Sistem Informasi Dan Komunikasi Digital Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Idi. Jenis Penelitian ini adalah penelitian penelitian *R & D* dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang sering dikenal sebagai penelitian *R & D*, model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Adapun subjek dari penelitian ini terdiri dari satu orang ahli materi, satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, dan siswa kelas X SMK Negeri 1 Idi T.A 2021/2022 yang berjumlah 60 orang. Sebagai objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, skala respon siswa terhadap media pembelajaran dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan (1) uji ahli materi pembelajaran berada pada klasifikasi sangat baik (88%), (2) uji ahli media pembelajaran berada pada klasifikasi sangat baik (92,94%), (3) uji ahli desain pembelajaran berada pada klasifikasi sangat baik (97,35%). Hasil Pengajuan Hipotesis membuktikan bahwa (1) E-Modul Pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit Berbasis *Discovery Learning* Media Pembelajaran Dalam bentuk aplikasi *microsoft team* Pada Pembelajaran Sistem Informasi Dan Komunikasi Digital Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Idi layak digunakan (2) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media dengan hasil belajar siswa yang menggunakan buku teks. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data pada hasil posttest diperoleh harga $t_{hitung} = 10,691$, Pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan dk 58 diperoleh $t_{tabel} = 1,167$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk hasil praktik diperoleh harga $t_{hitung} = 11,023$, Pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan dk 58 diperoleh $t_{tabel} = 1,167$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Efektivitas rata-rata hasil belajar pada penggunaan Media Pembelajaran Dalam bentuk aplikasi *microsoft team* 85 %, Sedangkan Kelompok siswa yang menggunakan buku teks sebesar 68%. Dari data ini membuktikan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Dalam bentuk aplikasi *microsoft team* lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi siswa pada pembelajaran sistem informasi dan Komunikasi Digital daripada tanpa menggunakan media e

Kata Kunci : Pengembangan media pembelajaran, Sistem Informasi Digital

ABSTRACT

Eliza, NIM. 8186122016. Development of Learning Media in the Form of *Microsoft team* in Digital Information and Communication Systems Learning. Graduate Program in Educational Technology. Medan State University. 2023

The purpose of this study was to find out (1) the Feasibility of Learning Media in the Form of *Microsoft team* in Information Systems and Digital Communication Learning in Class X Students of SMK Negeri 1 Idi, dan (2) to determine the effectiveness of Learning Media in the Form of *Microsoft team* in Information Systems Learning and Digital Communication in Class X Students of SMK Negeri 1 Idi. This type of research is *R & D* using the Borg and Gall development model which is often known as *R & D*, this model was chosen because it is systematic and appropriate for developing learning tools. The subjects of this study consisted of one material expert, one learning media expert, one learning design expert, and 60 class X students of SMK Negeri 1 Idi TA 2021/2022. As objects in this study are learning media, student response scales to learning media and student learning outcomes tests. The results showed (1) the expert test of learning materials was in the very good classification (88%), (2) the learning media expert test was in the very good classification (92.94%), (3) the learning design expert test was in the very good classification. good (97.35%). The results of the submission of the hypothesis prove that (1) E-Module Learning Basic Sewing Technology Based on *Discovery Learning Learning Media* in the Form of *Microsoft team* in Information Systems and Digital Communication Learning in Class X Students of SMK Negeri 1 Idi is feasible to use (2) there is a significant difference between student learning outcomes using media with student learning outcomes using textbooks. This is indicated by the results of processing the data on the posttest results obtained by the price of $t_{count} = 10.691$. At a significant level ($\alpha = 0.05$) with dk 58 obtained $t_{table} = 1.167$ so that $t_{count} > t_{table}$ for practical results obtained price $t_{count} = 11.023$, At a significant level ($\alpha = 0.05$) with dk 58 obtained $t_{table} = 1.167$ so that $t_{count} > t_{table}$. The average effectiveness of learning outcomes in the use of Learning Media in the form of *Microsoft team* 85%, while groups of students using textbooks are 68%. From this data it proves that the use of Learning Media in the form of *Microsoft team* more effective in increasing students' knowledge and competence in learning information systems and Digital Communication than without using e-media.

Keywords: Development of learning media, Digital Information Systems