

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Tkj SMK Swasta Dwiwarna Medan.

Oleh :

Annisa Rezekika Siregar

Penelitian ini memiliki tujuan (1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis web, (2) Mengetahui kelayakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis web terhadap proses pembelajaran, (3) Mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis web. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan menggunakan instrumen penelitian multimedia berupa angket dan soal pretest dan posttest. Validasi dilakukan oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi, dengan pengujian akseptansi multimedia dilakukan oleh 4 orang siswa dan 1 guru. Pada uji efektifitas dilakukan terhadap 14 orang siswa. Berdasarkan hasil yang didapatkan validasi materi pada keseluruhan aspek pada penilai mendapatkan perolehan skor 3,83 dengan Interpretasi “Layak”, kemudian validasi media keseluruhan aspek pada penilai mendapatkan perolehan skor 3,89 dengan Interpretasi “Layak”, selanjutnya untuk Akseptabilitas Pengguna Produk secara keseluruhan aspek pada penilai 1, 2, 3, 4 dan 5 mendapatkan perolehan skor 4,37 dengan akseptansi “Sangat Tinggi”. Uji efektivitas bahwa rata-rata skor N-Gain yang diperoleh siswa adalah 0,59 yang dikategorikan sedang, skor tertinggi siswa yaitu 0,80 yang berarti dapat dikategorikan tinggi, dan diperoleh skor terendah siswa yaitu 0,33 yang berarti dapat dikategorikan sedang dan cukup efektif.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Web, Pemrograman Dasar.

ABSTRACT

Development of Web-Based Learning Media in Basic Programming Subjects Class X TKJ Private Vocational School Dwiwarna Medan.

Oleh :

Annisa Rezekika Siregar

This research has the objectives of (1) Knowing the process of developing web-based learning media, (2) Knowing the feasibility of learning using web-based learning media for the learning process, (3) Knowing the effectiveness of developing web-based learning media. This research method is development research (R&D) using the ADDIE development model. By using multimedia research instruments in the form of questionnaires and pretest and posttest questions. Validation was carried out by 1 media expert and 1 material expert, with multimedia acceptability testing carried out by 4 students and 1 teacher. The effectiveness test was carried out on 14 students. Based on the results obtained, material validation for all aspects of the appraiser got a score of 3.83 with the "Decent" Interpretation, then media validation of all aspects of the appraiser got a score of 3.89 with the "Decent" Interpretation, then for Product User Acceptability in all aspects Raters 1, 2, 3, 4 and 5 got a score of 4.37 with "Very High" acceptability. The effectiveness test shows that the average N-Gain score obtained by students is 0.59 which is categorized as moderate, the highest student score is 0.80 which means it can be categorized as high, and the lowest score obtained by students is 0.33 which means it can be categorized as moderate and sufficient. effective.

Keywords: Research and Development, Web-Based Learning Media, Basic Programming.