

ABSTRAK

Komputer dan jaringan dasar adalah mata pelajaran yang dipelajari pada kelas X SMK Teknik Komputer Jaringan. Materi yang dibahas pada modul komputer jaringan dasar yaitu teknologi jaringan komputer, lapisan OSI, topologi jaringan. Pada masa pandemi ini membuat siswa sulit untuk memahami materi, cepat merasa bosan ketika hanya belajar menggunakan buku atau modul cetak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran E-modul interaktif yang bisa diakses menggunakan *Smartphone*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan inovasi belajar yang baru dengan mengembangkan bahan ajar berupa E-modul interaktif di SMKN 1 Blega agar siswa mampu dalam memahami materi materi komputer dan jaringan dasar serta tetap bisa melakukan pembelajaran yang menyenangkan meski dalam keadaan daring. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and development (R&D)* dengan menggunakan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk ini telah diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi, dan uji coba peserta didik. pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi dan daya tarik media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil uji coba ahli media memperoleh nilai 81% dengan kualifikasi “tinggi”, uji coba ahli materi memperoleh nilai 92% dengan kualifikasi “sangat tinggi, uji coba perorangan 86% dengan kualifikasi “tinggi,” uji coba kelompok kecil 89% dengan kualifikasi “tinggi”. Sehingga media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Smartphone*, media pembelajaran, ADDIE, R&D

ABSTRACT

Basic computers and networking are subjects that are studied in class X of SMK Computer Networking Engineering. The material discussed in the basic computer network module is computer network technology, OSI layer, network topology. During this pandemic, it is difficult for students to understand the material, quickly feeling bored when only learning to use books or print modules. One of the learning media that can be used is the interactive E-module learning media that can be accessed using a Smartphone. This study aims to develop new learning innovations by developing teaching materials in the form of interactive E-modules at SMKN 1 Blega so that students are able to understand basic computer and network material and can still do fun learning even though they are online. This research is research and development or in English Research and development (R&D) using the ADDIE research method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.). This product has been tested on media experts, material experts, and student trials. This test aims to determine the level of effectiveness, efficiency and attractiveness of the learning media that has been developed. The results of the media expert trial scored 81% with "high" qualifications, the material expert trial scored 92% with "very high" qualifications, 86% individual trials with "high" qualifications, 89% small group trials with "high" qualifications . So that this learning media is feasible to use in learning.

Keywords: *Smartphone, learning media, ADDIE, R&D*