

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan e modul pembelajaran informatika pada elemen berpikir komputasional sebagai bahan pembelajaran informatika untuk kelas X TJKT SMK Nurudh Dholam Kebonagung dari sudut pandang ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu guru pengampu mata pelajaran informatika, dan siswa kelas X TJKT SMK Nurudh Dholam Kebonagung yang berjumlah 13 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan observasi. Sedangkan metode pengujian kelayakan yang digunakan yaitu menggunakan instrumen angket uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna dengan penilaian menggunakan skala Likert 4 jawaban yaitu Sangat Sesuai(SS), Sesuai(S), Tidak Sesuai(TS) dan STS(Sangat Tidak Sesuai). Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan e modul menggunakan aplikasi Articulate Storyline versi 3 dan untuk mengkonversi menjadi format .apk menggunakan aplikasi Website 2 Apk Builder versi 5.3. Hasil dari penelitian menyimpulkan bahwa : 1) pengembangan e modul pembelajaran menggunakan aplikasi Articulate Storyline versi 3 menghasilkan e modul pembelajaran dengan format .apk yang dapat dijalankan pada perangkat android dan tanpa jaringan internet (offline). (2) berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa secara berurutan diperoleh skor sebesar 3,36; 3,83 dan 3,55. Sehingga berdasarkan skala Likert e modul pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat sesuai untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : E-modul, R&D, ADDIE

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility level of using informatics learning e-modules on computational thinking elements as informatics learning materials for class X TJKT SMK Nurudh Dholam Kebonagung from the perspective of media experts, material experts and students as users. This research is a Research and Development study using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The approach used is descriptive qualitative. The subjects of this research were teachers teaching informatics subjects, and 13 students of class X TJKT SMK Nurudh Dholam Kebonagung. The data collection methods used were interviews and observation. Meanwhile, the feasibility testing method used is using a feasibility test questionnaire instrument by media experts, material experts and students as users with an assessment using a 4-answer Likert scale, namely Very Suitable (SS), Suitable (S), Not Suitable (TS) and STS (Very Inappropriate). The application used to create the e-module uses the Articulate Storyline version 3 application and to convert it into .apk format uses the Website 2 Apk Builder application version 5.3

The results of the research conclude that: 1) the development of e-learning modules using the Articulate Storyline application version 3 produces e-learning modules in .apk format which can be run on Android devices and without an internet network (offline). (2) based on the results of feasibility tests by media experts, material experts and students, a score of 3.36 was obtained; 3.83 and 3.55. So, based on the Likert e scale, this learning module is in the very suitable category for use as teaching material in learning activities.

Keywords: E-module, R&D, ADDIE