

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Dengan Fitur Mind Map

telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Senin
Tanggal : 20 Januari 2020
Waktu : 13.00 - 15.00 WITA

Oleh


Nama : ZAINUDIN ISHAK
NIM : 532414038

PENGUJI SKRIPSI

Penguji 1 : Arip Mulyanto, M.Kom (.....)
Penguji 2 : Dian Novian, S.Kom., MT (.....)
Penguji 3 : Rochmat Thohir Jassin, S.Kom., M.Eng (.....)
Penguji 4 : Sitti Suhada, S.Kom., MT (.....)

Mengetahui

Pembimbing 1

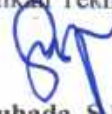

Lanto Ningravati Amali, Ph.D
NIP. 19720102 199802 2 001

Pembimbing 2


Sitti Suhada, S.Kom., MT
NIP. 19780528 200312 2 003

Menyetujui


Dekan Fakultas Teknik
DR. Sardi Salam, M.Pd
NIP. 19680705 199702 1 001

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknologi Informasi

Sitti Suhada, S.Kom., MT
NIP. 19780528 200312 2 003

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO



FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

Jalan Jenderal Sudirman Nomor 6 Kota Gorontalo

Telepon (0435) 821152 Faximile (0435) 821752

Laman ung.ac.id

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Zainudin Ishak
NIM : 532414038
Judul Penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Dengan Fitur Mind Map
Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Gorontalo, Januari 2020

Pembimbing 1

Lanto Ningrayati Amali, Ph.D

NIP. 197201021998022001

Pembimbing 2

Sitti Suhada, S.Kom., MT

NIP. 197805282003122003

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DENGAN FITUR MIND MAP

Zainudin Ishak¹⁾, Lanto Ningrayati Amali²⁾, Sitti Suhada³⁾

¹Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

Email : zishak273@gmail.com

²Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

Email : ningrayati_amali@ung.ac.id

³Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

Email : sittisuhada@ung.ac.id

INTISARI

Terbatasnya fasilitas pendukung pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yang menyebabkan menurunnya hasil nilai belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 5 Gorontalo kelas X TKJ didapati hasil belajar siswa tahun 2019 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar memiliki kriteria ketuntasan 45%. Tujuan dari penelitian adalah merancang media pembelajaran komputer dan jaringan dasar dengan fitur mind map. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode Research Development dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi sebesar 96 % dan presentase kelayakan menurut ahli media sebesar 91 %. Serta respon pengguna 96,45%. Dengan demikian media pembelajaran perakitan computer dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar di SMK Negeri 5 Gorontalo.

Kata Kunci: Perancangan Media Interaktif dengan Fitur Mind Map.

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN COMPUTER AND BASIC NETWORK WITH MIND MAP FEATURE

Zainudin Ishak¹⁾, Lanto Ningrayati Amali²⁾, Sitti Suhada³⁾

¹Faculty of Engineering, Universitas Negeri Gorontalo
Email : zishak273@gmail.com

² Faculty of Engineering, Universitas Negeri Gorontalo
Email : ningrayati_amali@ung.ac.id

³ Faculty of Engineering, Universitas Negeri Gorontalo
Email : sittisuhada@ung.ac.id

ABSTRACT

Lack of supportive facilities in computer and basic network subject can be impactful towards the decrease of students' learning outcomes in the subject. As observed in the XI TKJ Class of SMK 5 state vocational high school in Gorontalo, the students' learning outcomes in the subject in 2019 was at 45 percent. The study intended to develop a learning media of computer and basic network subject by employing mind map feature. The study involved Research Development method with ADDIE model. The results revealed that the validity of the learning material as validated by material experts, media experts, and the users was at 96 percent, 91 percent, and 96.45 percent respectively. All in all, the learning media of computer assembly was regarded as valid to use in the research site.

Keywords: Development of interactive learning media with mind map feature.

