

ABSTRACT

Olgi Gerieska, 2019. *Development of Web Based E-Learning Media in Vocational High School.*

This research based on background by the limitation of learning media that used by students in their school or home. Existing media are not able to increase students' activity in learning that have impact on low learning outcomes. The purpose of this research is develop a web based e-learning media on the subject of basic programming are valid, practical, and effective.

Design of this research using four-D have more steps consists of define, design, develop, and dissemination. Kinds of data that used is primary data which it got directly from many sources, such as at school, teacher, expert, and student. Analysis of technique data used descriptive analysis data with describe the validity, practicality, and effectiveness on learning media that developed.

The result obtained from this development research is a web based e-learning media that using for learning by online. Based on the finding result of this research concluded a media that developed is valid with media validity average of 0,89 and material validity of 0,92, and practical with practicality values from teachers' response of 85,21%, also effective to increase students' learning activity from 42,79% with less category become 85,58% with more categories and have an impact towards learning outcomes looking for students' classical completeness of 88,46% and the value of gain score of 0,55 with medium category. It can concluded web based e-learning media that developed are valid, practical, and effective to increase students' learning activity and outcomes. Then utilized as a media for basic programming learning.

Keywords : *E-Learning, Web Based Media, Research and Evelopment, Learning Activity, Learning Outcomes, Validity, Practicality, Effectiveness.*

ABSTRAK

Olgi Gerieska, 2019. Pengembangan Media *E-Learning* Berbasis *Web* di Sekolah Menengah Kejuruan. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar baik di sekolah maupun di rumah, media yang ada belum mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media *e-learning* berbasis *web* pada mata pelajaran pemrograman dasar yang valid, praktis dan efektif.

Desain Penelitian ini menggunakan *four-D* yang langkah-langkahnya terdiri dari *define, design, develop, dan dissemination*. Jenis data yang digunakan adalah data primer dimana data yang didapatkan langsung dari sumbernya, yaitu sekolah, guru, pakar dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media *e-learning* berbasis *web* yang digunakan untuk pembelajaran secara *online*. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan ini adalah sebuah media yang valid dengan rata-rata validitas media sebesar 0,89 dan validitas materi sebesar 0,92 dan praktis dengan nilai kepraktisan dari respon guru sebesar 94,44% dan respon siswa sebesar 85,21%, serta efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 42.79% dengan kategori sedikit menjadi 85.58% dengan kategori sangat banyak dan berdampak terhadap hasil belajar yang dilihat dari ketuntasan klasikal siswa sebesar 88,46% dan nilai *gain score* sebesar 0,55 dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *e-learning* berbasis *web* yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sebuah media untuk pembelajaran pemrograman dasar.

***Kata kunci:* E-Learning, Media Berbasis Web, Penelitian dan Pengembangan, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Validitas, Praktikalitas Dan Efektivitas.**