

ABSTRAK

Nurul Asyikin Idrus: *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMKS Dwiwarna Medan.* Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan e-modul interaktif berbasis android dan juga untuk mengetahui tingkat akseptabilitas pengguna (siswa) pada e-modul interaktif berbasis android mata pelajaran sistem komputer di SMKS Dwiwarna Medan.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan model pengembangan *Waterfall*. Instrumen yang digunakan berupa angket/kuesioner. Angket divalidasi oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media, dan dilakukan uji coba akseptabilitas siswa yang dilakukan kepada 37 siswa kelas X TKJ SMKS Dwiwarna Medan.

Berdasarkan hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran didapatkan bahwa hasil penilaian ahli materi sebesar 4,53 termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebesar 4,37 termasuk kategori sangat layak. Penilaian uji akseptabilitas siswa mendapatkan nilai 4,59 dikategorikan sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif berbasis android yang dikembangkan sangat layak digunakan pada mata pelajaran sistem komputer, dan pada uji akseptabilitas siswa didapatkan nilai yang sangat tinggi sehingga dinyatakan bahwa e-modul ini meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas X TKJ SMKS Dwiwarna Medan

Kata Kunci : Pengembangan, E-Modul, Android, Sistem Komputer.



ABSTRACT

Nurul Asyikin Idrus: *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMKS Dwiwarna Medan*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

This study aims to determine the level of feasibility of android-based interactive e-modules and also to determine the level of user (students) acceptability of android-based interactive e-modules for computer system subjects at SMK Dwiwarna Medan.

This research method is development research (R&D) using the Waterfall development model. The instrument used is a questionnaire/questionnaire. The questionnaire was validated by 2 material experts and 2 media experts, and a student acceptability test was conducted on 37 students of class X TKJ SMKS Dwiwarna Medan.

Based on the results of the study of the feasibility test of learning media, it was found that the results of the material expert's assessment were 4.53 including the very feasible category. Based on the results of the media expert's assessment of 4.37, it is included in the very feasible category. The assessment of the student's acceptability test got a score of 4.59 which was categorized as very high. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the android-based interactive e-module that was developed is very suitable for use in computer system subjects, and the student acceptability test obtained a very high score so that it is stated that this e-module increases motivation and interest in learning for class X TKJ students. Medan Dwiwarna Vocational High School

Keywords: Development, E-Module, Android, Computer System.

