

## ABSTRAK

Aji Sahputra, NIM 5162321001: *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar Teknik Pemesinan Siswa Kelas XI SMK Dwiwarna Medan*. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teknik pemesinan bubut dengan aplikasi berbasis adobe flash yang berisi kompetensi dasar mengidentifikasi menggunakan mesin bubut untuk berbagai jenis pekerjaan untuk siswa kelas XI TP SMK.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yaitu (a). tahap analisis, (b). tahap perencanaan ,(c). tahap pengembangan, (d). tahap implementasi (penerapan) dan, (e). tahap evaluasi.

Hasil penelitian ini menyajikan bahwa: Validitas media pembelajaran teknik pemesinan bubut berbasis adobe flash tergolong pada kategori tinggi dan layak digunakan. Minat belajar teknik pemesinan bubut pada peserta didik mengalami kenaikan dengan respon sangat baik 80% dan 20% memberikan respon baik. Begitupun dengan respon guru 100% memberikan respon sangat baik, sehingga media pembelajaran teknik pemesinan bubut berbasis adobe flash yang dikembangkan dapat dinyatakan layak.

**Kata Kunci:** Penelitian dan Pengembangan, Media Pembelajaran, Media berbasis *Adobe flash*



## ABSTRACT

Aji Sahputra, NIM 5162321001: *Development of Adobe Flash-Based Learning Multimedia to Increase Interest in Learning Machining Engineering for Class XI Students of SMK Dwiwarna Medan*. Essay. Faculty of Engineering. Medan State University. 2022.

This study aims to develop learning media for lathe machining techniques with adobe flash-based applications that contain basic competencies to identify using a lathe for various types of work for class XI TP SMK students.

This research was conducted using the ADDIE development procedure through 5 stages, namely (a). analysis stage, (b). planning stage, (c). development stage, (d). implementation stage (implementation) and, (e). evaluation stage.

The results of this study present that: The validity of the adobe flash-based learning media for lathe machining techniques is in the high category and is feasible to use. Students' interest in learning lathe machining techniques has increased with a very good response of 80% and 20% giving a good response. Likewise, the 100% teacher response gave a very good response, so that the developed adobe flash-based learning media for lathe machining techniques can be declared feasible.

**Keywords: Research and Development, Learning Media, Media**

*Adobe flash based*

