

ABSTRAK

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya” (Arsyad, 2014:1). Belajar dapat diartikan sebagai “suatu proses yang dilakukan secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Surya 1997:12). Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara kedua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana (2004:28). Modul belajar merupakan satuan program belajar mengajar yang terkecil, yang dipelajari oleh siswa sendiri secara perseorangan atau diajarkan oleh siswa kepada dirinya sendiri (*self-instructional*) (Winkel, 2009:472). Teknologi fleksibel yang dapat berkoordinasi dengan manusia untuk saat ini adalah teknologi ponsel atau *smartphone*. Perkembangan perangkat ponsel belakangan ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat yang didukung dengan disertakannya teknologi terbaru dalam perangkat tersebut. Kenyataan ini menjadi sebuah peluang bagi institusi pendidikan untuk mencoba menyelenggarakan pembelajaran memanfaatkan media bergerak, baik itu bisa digunakan di PC ataupun di *smartphone* Android.

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2009: 297) menyampaikan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan metode tersebut. Sementara dalam bidang pendidikan Branch (2009:17) mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Modul belajar materi komponen utama sistem komputer berbasis Android telah teruji kelayakannya oleh ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 78,84% dengan kategori “Layak”. Sedangkan hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 78,60% dengan kategori “Layak”. Adapun hasil uji kelayakan oleh siswa adalah 74,29% yang termasuk dalam kategori “Layak”. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa modul belajar yang dikembangkan layak digunakan. Peneliti melakukan perancangan modul belajar berdasarkan hasil pada tahap analisis

Kata Kunci : Modul Belajar, Android, Kelayakan, Komponen Utama Sistem Komputer