PENGEMBANGAN *VIRTUAL CLASS* TERBIMBING UNTUK MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR JURUSAN TEKNIK KOMPUTER & JARINGAN DI SMKN 1 PASURUAN UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT KEMANDIRIAN & MOTIVASI BELAJAR SISWA

Oleh

Sanja Avi Maulana (150533600480)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah kelas online,yang mana kelas online itu sendiri pada era digital ini sangat banyak digunakan oleh para pendidik dalam membantu dan membimbing para peserta didiknya dalam sebuah pembelajaran tanpa terikat waktu dan jarak. Tetapi pemanfaatan kelas online tersebut kebanyakan hanya diimplementasikan pada bimbel atau tingkat perguruan tinggi saja. Oleh karena itu,pada penenlitian pengembangan kali ini,penulis ingin mengembangkan sebuah kelas online yang cocok untuk digunakan di sebuah sekolah menengah kejuruan,dengan menggunakan mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ sebagai obyeknya. Tujuan dari pengembangan kelas online ini adalah dikarenakan mata pelajaran ini memiliki jam pelajaran yang sedikit di sekolah,yang mana mata pelajaran ini bisa dibilang penting untuk siswa TKJ karena kedepannya meraka akan banyak berhadapan dengan bahasa pemrograman, oleh karena itu,akibat dari jam pelajaran yang terlalu sedikit,kebanyakan guru yang mengajar mata pelajaran ini masih kurang memberi pemahaman dan bimbingan kepada siswanya yang mana pembelajaran hanya berjalan di kelas saja,mengingat mata pelajaran pemrograman ini membutuhkan tingkat pemahaman dan bimbingan yang tinggi dari guru mata pelajaran. Selain itu, tingkat kemandirian siswa dalam belajar mata pelajaran pemrograman dasar ini masih kurang,dikarenakan banyak siswa yang tidak mengerti dan bingung tentang materi pemrograman dasar ini. Oleh karena itu diharapkan pengembangan kelas online ini dapat membantu permasalahan tersebut,baik permasalahan pada pengajar,yang kesusahan dalam memberi pemahaman karena jam pelajaran yang terlalu minim dan dapat membantu permasalahan pada siswa/peserta didik dalam meningkatkan kemandirian belajar mereka.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall dan menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistemnya, *waterfall* terdiri dari 4 tahapan,yaitu : 1) Analisa kebutuhan, 2) Desain Sistem, 3) Penulisan kode program, 4)Pengujian Program, 5) Penerapan dan pemeliharaan program. Produk yang dikembangkan berdasarkan penelitian awal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Claroline Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto” karya *Ary Argubhy* ,meskipun pada penelitian pengembangan tersebut objek dan produk yang dikembangkan berbeda,tetapi pada penelitian tersebut memiliki beberapa relasi yang mendekati dengan pengembangan produk yang akan penulis lakukan, seperti jenis penelitian pengembangan yang digunakan,model pengembangan sistem yang digunakan, jenis evaluasi yang nantinya akan digunakan sebagai pengambilan data,dan lain sebagainya. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain : 1) subjek ahli yaitu ahli media pembelajaran 2) guru matapelajaran 3) serta subjek siswa kelas X TKJ SMKN 1 Pasuruan sebagai calon pengguna produk.