

ABSTRAK

Reza Umam Fajri (5171121016) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Teknik Pemesinan Bubut Kelas XI Program Keahlian Teknik Mesin Di SMK Dwiwarna.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Teknik Pemesinan Bubut dan (2) mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Teknik Pemesinan Bubut.

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan prosedur pengembangan mengadopsi dari prosedur Borg and Gall yang telah dimodifikasi meliputi tahap identifikasi, tahap desain dan pengembangan, tahap validasi, tanggapan pengguna dan hasil produk akhir. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk tabel.

Hasil penelitian diperoleh: (1) telah dihasilkan media pembelajaran berbasis adobe flash cs6 teknik pemesinan bubut dengan format .exe dan memiliki ukuran sebesar 184 mb sehingga dapat digunakan pada komputer dengan spesifikasi rendah sekalipun. media pembelajaran dilengkapi dengan gambar, video, audio dan animasi yang membuat penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis adobe flash cs6 teknik pemesinan bubut memiliki latihan soal yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan; (2) kelayakan media pembelajaran teknik pemesinan bubut berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan skor 3,24 dengan persentase 81% termasuk dalam kategori baik, akumulasi dari penilaian ahli materi mendapatkan skor 3,26 dengan persentase 81,5% termasuk dalam kategori baik, dan penilaian siswa mendapatkan skor 3,45 dengan persentase 86,4% termasuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, teknik pemesinan bubut, Research and Developmen*



ABSTRACT

Reza Umam Fajri (5171121016) *Development of Adobe Flash-Based Learning Media Cs6 Lathe Machining Engineering Class XI Mechanical Engineering Program at SMK Dwiwarna.*

This research aims to: (1) develop Adobe Flash Cs6 Lathe Machining Technique-Based Learning Media and (2) determine the feasibility of Adobe Flash Cs6 Lathe Machining Technique-Based Learning Media.

The type of research used R&D (Research and Development) with the development procedure adopting the modified Borg and Gall procedure including the identification stage, design and development stage, validation stage, user feedback and final product results. Data collection techniques were carried out by observation, interviews and questionnaires. The research data were analyzed descriptively quantitatively presented in tabular form.

The research results obtained: (1) learning media based on adobe flash cs6 lathe machining techniques has been produced in .exe format and has a size of 184 mb so that it can be used on computers with low specifications though. learning media is equipped with images, videos, audio and animation that make the presentation of material more interesting and easy to understand. Learning media based on adobe flash cs6 lathe machining techniques have practice questions that are used to test students' understanding of the material taught; (2) the feasibility of learning media for lathe machining techniques based on media expert assessment gets a score of 3.24 with a percentage of 81% including in the good category, the accumulation of material expert assessment gets a score of 3.26 with a percentage of 81.5% including in the good category, and student assessment gets a score of 3.45 with a percentage of 86.4% including in the very good category.

Keywords: *Learning media, lathe machining techniques, Research and Development*

