

ABSTRAK

M. Fadil Tistiyanto: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga di Kelas XI TKR SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

Dalam mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga, terdapat beberapa permasalahan yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran seperti minat belajar siswa yang rendah, kurangnya pemahaman materi serta hasil belajar yang rendah. Hal ini dikarenakan, penyampaian materi yang dilakukan oleh guru masih menggunakan media papan tulis dengan metode ceramah dan sesekali menggunakan LCD proyektor untuk menampilkan powerpoint. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang efektif, dikarenakan penyampaian materi terhadap siswa masih berpusat terhadap guru. Oleh karena itu dibutuhkannya media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa, mudah dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun tujuan dari penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan iSpring Suite 9 yang layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran PSPT.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, dengan sampel penelitian adalah siswa kelas XI TKR 1. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Hasil penelitian yang diperoleh dalam menguji tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan ahli media diperoleh nilai rata-rata 3,70 dengan kategori “Sangat Layak”, ahli desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 3,71 dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi diperoleh nilai rata-rata 3,96 dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba *one to one* diperoleh nilai rata-rata 3,50 dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 3,65 dengan kategori “Sangat Layak” dan uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata 3,71 dengan kategori “Sangat Layak”. Total nilai rata-rata keseluruhan adalah 3,71 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penelitian yang diperoleh dalam menguji efektivitas media pembelajaran interaktif menunjukkan nilai pre-test sebesar 45,48 dan nilai post-test sebesar 86,77 dengan peningkatan hasil belajar sebesar 41,29, kemudian nilai N-Gain yang didapatkan sebesar 0,77 dengan kategori tinggi dan dengan presentase 76,56% dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan Ispring Suite 9 sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga di kelas XI TKR SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Android, Ispring Suite 9, Kelayakan, Efektivitas.

ABSTRACT

M. Fadil Tistiyanto: *Development of Android-Based Interactive Learning Media Using Ispring Suite 9 in Chassis Maintenance and Power Transfer Subjects in Class XI TKR SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2022.*

In the subject of Chassis Maintenance and Power Transfer, there are several problems that are often found in the learning process such as low interest in learning, lack of understanding, and poor learning outcomes. This problem is caused by the delivery of the subjects carried out by the teacher still uses the whiteboard media with the lecture method and occasionally uses a projector to display powerpoint. This makes learning less effective, because the delivery of material to students is still teacher-centered. Therefore, interactive learning media is needed to increase student interest in learning, easy to understand and improve student learning outcomes. The aim of this study is to develop the interactive learning media using Ispring Suite 9 Which is fesible and effective for PSPT Learning.

This research was conducted at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, the sample is students of class XI TKR 1. The type of this research is Research and Development using the ADDIE development model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The results of the feasibility level of interactive learning media based on media experts obtained an average value of 3.70 with the category "Very Eligible", learning design experts obtained an average value of 3.71 with the category "Very Eligible", material experts obtained an average value of 3.96 with the "Very Eligible" category, the one-to-one trial obtained an average value of 3.50 with the "Very Eligible" category, the small group trial obtained an average value of 3.65 with the "Very Eligible" category and the large group trial obtained an average value of 3.71 with the category "Very Eligible". The total average score is 3.71 in the "Very Eligible" category. The results obtained in the effectiveness of interactive learning media showed a pre-test value of 45.48 and a post-test value of 86.77 with an increase in learning outcomes of 41,29, then the N-Gain value obtained was 0.77 with "high" category and with a percentage of 76.56% in the "effective" category. This shows that android-based interactive learning media using Ispring Suite 9 is very feasible to be used as a learning media and effective for improving student learning outcomes in the subject of Chassis Maintenance and Power Transfer in class XI TKR SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Keywords: *Interactive learning media, Android, iSpring Suite 9, Feasibility, Effectiveness.*