

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Elearning Pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan di SMK Negeri 4 Gorontalo

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 13 Januari 2022
Waktu : 10.00 – 12.00 WITA

Oleh :

Nama : Iswan Supu
NIM : 532416063

Penguji Skripsi

Penguji 1 Drs. Muh. Rifai Katili, M.Kom., Ph.D
NIP. 196605261994031001

(.....)

Penguji 2 Siti Suhada, S.Kom., MT
NIP. 197805282003122003

(.....)

Penguji 3 Muchlis Polin, S.Kom., M.Com
NIP. 198411222019031004

(.....)

Penguji 4 Edi Setawan, S.Kom., M.Kom
NIP. 197905152005011002

(.....)

Penguji 5 Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom., M.Kom
NIP. 198904072015041004

(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik


Dr. Sardi Salim, M.Pd
NIP. 196807051997021001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO

FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

Jl. B.J. Habibie Desa Moutong Kecamatan, Tilongkabila Kab. Bone Bolango
Telepon (0435) 821152 Faximile (0435) 821752
Laman www.ung.ac.id

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Iswan Supu
NIM : 532416063
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Elearning Pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan di SMK Negeri 4 Gorontalo
Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Gorontalo, Januari 2022

Pembimbing 2

Pembimbing 1

Edi Setiawan, S.Kom., M.Kom
NIP. 197905152005011002

Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom, M.Kom
NIP. 198904072015041004

ABSTRAK

ISWAN SUPU. Pengembangan Media Pembelajaran Elearning Pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan di SMK Negeri 4 Gorontalo (dibimbing oleh Edi Setiawan, M.Kom dan Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom., M.Kom).

Pada era digital saat ini sistem pembelajaran elektronik (E-learning) merupakan sistem pembelajaran yang sedang populer dikembangkan oleh berbagai lembaga pendidikan. Permasalahan proses pembelajaran cenderung statis yaitu dengan metode ceramah yang membuat siswa bosan, kurang menariknya pembelajaran akibatnya kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif, pada saat beri tugas individu / kelompok hanya ada beberapa siswa yang aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran elearning pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan di SMKN 4 Gorontalo. Metode penelitian R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Hasil pengujian media pembelajaran oleh ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 90,83% dengan kategori “sangat layak”, ahli media menunjukkan kelayakan sebesar 88% dengan kategori “sangat layak, dan hasil uji coba pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon mengenai kebermanfaatan sebesar 82,15% dengan kategori “sangat layak”.

Kata Kunci : Pengembangan; Media pembelajaran; Addie

ABSTRACT

ISWAN SUPU. The Development of E-Learning in Network Service Technology Subject at SMK Negeri 4 Gorontalo (Supervised by Edi Setiawan, M.Kom. and Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom.,M.Kom.)

In this current digital era, electronic learning (E-learning) systems are learning systems that are being popularly developed in various educational institutions. This is motivated by the learning process that tends to be static, namely using the lecture method, which makes students bored and makes learning less attractive. As a result, teaching and learning activities become less effective, and only a few students are active when given individual/group assignments. Thus, this research aimed to develop e-learning media at network service technology subject at SMKN (State Vocational High School) 4 Gorontalo. It employed an R&D research method with the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The testing result of learning media by material expert indicated a feasibility percentage of 90.83% with the "highly feasible" category, while the media expert denoted a feasibility percentage of 88% with the "highly feasible" category. At the same time, the user trial results of the developed learning media received a positive response regarding the usefulness, namely 82.13% with the "highly feasible" category.

Keywords: Development; Learning media; Addie

