

INTISARI

E-MODUL INTERAKTIF PENGENALAN TOOLKIT TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHICS* STUDI KASUS SMK NEGERI 6 BANDAR LAMPUNG

Oleh :

MUHAMMAD ISA AHDIATULLAH

E-mail : muhammadisaahdiyatullah@gmail.com

Belajar dapat didefinisikan sebagai proses perubahan kepribadian yang menghasilkan peningkatan dalam berbagai aspek perilaku. Di SMK Negeri 6 Bandar Lampung, Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat E-Modul Pengenalan Toolkit Studi Teknik Komputer dan Jaringan Ini mengubah grafis gerakan statis menjadi interaktif. Semua siswa SMK Negeri 6 Bandar Lampung Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan memiliki akses gratis ke E-Modul Interaktif Pengenalan Toolkit Teknik Komputer dan Jaringan yang efektif. Ini membantu siswa dan orang lain mencari informasi tentang E-Modul Interaktif Pengenalan Toolkit Teknik Komputer dan Jaringan. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan siswa dari membuka konten yang tidak berguna pada smartphone dan jaringan internet ke konten pembelajaran yang lebih berguna. Ada dampak pada dunia pendidikan dan pembelajaran jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak dan memberikan pilihan kepada guru untuk menjawab tantangan yang terkait dengan kemajuan ini, baik suka maupun tidak suka.

Kata Kunci : E-Modul Interaktif, Adobe Animation, Motion Graphic, SMK Negeri 6 Bandar Lampung.

ABSTRACT

INTERACTIVE E-MODULE FOR INTRODUCING COMPUTER AND NETWORK ENGINEERING TOOLKIT USING MOTION GRAPHICS TECHNIQUE (CASE STUDY AT STATE VOCATIONAL HIGH SCHOOL 6 BANDAR LAMPUNG)

By:

MUHAMMAD ISA AHDIATULLAH

E-mail: muhammadisaahdiyatullah@gmail.com

Learning can be defined as a process of personality change results in improvements in various aspects of behaviour at State Vocational High School 6 Bandar Lampung, Department of Computer and Network Engineering, innovation is needed in learning methods that combine technology and education. This research is aimed to create an E-Module for the Introduction of Toolkit Studies in Computer and Network Engineering. Its transforms static motion graphics into interactive. All students of State Vocational High School 6 Bandara Lampung, Department of Computer and Network Engineering have free access to the Interactive E-Module Introduction to the Effective Computer and Network Engineering Toolkit. This helped students and others to find information about the Interactive E-Module Introduction to Computer and Network Engineering Toolkit. This research used the ADDIE Method which is an abbreviation that refers to the main processes of the process of the learning system development process namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. An interactive E-Module designed to introduce a computer and network engineering toolkit with a case study in State Vocational High School 6 Bandar Lampung for grade X students. The results of this research could provide information that is interactive and useful in getting to know more about the toolkit used in computer and network engineering at State Vocational High School 6 Bandar Lampung

Keywords: Interactive E-Module, ADDIE Method, Motion Graphic, Vocational High School.

