

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *e-MODUL* BERBASIS PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN *ANDROID* PADA MATERI DESAIN BERBASIS GAMBAR BITMAP

Oleh

Fajar Juliantono

Pengembangan e-Modul Berbasis Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Android pada Materi Desain Berbasis Gambar Bitmap yang selanjutnya diberi nama Rasters ini dikembangkan menggunakan metode Design and Development Research (DDR) dengan mengadaptasi model pengembangan oleh Richey & Klein, yang mana terdapat 4 tahapan: analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk yang valid dan praktis. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK 1 Kartikatama Metro. Penelitian ini menggunakan angket dan wawancara sebagai instrumennya. Angket digunakan untuk mengumpulkan data validitas materi dan validitas media. Angket tentang persepsi pendidik dan siswa disebarakan untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan. Temuan pada penelitian ini yaitu: 1) media pembelajaran e-Modul yang dikembangkan dinyatakan valid oleh validator dengan mendapatkan skor 3,4; hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 3,23 dengan kategori valid, sedangkan hasil uji validasi ahli media mendapat skor rata-rata 3,57 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian ahli secara media dan materi menunjukkan Rasters layak digunakan dalam pembelajaran; dan 2) berdasarkan dari hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan melalui angket respon siswa dan persepsi guru, diperoleh skor 79,58% untuk angket respon siswa dan 83% untuk angket persepsi pendidik. Berdasarkan hasil dari uji kepraktisan yang telah dilakukan, diperoleh skor rata-rata sebesar 81% dengan kategori sangat praktis sehingga Rasters praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *e-Modul, Richey & Klein, Pembelajaran Kontekstual, Android*

ABSTRACT

CONTEXTUAL LEARNING BASED E-MODULE DEVELOPMENT WITH ANDROID ASSISTANCE ON BITMAP IMAGE BASED DESIGN MATERIALS

By

Fajar Juliantono

The Development of an Android-Assisted Contextual Learning-Based e-Module on Bitmap Image-Based Design Material, hereinafter named Rasters, was developed using the Design and Development Research (DDR) methodology by adapting the Richey & Klein development model, which consists of four stages: analysis, design, development, and evaluation. This development aims to generate a valid and practical product. The subjects of this research were tenth-grade Computer and Network Engineering majors from SMK 1 Kartikatama Metro. This study employed questionnaires and interviews as its instruments. A questionnaire was used to collect data on the validity of the material and the media. A questionnaire on the perceptions of educators and students was administered to collect data regarding practicality. These are the findings of this study: 1) the developed e-Module learning media is considered valid by the validator with a score of 3.4; the validation of material experts yielded an average score of 3.23 with a valid category, while the validation of media experts yielded an average score of 3.57 with a highly valid category. According to the experts' evaluations of the media and materials, Rasters is appropriate for educational use; 2) based on the results of the practicality test conducted through the student response and educator perception questionnaires, the student response questionnaire received a score of 79.58% and the educator perception questionnaire received a score of 83%. Based on the results of the practicality tests, Rasters possesses an average score of 81% in the highly practical category, indicating that this e-Modul is practicable for learning.

Keywords: e-Module, Richey & Klein, Contextual Teaching and Learning, Android