

KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF BERBASIS ANDROID DALAM MATA PELAJARAN TEKNOLOGI LAYANAN JARINGAN

Gusti Ramadan, Irsyadunas, Ade Pratama

Program Studi Pendidikan Informatika Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat,
Jl. Gn. Pangilun, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25111
unasirsyad@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMKN 6 Padang pada mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan (TLJ). Teknik Jaringan Komputer yang lebih menitik beratkan pada materi akan tetapi, sebagian besar siswa kurang minat membaca akibatnya nilai siswa banyak yang bermasalah atau harus belajar kembali. Tujuan penelitian ini artinya Kembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android sesuai topik teknologi layanan jaringan kelas XI di SMK 6 padang yang praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Melalui tahapan sebagai berikut identifikasi masalah, Pengembangan, Uji coba Produk dan evaluasi. Subjek penelitian yang digunakan berjumlah 34 orang untuk respon siswa dan 1 orang untuk respon guru. Pengujian praktikalitas menggunakan angket praktikalitas yang terdiri atas angket peserta didik dan angket pendidik. Berdasarkan hasil praktikalitas guru mendapatkan hasil sebesar 4,6, persentase yaitu 92% Kategori yang sangat praktis. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif android dari segi praktikalitas oleh siswa adalah praktis.

Kata kunci: Praktikalitas, Media, Android, Pembelajaran.

Abstract

Based on observations from SMKN 6 Padang about Network Service Technology (TLJ). Computer Network Engineering which focuses more on the material, however, most students lack interest in reading as a result, many students' grades have problems or have to re-learn. This look at targets to broaden an Android-primarily based interactive studying surroundings for the sector of network provider era for sophistication XI at SMK 6 Padang. The type of research used is quantitative studies. thru the subsequent tiers of hassle identity, development, product checking out and evaluation. The research topics used were 34 students responses and 1 instructor responses. Practicality checking out makes use of a practicality questionnaire which includes pupil questionnaire and educator questionnaire. primarily based on the outcomes of the practicality of the trainer is 4.6, the percentage is 92% of practicality via students is practical.

Keywords: Practicality, Media, Android, Learning.

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di SMKN 6 Padang pada mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan (TLJ). lebih banyak berfokus pada penguraian materi peserta didik memperhatikan dan mendengarkan

materi yang di sampaikan oleh pendidik akan tetapi kurangnya minat membaca peserta untuk membaca modul, ketika pendidik menyampaikan materi, peserta didik banyak yang tidak merespon serta kurang paham terhadap materi tersebut. SMK Negeri 6 padang melakukan proses belajar mengajar secara daring

dari bulan juli tahun 2021 s/d new normal menggunakan google classroom dengan bidang pelajaran teknologi layanan jaringan adalah sebuah bidang pelajaran profesi di SMK Negeri 6 Padang kelas XI semester 1 dan 2 untuk program penguasaan Teknik Jaringan Komputer yang lebih menitik beratkan pada materi akan tetapi, sebagian besar siswa kurang minat membaca siswa untuk memahami modul pelajaran dan hal ini sering terjadi pada saat guru memberikan materi, siswa tidak memperhatikan apa yang dikatakan guru tentang materi tersebut, dengan kejadian ini siswa sangat tidak fokus dan ini biasanya terjadi ketika guru memberikan materi kepada siswa. Akibat dari tidak memperhatikan apa yang telah di sampaikan guru tentang mata pelajaran, banyak siswa yang akhirnya mengalami masalah dengan nilai mereka atau harus mengerjakan ulang Septiari, (2020).

Oleh sebab itu akan berefek pada nilai peserta didik yang banyak bermasalah atau bisa menimbulkan efek harus mengulang kembali. Hal ini telah di evaluasi dari hasil evaluasi peserta didik masih rendahnya hasil belajar peserta didik.

Alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan SMK Negeri 6 Padang umumnya sudah memanfaatkan smartphone dalam pembelajaran akan tetapi belum ada yang memanfaatkan interaktif berbasis android diperlukan bisa merangsang minat belajar murid &

mempermudah pemahamannya terhadap materi yg disajikan.

METODE

Metode penelitian adalah penelitian dan pengembangan. berdasarkan Sugikino (2017:297), metode RdanD ialah metode penelitian yang dipergunakan untuk memproduksi produk, menganalisis kebutuhan, serta menguji efektivitas produk yg diproduksi. Metodologi penelitian dan pengembangan (RdanD) Borg and Gall (pada Wirasasmita & Uska, 2017) disederhanakan menjadi lima langkah utama. 5) Analisis hasil pengujian dan revisi produk. Hal ini sesuai dengan pandangan Guswandi & Hadi (Irsyadunas, 2021) bahwa studi pengembangan harus dapat menghasilkan item produk tertentu melalui studi analisis kebutuhan.

Sebuah produk yang dihasilkan merupakan media android. Informasi yang didapatkan dari seluruh data skor item Kemudian ditabulasikan dan di cari presentasinya menggunakan formula sebagai berikut ini:

$$\text{Nilai Praktikalitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya nilai kepraktisan yang telah di peroleh setelah itu di kategorikan sesuai dengan tabel sebagai berikut ini:

Tabel 1. Kategori Tingkat Pencapaian

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori
1	0 % - 25 %	Tidak Praktis
2	> 25 % - 50%	Kurang Praktis
3	> 50 % - 75 %	Praktis
4	> 75 %- 100%	Sangat Praktis

Sumber: (Permadi & Huda, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap Ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis android. buat dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui kepraktisan media yang dibuat. Pada tahap uji praktikalitas ini dilakukan oleh 1 orang guru kelas XI

TKJ SMKN 6 Padang dan sebanyak 33 orang siswa kelas XI TKJ SMKN 6 Padang.

