

ABSTRAK

Junia Mawarni : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATA KULIAH PEMROGRAMAN VISUAL DENGAN METODE PENGEMBANGAN ADDIE

Tujuan dari Pengembangan Media Pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan dan juga menghasilkan suatu produk yaitu berupa media pembelajaran E-Modul interaktif pada mata kuliah Pemrograman Visual Jurusan Teknik Elektronika pada Universitas Negeri Padang. Mata kuliah pemrograman visual merupakan mata kuliah wajib program studi Pendidikan Teknik Informatika pada semester 4. Mata kuliah ini berjumlah 2 SKS yang merupakan mata kuliah praktikum. Media pembelajaran yang dipakai pada mata kuliah Pemrograman Visual saat ini yaitu berupa modul dengan tipe file PDF, yang mana isi dari modul berupa *text* dan gambar. *Software/prangkat lunak* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran E-Modul ini yaitu *software* sigil. *Software* sigil merupakan *software editor* untuk EPUB yang bersifat *open source*. Jenis metode pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah metode pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Untuk pengembangan media pembelajaran E-Modul interaktif ini Ada 3 tahap metode pengembangan ADDIE yang digunakan yaitu 1) Analisis, 2) desain, 3) pengembangan. Tahap analisis dibagi menjadi dua garis besar yaitu analisis kebutuhan dan analisis sistem multimedia. Tahap desain yang akan dilakukan adalah perancangan untuk produk awal yang akan dikembangkan yaitu perancangan struktur media, perancangan isi, dan perancangan *interface*. Tahap pengembangan nantinya menghasilkan sebuah produk E-Modul yang sudah terstruktur berdasarkan kompetensi yang berlaku. Produk Awal media pembelajaran ini kemudian diteruskan dengan melakukan pengujian atau validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan juga ahli media. Dari penilaian yang diperoleh berupa saran dan juga komentar yang didapat setelah dilakukannya uji validasi maka dilakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan sehingga dari penelitian ini dihasilkan media pembelajaran E-Modul interaktif yang valid pada matakuliah Pemrograman Visual.

Kata kunci : Media, Pembelajaran, UNP, E-Modul, Pemrograman Visual, Sigil, ADDIE.