

## ABSTRAK

**Bayu Erlangga : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *software Flip PDF* Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis Dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan Siswa Kelas XI Di Smk Ti Swasta Budi Agung Medan. 2024**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *software flip PDF* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan di kelas XI TKRO di SMK TI Swasta Budi Agung Medan; (2) Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *software flip PDF*; (3) Mengukur efektivitas penggunaan interaktif menggunakan *software flip PDF* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan di kelas XI TKRO SMK TI Swasta Budi Agung Medan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK TI Swasta Budi Agung Medan, dengan sampel penelitian adalah siswa kelas XI TKRO. Metode R&D pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu (1) *Analysis* (menganalisis), (2) *Design* (perencanaan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).

Hasil penelitian yang diperoleh dalam menguji tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi didapat nilai rata-rata 3,72 dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media diperoleh nilai rata-rata 3,50 dengan kategori “Sangat Layak”, ahli desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 3,77 dengan kategori “Sangat Layak”. Pada tahap uji coba dilakukan secara *one to one* diperoleh nilai rata-rata 3,56 dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 3,45 dengan kategori “Sangat Layak” dan uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata 3,60 dengan kategori “Sangat Layak”. Total nilai rata-rata keseluruhan adalah 3,58 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penelitian yang diperoleh dalam mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif menunjukkan nilai *pre-test* sebesar 32,58 dan nilai *post-test* sebesar 84,35 dengan peningkatan hasil belajar sebesar 51,77, kemudian nilai N-Gain yang didapatkan sebesar 0,77 dengan kategori tinggi dan persentase 76,89% dengan kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *software flip PDF* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan di kelas XI TKRO SMK TI Swasta Budi Agung Medan.

Kata Kunci: Pengembangan, pembelajaran interaktif, hasil belajar, kelayakan, efektifitas.

## **ABSTRACT**

***Bayu Erlangga: Development of Interactive Learning Media Using Flip PDF Software in the Subject of Chassis Maintenance and Power Transmission of Light Vehicles for Grade XI Students at SMK Ti Swasta Budi Agung Medan. 2024***

*This study aims to: (1) Develop interactive learning media using flip PDF software on student learning outcomes in the subject of chassis maintenance and light vehicle power transmission in class XI TKRO at SMK TI Swasta Budi Agung Medan; (2) Test the feasibility of interactive learning media using flip PDF software; (3) Measure the effectiveness of interactive use using flip PDF software on student learning outcomes in the subject of chassis maintenance and light vehicle power transmission in class XI TKRO SMK TI Swasta Budi Agung Medan.*

*This research was conducted at SMK TI Swasta Budi Agung Medan, with the research sample being class XI TKRO students. The R&D method in this research uses the ADDIE development model which has 5 stages, namely (1) Analysis (analyzing), (2) Design (planning), (3) Development (development), (4) Implementation (implementation), and (5) Evaluation (evaluation).*

*The results of the study obtained in testing the level of feasibility of interactive learning media based on validation/assessment from material experts obtained an average value of 3.72 with the category "Very Feasible", media experts obtained an average value of 3.50 with the category "Very Feasible", learning design experts obtained an average value of 3.77 with the category "Very Feasible". At the trial stage carried out one to one, an average value of 3.56 was obtained with the category "Very Feasible", small group trials obtained an average value of 3.45 with the category "Very Feasible" and large group trials obtained an average value of 3.60 with the category "Very Feasible". The total average value is 3.58 with the category "Very Feasible". The results of the study obtained in measuring the effectiveness of interactive learning media showed a pre-test value of 32.58 and a post-test value of 84.35 with an increase in learning outcomes of 51.77, then the N-Gain value obtained was 0.77 with a high category and a percentage of 76.89% with an effective category. This shows that interactive learning media using flip PDF software is very suitable for use as a learning medium and is effective in improving student learning outcomes in the subject of chassis maintenance and light vehicle power transmission in class XI TKRO of SMK TI Swasta Budi Agung Medan.*

**Keywords:** *Development, interactive learning, learning outcomes, feasibility, effectiveness.*