

**MODUL PEMBELAJARAN *HYPERCONTENT* PENGENALAN
PERANGKAT JARINGAN KOMPUTER UNTUK MAHASISWA ASAL
DAERAH 3T DI STKIP SURYA**

ABSTRAK

M. Amin

Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul pembelajaran *hypercontent* untuk mahasiswa asal daerah 3T di kampus STKIP Surya, dengan metode R&D (*Research & Development*) dan model Derek Rowntree. Makna *hypercontent* diadopsi dari cara membaca secara digital yang bersifat non-linear. Modul *hypercontent* menggabungkan antara *hypertext*, *hypermedia*, dan *hyperlink* menjadi satu bagian sehingga mampu memperkaya isi materi pada modul seperti video beranimasi, akses materi secara online menggunakan Qr-code dan menjadikan modul menjadi media yang interaktif. Berdasarkan hasil observasi terhadap 50 orang mahasiswa mengenai kebutuhan modul pembelajaran dan gaya belajar mahasiswa mendapatkan hasil 92% mahasiswa menyatakan membutuhkan modul, dan 34 orang memiliki gaya belajar visual. Kesimpulan hasil observasi menyatakan bahwa mahasiswa sangat memerlukan modul pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar mahasiswa, selanjutnya hasil uji kelayakan oleh ahli materi dengan hasil 72.6 atau layak, uji ahli media dengan hasil 82.9 atau sangat layak, dan uji ahli desain pembelajaran dengan hasil 91.25 atau sangat layak. Selanjutnya hasil uji *one to one* terhadap tiga orang mahasiswa dengan hasil rata-rata 97.47 atau media sangat layak digunakan, dan yang terakhir uji efektivitas dengan melihat nilai t tabel $-10.130 < -2.2$ artinya menolak H_0 dan keputusan modul pembelajaran *hypercontent* sangat efektif sebagai bahan belajar mandiri oleh mahasiswa asal daerah 3T di kampus STKIP Surya.

Kata Kunci: *Modul hypercontent, Media interaktif, video animasi, QR-Code*

HYPERCONTENT LEARNING MODULE INTRODUCTION TO COMPUTER NETWORK DEVICES FOR STUDENTS FROM 3T REGIONS AT STKIP SURYA

ABSTRACT

This study aims to develop a hypercontent learning module for students from the 3T area on the STKIP Surya campus, using the R&D (Research & Development) method and the Derek Rowntree model. The meaning of hypercontent is adopted from how to read digitally which is non-linear. The hypercontent module combines hypertext, hypermedia, and hyperlinks into one part so that it can enrich the content of the material in the module such as animated videos, access material online using Qr-code, and turn the module into interactive media. Based on the results of preliminary research on 50 students regarding the need for learning modules and student learning styles, it was found that 92% of students needed modules and 34 people who had visual learning styles. The conclusion of the observation results states that students need a learning module that is suitable with the characteristics of student learning, then the results of the feasibility test by material experts with 72.6 results or feasible, media expert test with results of 82.9 or very feasible, and learning design expert test with results of 91.25 or very worthy. Furthermore, the results of the one to one test on three students with an average result of 97.47 or the media is very feasible to use, and the last is the effectiveness test by looking at the t-table $-10.130 < -2.2$ meaning it rejects H_0 and the decision of the hypercontent learning module is very effective as independent learning material by students from 3T in the STKIP Surya campus.

Keywords: Hypercontent module, interactive media, animated video, QR Code

