

**PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
LEARNING PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA**

Oleh

Thessa Sahara Umami, NIM 1615051091
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Email: thessa.sahara.umami@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pengembangan *content* berorientasi *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital, dan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik setelah pengembangan *content e – learning*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R & D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang dan guru pengampu mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah wawancara, observasi dan pengisian angket. Penelitian ini telah melalui uji ahli isi dan uji ahli media, yang menghasilkan rata – rata 100% dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Setelah melakukan uji ahli, penelitian ini akan dilanjutkan dengan melakukan uji coba perorangan dengan mendapatkan hasil rata – rata 92,3%, uji coba kelompok kecil yang mendapatkan hasil rata – rata 91%, dan uji coba lapangan yang mendapatkan hasil rata – rata 92,5% dengan masing – masing uji coba yang masuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Selain itu, dilakukan uji respons peserta didik dengan rata – rata hasil 67,16, dan uji respons guru dengan rata – rata 48 dengan masing – masing telah masuk ke dalam kategori “Sangat Positif”. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan *content e – learning* dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Experiential Learning*, Simulasi dan Komunikasi Digital, ADDIE.

**DEVELOPMENT OF EXPERIENTIAL LEARNING-ORIENTED CONTENT
IN CLASS X DIGITAL SIMULATION AND COMMUNICATION SUBJECT
AT SMK NEGERI 1 SINGARAJA**

By

**Thessa Sahara Umami, NIM 1615051091
Study Program of Informatics Engineering Education
Informatics Engineering
Faculty of Engineering and Vocational
Ganesha University of Education
Email: thessa.sahara.umami@undiksha.ac.id**

ABSTRACT

This study aims to implement experiential learning-oriented content development in simulation and digital communication subjects, and to determine the response of teachers and students after the development of e-learning content. The type of research used is Research and Development (R & D) with the ADDIE development model. The subjects of this study were class X students with a total of 30 students and teachers of simulation and digital communication subjects. The collection of data used for this research is interview, observation and questionnaire filling. This research has passed the content expert test and the media expert test, which resulted in an average of 100% with the criteria of "Very High". After conducting expert trials, this research will be continued by conducting individual trials with an average yield of 92.3%, small group trials with an average yield of 91%, and field trials with an average yield of 92.5% with each trial falling into the "Very Good" category. In addition, a student response test was carried out with an average result of 67.16, and a teacher response test with an average of 48, each of which was included in the "Very Positive" category. This shows that e-learning content development can be used by students in the learning process.

Keywords: Experiential Learning, Simulation and Digital Communication, ADDIE.