

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum adanya panduan untuk mengembangkan perangkat model pembelajaran. Yang diajarkan oleh guru masih melakukan metode konvensional dengan metode ceramah, siswa tidak begitu paham tentang materi merakit komputer, sehingga pembelajaran tidak berjalan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbantuan edmodo untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi merakit komputer dengan mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Jenis penelitian ini merupakan pengembangan produk, produk yang dikembangkan meliputi RPP dan LKS yang diujicobakan pada kelompok kecil dengan 4 orang siswa SMK Negeri 1 Omben, Kecamatan Omben Kabupaten Sampang, untuk mengetahui validitas, kelayakan, kepraktisan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Penelitian pengembangan ini dirancang dengan menggunakan tahap-tahap model pengembangan 4-D, yaitu tahap *define*, *design*, *develop*, dan *desseminate*. Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan aspek Validasi RPP 83,75 %, aspek Validasi LKS 88,6% kevalidan materi Edmodo 86,63%, dan media Edmodo 78,5 %. Berdasarkan aspek kepraktisan berdasarkan penilaian siswa 85,5 %. Sedangkan untuk aspek kelayakan perangkat tidak bisa dilaksanakan karena sekolah diliburkan menerapkan pembelajaran jarak jauh akibat pandemi COVID 19.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran, Merakit Komputer dan Edmodo

ABSTRACT

This research is motivated by the absence of guidelines for developing learning models. What is taught by the teacher is still using conventional methods with the lecture method, students do not really understand about the material to assemble computers, so that learning does not run effectively. This research aims to develop edmodo-assisted learning tools to improve students' understanding of computer assembly material with computer subjects and basic networks. This type of research is a product development, products developed include RPP and LKS which were tested on a small group with 4 students of SMK Negeri 1 Omben, Omben District of Sampang Regency, to determine the validity, feasibility, practicality of computer subjects and basic networks. This development research is designed by using the stages of the 4-D development model, namely the stages of define, design, develop, and disseminate. The results showed that the quality of the products produced was based on aspects of RPP Validation 83.75%, Validation aspects of LKS 88.6% validity of Edmodo 86.63% material, and Edmodo media 78.5%. Based on aspects of practicality based on 85.5% student assessment. Whereas the feasibility aspect of the device cannot be implemented because schools are closed for implementing distance learning due to the COVID 19 pandemic.

Kata Kunci: *Learning Tools, Assemble A Computer, Edmodo*