PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT WORD* BERBASIS *ANDROID*

Oleh

Komang Agus Widiana, NIM. 1615061004

Prodi Pendidikan Teknik Elektro

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajran *Microsoft Word* berbasis *Android*, mengetahui kelayakan media pembelajaran, dan mengetahui respons siswa terhadap Media Pembelajaran *Microsoft Word* berbasis *Android*. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian menggunakan kuesioner sebagai instrument dalam pengumpulan data oleh ahli media, ahli materi (isi), dan respons peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh: 1) media berhasil dikembangkan dengan tahapan penelitian pengembangan, 2) hasil validasi ahli media (dosen) 81,67% kategori layak, 2) hasil validasi ahli materi (guru) 96,67% kategori sangat layak, 3) rentang skor kelompok kecil dari 5 responden diperoleh 3 responden masuk kategori sangat tinggi (ST), 1 responden kategori tinggi (T), 1 responden masuk kategori rendah (R), dan rentang skor kelompok besar dari 15 responden diperoleh 10 responden masuk kategori sangat tinggi (ST), 3 responden masuk kategori tinggi (T), 1 responden masuk kategori sedang (S) dan 1 responden masuk kategori rendah (R). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran *Microdoft Word* berbasis *Andoid* layak digunakan pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital untuk proses belajar mengajar di kelas X SMK Ganesha Nusantara Singaraja.

Kata-kata Kunci : Media Pembelajaran, *Android*, Simulasi dan Komunikasi Digital.

ABSTRACT

This research aims to develop Microsoft Word Learning Media based on Android. knowing the feasibility of learning media, and knowing students' responses to Android based Microsoft Word Learning Media. This research is a Research and Development research (R&D). The study used a questionnaire as an instrument in data collection by media experts, content expert, and student responses, Based on the research results obtained: 1) the media has been successfully developed with the stages of research development, 2) the results of the validation of the material expert (teacher) 96.67% were very feasible, 3) the range of small group scores from 5 respondents obtained 3 respondents into the very high category (ST), 1 respondent in the high category (T), 1 respondent is in the low (R) category, and a large group score range of 15 respondents obtained 10 respondents included in the very high category (ST), 3 respondents in the high category (T), 1 respondent in the medium category (S) and 1 respondent in the low category (R). Based on these results, the Android based Microsoft Word learning media is feasible to use on learning process in Simulation and Digital Communication class X SMK Ganesha Nusantara Singaraja.

Keywords: Learning Media, Android, Simulation and Digital Communication.