

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI *NEARPOD* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN PERAKITAN KOMPUTER

Oleh

DESFA RAHMAWATI

Penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan perakitan komputer pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X Teknik Komputer Jaringan yang bertujuan mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk media pembelajaran interaktif *nearpod*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan pengembangan (*develop*) saja, sedangkan tahapan penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan, sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap 3-D (*Define, Design and Develop*). Penelitian dilaksanakan kepada 21 peserta didik kelas X TKJ SMKN 3 Metro. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli media dan materi, angket uji keterbacaan, angket persepsi guru, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran interaktif *nearpod* pada materi perakitan komputer dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran *blended learning* saat ini, (2) media pembelajaran interaktif *nearpod* terdiri dari materi pengenalan komponen-komponen komputer, video simulasi, desain proyek, praktik simulasi, dan kuis, (3) kevalidan produk media pembelajaran interaktif *nearpod* mendapat skor rata-rata penilaian oleh validator ahli media sebesar 3,55 dan ahli materi sebesar 3,76 dengan kategori sangat valid, (4) kepraktisan produk media pembelajaran interaktif *nearpod* mendapat skor rata-rata persentase 82% dengan kategori sangat praktis, (5) keefektifan produk media pembelajaran interaktif *nearpod* mendapat skor rata-rata persentase 82% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, *nearpod*, *Augmented Reality*, model STEM-PjBL, perakitan komputer.