A. Praktikalitas Oleh Guru

Tahap ini tujuannya adalah untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Praktikalitas Oleh Guru

No	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	4,6	92%	Sangat Praktis

Dari tabel hasil praktikalitas oleh guru diatas diperoleh secara keseluruhan rata-rata angket sebesar 4,6, persentase yaitu 92%.

B. Praktikalitas Oleh Siswa

Uji praktikalitas juga dilakukan oleh siswa tujuannya adalah untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android yg dikembangkan.

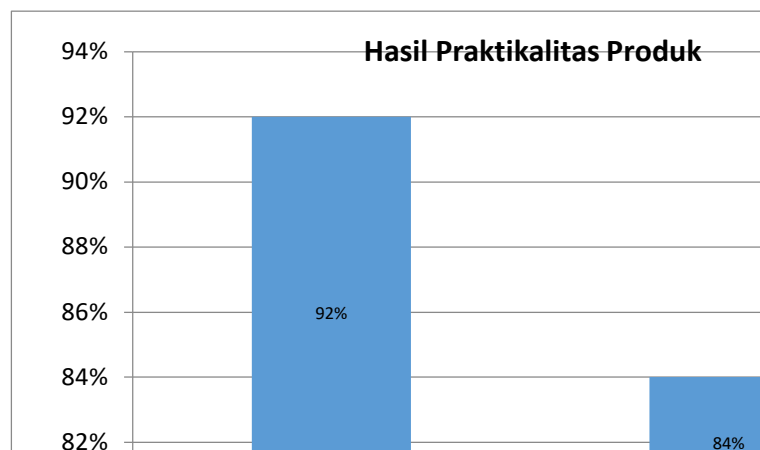
Tabel 3. Hasil Praktikalitas Oleh Siswa

No	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	4,22	84,44%	Sangat Praktis

Dari tabel hasil praktikalitas oleh siswa diatas diperoleh secara keseluruhan rata-rata angket sebesar 4,22, persentase yaitu 84,44Bagian praktis saja. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif. android dari segi praktikalitas oleh siswa adalah praktis.

arti sangat praktis untuk digunakan selama pembelajaran. Begitupun dengan hasil praktikalitas siswa yang berada pada kategori sangat praktis yang memiliki arti media yang dikembangkan sangat praktis. Hasilnya perbandingan antara kedua hasil dapat dilihat pada gambar berikut:

Hasil praktikalitas guru berada pada tahap sangat praktis yang memiliki



Gambar 1. Hasil Praktikalitas Guru dan Siswa

C. Pembahasan

Media pembelajaran interaktif berbasis android yg dibuat dan dikembangkan memungkinkan siswa buat belajar mandiri dimana saja tanpa paket data media pembelajaran interaktif berbasis android.

SIMPULAN

Berdasarkan Data pada studi serta diskusi yang telah dijelaskan sejauh ini memungkinkan kami untuk menyimpulkan bahwa: rata-rata angket respon guru adalah 4,6, persentase 92 dalam kategori “sangat langsung”, dan hasil praktik siswa secara keseluruhan. Rata-rata survei adalah 4,22 dan persentasenya adalah 84,44 di sektor praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Bilhakil Putra, Y. (2021). Praktikalitas Pengembangan Buku Siswa dengan Model Problem Based Learning Berintegrasi Kemampuan Berfikir Kreatif untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMA. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 7(2), 163–170.
- Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di smk. *Jurnal Informatika*, 8(1).
- Irsyadunas, Marry, T., Maizelia, A., & Lina, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Sintak Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Mobile. *Jurnal Riset Fisika Edukasi dan Sains*, 8(1), 46–59.
<https://doi.org/10.22202/jrfes.2021.v8i1.4845>
- Mulyono, H., Irsyadunas, & Rahman, A. (2021). Pengembangan Media

Pembelajaran Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Pada SMK N 1 Tanjung Baru. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 149–154.

<https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1921>

- Permadi, U. N., & Huda, A. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Smk. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(4), 30.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106378>
- Rahman, Y., Irsyadunas, & Darman, R. A. (2017). ANDROID-BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT FOR CHAPTER 2D AND 3D ANIMATION. *Jurnal Riset Fisika Edukasi dan Sains*, 3(2), 75–86.
- Sandra HK, Momon Dt. Tanamir, N. A. (2022). KELAYAKAN DAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN THUNKABLE BERBASIS ANDROID PADA MATERI KETAHANAN PANGAN INDUSTRI DAN ENERGI KELAS XI IIS SMAN 1 PAINAN. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 2(1), 43–53.
- Septiari, I. G. A. W., Wahyuni, D. S., & Putrama, I. M. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal KARMAPATI*, 9(1), 44–55.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26471>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (26 ed.). Alfabeta.

- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- UU No 20. (2003). UU No 20. *Records Management Journal*, 1(2), 1–15. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.88.5042&rep=rep1&type=pdf><https://www.ideals.illinois.edu/handle/2142/73673><http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-33646678859&partnerID=40&md5=3ee39b50a5df02627b70c1bdac4a60ba>
- Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Digital Elektronik Publication (Epub) Menggunakan Software Sigil pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i1.732>