

ABSTRAK

Media pembelajaran *Trainer Raspberry Pi*, merupakan alat yang diciptakan sebagai pendukung kegiatan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil dari implementasi media pembelajaran *Trainer Raspberry Pi* pada kegiatan praktikum Teknik Elektronika Industri (TEI), mata pelajaran Mikroprosesor dan Mikrokontroler di SMK Negeri 1 Cimahi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Prosedur penelitian yang dilakukan akan menghasilkan data deskriptif dari perilaku yang diamati yaitu berupa aktifitas Informan penelitian meliputi ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dalam penelitian ini terdapat 10 Informan dari kelas XII TEI A. Kelas terdiri dari 2 Informan berjenis kelamin laki-laki dan 8 Informan berjenis kelamin perempuan. Pada proses implementasi media pembelajaran *Trainer Raspberry Pi* sangat baik, ini didapatkan bahwa *Trainer Raspberry Pi* sebagai media pembelajaran sangat baik diterapkan pada kegiatan pembelajaran praktikum. Hasil pengamatan dan wawancara menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan pada kelas XII TEI A untuk ranah afektif masuk dalam kategori sangat baik, ranah psikomotorik masuk dalam kategori baik, dan ranah kognitif masuk dalam kategori cukup baik. Setiap individu diberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman yang sama dalam belajar, namun menghasilkan kemampuan atau hasil belajar yang berbeda. Secara khusus, diperoleh temuan bahwa Informan dengan jenis kelamin perempuan memiliki kemampuan di bawah kemampuan Informan laki-laki, terutama dalam kegiatan-kegiatan pada ranah psikomotorik.

Kata kunci — *Trainer Raspberry Pi*, Praktikum, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Media learning Trainer Raspberry Pi, is a tool that was created as a supporter of activities in the learning process. This study aims to find out how the process and the results of the implementation of learning media Trainer Raspberry Pi on the activities of Industrial Electronics Engineering (TEI), subjects Microprocessor and Microcontroller in SMK Negeri 1 Cimahi. The method used in this research is qualitative method. The research procedure will produce descriptive data from the observed behavior that is in the form of activity. The research informants include the cognitive, psychomotoric, and affective aspects. In this study there are 10 Informants from class XII TEI A. Class consists of 2 informants male sex and 8 informants female sex. In the implementation process of learning media Trainer Raspberry Pi is very good, it is found that Trainer Raspberry Pi as a learning media is very well applied to practical learning activities. The results of observations and interviews show that the average ability in class XII TEI A for the affective domain is categorized as excellent, the psychomotor domain is in good category, and the cognitive domain is categorized quite well. Each individual is given the opportunity to get the same experience in learning, but produces different abilities or learning outcomes. Specifically, it was found that informants with female had capability under the ability of male informants, especially in activities in the psychomotor domain.

Keywords - Raspberry Pi Trainer, Practicum, Learning Media