

ABSTRAK

Prima Hapri Daniel Surbakti: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Materi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor Kelas XI SMK Immanuel 1 Kabanjahe. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2024.

Dalam mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor, 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 *Aplikasi Ispring Suite 9* yang layak dan efektif untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Imanuel 1 Kabanjahe dengan melibatkan siswa kelas XI sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan model *Research & Depelopment (R&D)*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *Aplikasi Ispring Suite 9* yang layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran yang tinggi berdasarkan penilaian ahli. Ahli media memberikan nilai rata-rata 3,55, ahli desain pembelajaran 3,75, dan ahli materi 3,95, semuanya dalam kategori "Sangat Layak". Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar juga mendapatkan nilai "Sangat Layak" dengan rata-rata 3,66 dan 3,64. Total nilai rata-rata keseluruhan adalah 3,71, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan. Hasil pengujian efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari pre-test sebesar 45,44 menjadi post-test sebesar 84,55, dengan peningkatan hasil belajar sebesar 39,11. Nilai *N-Gain* yang tinggi sebesar 0,7129 dengan persentase 71,29% menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Aplikasi Ispring Suite 9* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal Ini menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis *Aplikasi Ispring Suite 9* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dan efektif dalam mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor di SMK Imanuel 1 Kabanjahe.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Aplikasi Ispring Suite 9*, Kelayakan, Efektivitas.

ABSTRACT

Prima Hapri Daniel Surbakti: Development of Interactive Learning Media Based on the Ispring Suite 9 Application on Motorcycle Chassis Maintenance Materials Class XI SMK Immanuel 1 Kabanjahe. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2024.

In the subject of Motorcycle Chassis Maintenance, 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 the Ispring Suite 9 Application that is feasible and effective to increase students' interest, understanding, and learning outcomes in learning Motorcycle Chassis Maintenance. This research was carried out at SMK Imanuel 1 Kabanjahe by involving grade XI students as a sample. This study uses a Research & Development (R&D) model. The purpose of this study is to develop application-based learning media using the Ispring Suite 9 Application that is feasible and effective to be used in learning Motorcycle Chassis Maintenance. The results of the study show a high level of feasibility of learning media based on expert assessment. Media experts gave an average score of 3.55, learning design experts 3.75, and material matter experts 3.95, all in the "Very Decent" category. Small group and large group trials also received "Very Decent" scores with an average of 3.66 and 3.64. The total overall average score is 3.71, indicating that this interactive learning media is very feasible to use. The results of the effectiveness test showed an increase in student learning outcomes from pre-test of 45.44 to post-test of 84.55, with an increase in learning outcomes of 39.11. A high N-Gain value of 0.7129 with a percentage of 71.29% shows the effectiveness of Android-based learning media using the Ispring Suite 9 Application in improving student learning outcomes. This shows the effectiveness of learning media based on the Ispring Suite 9 Application in improving student learning outcomes. This shows the effectiveness of learning media based on the Ispring Suite 9 Application in improving student learning outcomes. Thus, it can be concluded that this learning media is very feasible and effective in the subject of Motorcycle Chassis Maintenance at SMK Imanuel 1 Kabanjahe.

Keywords: Learning media, Ispring Suite 9 Application, Feasibility, Effectiveness.