

ABSTRAK

Rizki Oktora Sitepu: Pengembangan Media Pembelajaran Pemeliharaan Chasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XII di SMK Negeri 14 Medan T.A. 2022/2023. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

Dalam mata pelajaran Pemeliharaan Chasis dan Pemindah Tenaga, beberapa permasalahan sering terjadi seperti minat belajar siswa yang rendah, kurangnya pemahaman materi, dan hasil belajar yang rendah. Penyampaian materi masih menggunakan media tradisional seperti papan tulis dan LCD proyektor, membuat pembelajaran kurang efektif karena berpusat pada guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* yang layak dan efektif untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pemeliharaan Chasis dan Pemindah Tenaga.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 14 Medan dengan melibatkan siswa kelas XII TKR sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan *Adobe Flash CS6* yang layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pemeliharaan Chasis dan Pemindah Tenaga.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran yang tinggi berdasarkan penilaian ahli. Ahli media memberikan nilai rata-rata 3,64, ahli desain pembelajaran 3,69, dan ahli materi 3,92, semuanya dalam kategori "Sangat Layak". Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar juga mendapatkan nilai "Sangat Layak" dengan rata-rata 3,61 dan 3,66. Total nilai rata-rata keseluruhan adalah 3,704, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan. Hasil pengujian efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari pre-test sebesar 45,83 menjadi post-test sebesar 85,42, dengan peningkatan hasil belajar sebesar 39,59. Nilai N-Gain yang tinggi sebesar 0,7389 dengan persentase 73,89% menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis Android menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan Chasis dan Pemindah Tenaga di SMK Negeri 14 Medan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Android, *Adobe Flash CS6*, Kelayakan, Efektivitas.

ABSTRACT

Rizki Oktora S itepu: Development of Learning Media for Chassis Maintenance and Light Vehicle Power Transfer Based on Adobe Flash CS6 for Class XII Students at SMK Negeri 14 Medan T.A. 2022/2023. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2022.

In the subject of Chassis Maintenance and Power Shifting, several problems often occur such as low student interest in learning, lack of understanding of the material, and low learning outcomes. The delivery of material still uses traditional media such as whiteboards and LCD projectors, making learning less effective because it is teacher-centered. Therefore, this study aims to develop learning media using Adobe Flash CS6 that is feasible and effective to increase student interest, understanding, and learning outcomes in learning Chassis Maintenance and Power Shifting.

This research was conducted at SMK Negeri 14 Medan by involving class XII TKR students as samples. This research uses the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The purpose of this research is to develop Android-based learning media using Adobe Flash CS6 that is feasible and effective for use in learning Chassis Maintenance and Power Shifting.

The results showed a high level of feasibility of learning media based on expert assessment. Media experts gave it an average score of 3.64, learning design expert 3.69, and material expert 3.92, all in the "Very Decent" category. Small group and large group trials also scored "Very Decent" with averages of 3.61 and 3.66. The overall total average score is 3,704, indicating that this interactive learning medium is very feasible to use. The results of effectiveness testing showed an increase in student learning outcomes from pre-test by 45.83 to post-test by 85.42, with an increase in learning outcomes by 39.59. A high N-Gain value of 0.7389 with a percentage of 73.89% shows the effectiveness of Android-based learning media using Adobe Flash CS6 in improving student learning outcomes. Thus, it can be concluded that this learning media is very feasible and effective in improving student learning outcomes in the subjects of Chassis Maintenance and Power Transfer at SMK Negeri 14 Medan.

Keywords: Adobe Flash CS6, Android, Effectiveness, Feasibilit, Learning media.