

PERANCANGAN KONTEN *E-LEARNING*
BERDASARKAN GAYA BELAJAR *VISUAL* DAN *READ*
(Studi Kasus : Mata Pelajaran Desain Web pada SMK Negeri 11
Semarang)

Nama : Dewa Saad
NIM : L2H 006 020

Abstraksi

E-learning memiliki 4 komponen utama yakni : teknologi, konten, desain instruksional dan pengguna. Pengguna adalah subjek dari pembelajaran, tapi banyak pengembangan dari e-learning yang mengacuhkan karakteristik dari pengguna. Hal yang paling penting dari karakteristik pengguna adalah gaya belajar. Gaya belajar adalah kebiasaan belajar dimana seseorang merasa paling efisien dan efektif dalam menerima, memproses, menyimpan dan mengeluarkan sesuatu yang dipelajari. Pada penelitian ini gaya belajar berdasarkan modalitas tubuh yakni visual dan read akan menjadi dasar utama dalam pengembangan konten e-learning yang sesuai dengan keinginan serta kebutuhan dari pengguna

Mata pelajaran desain web akan ditransformasikan menjadi konten e-learning, yang akan disusun dengan model desain instruksional ADDIE (Analyze-Design-Development-Implementation-Evaluation), yang terdiri dari 5 tahap, yakni menganalisa calon pengguna serta menentukan apa saja yang harus dipelajari, mendesain bagaimana materi pelajaran harus dipelajari, mengembangkan prototipe media pembelajaran, Mengimplementasikan prototipe pada pengguna dan mengevaluasi prototipe serta merancang rekomendasi akhir.

Kata Kunci : E-learning, gaya belajar, visual, read, ADDIE