

AJENG QORI FADILAH, 19.240.0085

MEDIA PEMBELAJARAN GERBANG LOGIKA UNTUK KELAS X DI SMK
NEGERI 1 SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN,

Dibawah bimbingan Mosses Aidjili, M.Kom dan Victorianus AS, M.SI

143 halaman / 103 gambar / 7 tabel / 10 daftar pustaka (2003-2022)

ABSTRAK

Media Pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sragi masih menggunakan metode ceramah satu arah atau konvensional dengan menggunakan papan whiteboard dan powerpoint sebagai alat bantu menerangkan materi, dengan alokasi pembelajaran yang hanya 20% teori ini menyebabkan siswa kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran gerbang logika, hal ini dikarenakan teori yang diterima kurang maksimal. Sistem pengajaran secara konvensional dirasa kurang efektif, dimana guru susah menyampaikan materi karena tidak ada alat bantu untuk memvisualisasikan materi gerbang logika. Berdasarkan hasil kuisioner 70% siswa beranggapan bahwa mata pembelajaran gerbang logika adalah mata pembelajaran yang sulit dipahami dan 30% memahaminya. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak siswa merasa sulit untuk memahami pembelajaran ini. Padahal mata pembelajaran gerbang logika dirasa sangat penting karena merupakan mata pembelajaran dasar. Dari permasalahan tersebut maka dibangunlah media pembelajaran gerbang logika, diharapkan dapat membantu mengatasi kendala dalam pengajaran gerbang logika. Media pembelajaran dikembangkan secara sistematis sesuai dengan metode versi Sutopo. Berdasarkan hasil penelitian 96% siswa menyatakan media pembelajaran ini layak dijadikan media bantu pada mata pelajaran sistem komputer materi gerbang logika. Untuk lebih baiknya perlu dikembangkan dan disempurnakan agar dapat dipakai diberbagai sistem operasi seperti IOS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gerbang Logika, Animasi, GUI, UAT.

AJENG QORI FADILAH, 19.240.0085

MEDIA PEMBELAJARAN GERBANG LOGIKA UNTUK KELAS X DI SMK
NEGERI 1 SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN,

Dibawah bimbingan Mosses Aidjili, M.Kom dan Victorianus AS, M.SI

143 halaman / 103 gambar / 7 tabel / 10 daftar pustaka (2003-2022)

ABSTRACT

The learning media applied at Sragi 1 Public Vocational High School still uses the one-way or conventional lecture method by using whiteboards and powerpoints as tools to explain the material, with a learning allocation of only 20% of this theory causing students to be less interested in participating in logic gate learning. This is because the accepted theory is less than optimal. The conventional teaching system is considered ineffective, where the teacher finds it difficult to convey the material because there are no tools to visualize the logic gate material. Based on the results of the questionnaire, 70% of students thought that logic gates learning subjects were difficult to understand and 30% understood them. From these results it can be concluded that many students find it difficult to understand this lesson. Even though the logic gate learning subject is considered very important because it is a basic learning subject. From these problems, a logic gate learning media was built, it is hoped that it can help overcome obstacles in teaching logic gates. Learning media is developed systematically according to the Sutopo version of the method. Based on the research results, 96% of students stated that this learning media was suitable as an auxiliary media in the subject of computer systems on logic gates. For the better, it needs to be developed and perfected so that it can be used in various operating systems such as IOS.

Keywords: Media Learnig, Logic Gate, Animasi, GUI, UAT.