

ABSTRAK

Andrian Ricy Hutapea : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* Pada Elemen Teknik Pemesinan Bubut Kelas XI SMK N 1 Percut Sei Tuan. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas pembelajaran berbasis *blended learning* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada elemen teknik pemesinan bubut di kelas XI SMK. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada elemen Teknik pemesinan bubut diperlukan pengetahuan tentang pemahaman penggunaan aplikasi *Adobe flash CS6* dan model pengembangan yang pada penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Kelayakan media pembelajaran berbasis *blended learning* pada elemen teknik pemesinan bubut setelah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media pada penelitian ini adalah 4,21 yang dimana termasuk dalam kategori sangat layak dan dari keefektifan yang diperoleh melalui *N-Gain* yaitu sebesar 0,785 dimana nilai ini termasuk dalam kategori tinggi sehingga berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada elemen teknik pemesinan bubut kelas XI SMK N 1 telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran pada siswa kelas XI TPM dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada elemen teknik pemesinan bubut

Kata kunci : media interaktif, *blended learning*, *Adobe flash CS6*



ABSTRACT

Andrian Ricy Hutapea: Development of Interactive Learning Media Based Blended Learning On Elements of Lathe Machining Techniques Class XI SMK N 1 Percut Sei Tuan. Thesis. Faculty of Engineering. Medan State University. 2023

This research aims to find out how to develop interactive media-based learning blended learning using assisted applications Adobe Flash CS6 on elements of lathe machining techniques in class XI SMK, knowing the feasibility of the interactive learning media that has been developed and knowing the effectiveness of the interactive learning media that has been developed. This research uses the method Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of this research show that in developing interactive learning media based blended learning in the lathe machining engineering element, knowledge is required regarding understanding the use of applications Adobe flash CS6 and the development model which in this research uses a model ADDIE. The feasibility of blended learning based learning media on lathe machining engineering elements after going through the validation stage by material experts and media experts in this research is 4,21 which is included in the category Very good and the effectiveness obtained through N-Gain is 0.785, where this value is included in the category height So based on the results of this research it can be concluded that interactive learning media is based blended learning the lathe machining technique elements of class XI SMK N 1 have met the suitability for use in learning for class

Keywords : *interactive media, blended learning, Adobe flash CS6*

