

Abstrak

Penelitian pengembangan ini sebagai penunjang kurangnya alat praktek siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pengembangan media pembelajaran Visual 3D pada materi topologi jaringan di sekolah menengah kejuruan pada kelas X Teknik Komputer dan Jaringan untuk menambah wawasan siswa dalam belajar materi topologi jaringan. Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE. Kelayakan dari media ditinjau dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Uji coba penelitian ini terdapat tiga tahapan yaitu uji coba perorangan siswa (3 orang), uji coba kelompok kecil siswa (8 orang), uji coba kelompok besar siswa (20 orang). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan menggunakan soal angket. Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa kualitas media yang di hasilkan adalah sebagai berikut: dari uji kelayakan siswa ini mempunyai tiga aspek yakni aspek efektifitas, efisiensi, dan daya tarik. Hasil yang diperoleh dari menurut para ahli media media memperoleh prosentase 83%, sedangkan menurut ahli materi memperoleh prosentase 90%, dan hasil uji coba perorangan memperoleh 88%, dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh 90%, dan hasil uji coba kelompok besar memperoleh 85%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Visual 3D dapat digunakan untuk menambah wawasan siswa dalam belajar materi topologi jaringan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Visual 3D, Topologi Jaringan.

Abstract

This development research supports the lack of students' practical tools in the learning process which aims to develop and validate the product development of 3D Visual learning media on network topology material in vocational high schools in class X Computer and Network Engineering to broaden students' learning in network topology material. This development research is guided by the ADDIE development model. The feasibility of the media is viewed from two experts namely material experts and media experts. There are three stages of this research trial: individual student trials (3 people), small groups of students (8 people), and large groups of students (20 people). The method used to collect data is by using the question questionnaire. The results of the analysis conducted show that the quality of the media produced is as follows: from the feasibility test the student has three aspects, namely aspects of effectiveness, efficiency, and attractiveness. The results obtained from according to media media experts get a percentage of 83%, whereas according to material experts get a percentage of 90%, and the results of individual trials get 88%, and the results of small group trials get 90%, and the results of large group trials get 85 %, thus it can be concluded that 3D Visual learning media can be used to add insight into students in learning material network topology.

Keywords: *Learning Media, 3D Visuals, Network Topology.*