

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
SCHOOLGY DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA
PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR KELAS X DI SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

Oleh
Ketut Inda Sundhari, NIM 1615051008
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Email : ketutindasundhari@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan secara terbatas media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolgy* dan *experiential learning* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja. Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*R & D*) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas X TKJ dengan jumlah 32 peserta didik dan seorang guru pengampu mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan 8 instrumen angket yaitu validasi uji ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, uji respons guru dan uji respons peserta didik. Hasil penelitian untuk validitas ahli isi, desain, dan media memperoleh rata-rata sebesar 1,00 dengan kriteria sangat valid. Hasil efektivitas media pembelajaran *e-learning* dengan pemberian *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,82 dengan kriteria sangat efektif. Hasil respons guru terhadap penggunaan media pembelajaran *e-learning* didapatkan rata-rata skor respons sebesar 48 dan hasil respons peserta didik didapatkan rata-rata skor respons sebesar 69,19, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respons maka termasuk pada kriteria kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil data yang diperoleh maka dapat disimpulkan media *e-learning* komputer dan jaringan dasar telah memenuhi kualitas produk yaitu kevalidan (sangat valid), keefektifan (sangat efektif), dan kepraktisan (sangat praktis).

Kata Kunci: Media Pembelajaran *E-Learning*, *Experiential Learning*, Komputer dan Jaringan Dasar, *ADDIE*.

**DEVELOPMENT OF E-LEARNING MEDIA BASED ON SCHOOLGY
AND EXPERIENTIAL LEARNING IN BASIC COMPUTER AND NETWORK
SUBJECT IN TENTH GRADE CLASS AT SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

From
Ketut Inda Sundhari, NIM 1615051008
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Email : ketutindasundhari@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop and implement a limited basis of media learning based on schoology and experiential learning models in computer and basic network class X at SMK Negeri 3 Singaraja. This type of research was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The subjects of this study were students of class X TKJ with a total of 32 students and a teacher supporting computer subjects and basic networks. Data collection in this study with eight questionnaire instruments including validation of expert trials, individual trials, small group trials, field trials, teacher response tests and student response tests. The results of the study for the validity of the content, design, and media experts showed an average of 1.00 with very valid criteria. The results of the effectiveness of the e-learning media by giving pretest and posttest obtained an N-Gain value of 0.82 with very effective criteria. The results of the responses of teachers to the use of e-learning media an average response score of 48 and the resultant of students responses an average score of 69.19, which belonged to very practical category if converted into a response classification table. Based on the results of the data obtained it can be concluded that the learning media of e-learning computers and basic networks have met the quality of validity products (very valid), effectiveness (very effective), and practicality (very practical).

Keywords: *E-Learning Media, Experiential Learning, Computer and Basic Networks, ADDIE.*