

ABSTRAK

ANDI BAHAR, 8126121004. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Simulasi Animasi Pada Matakuliah Chasis Otomotif, Tesis: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan simulasi animasi pada matakuliah chasis otomotif yang berkualitas, mudah dipelajari dan dipahami mahasiswa serta dapat digunakan untuk pembelajaran individual.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan produk Borg dan Gall yang dipadu dengan desain pengembangan pembelajaran Dick dan Carey. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan tahun ajaran 2015/2016. Pengembangan produk pembelajaran ini merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan yang sistematis untuk memenuhi karakteristik mahasiswa dalam belajar dengan enam tahapan, yakni: studi literatur, perencanaan atau desain pengembangan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba, revisi, produk akhir. Subyek uji coba terdiri dari 2 ahli materi matakuliah chasis otomotif, 2 ahli desain pembelajaran, 2 ahli media, 3 mahasiswa untuk uji coba perorangan, 9 mahasiswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 26 mahasiswa untuk uji coba lapangan. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket. Data-data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Secara keseluruhan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada matakuliah chasis otomotif untuk mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Otomotif Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan dengan persentase rata-rata sebesar 90,65% , nilai 5 pada skala Likert dan berada pada kriteria “sangat baik”, (2) uji ahli materi matakuliah chasis otomotif berada pada kriteria sangat baik (93,33%), (3) uji ahli desain pembelajaran berada pada kriteria sangat baik (87,40%), (4) uji ahli media berada pada kriteria sangat baik (91,65%), (5) uji coba perorangan termasuk pada kriteria sangat baik (88,87%), (6) uji coba kelompok kecil berada pada kriteria sangat baik (90,38%), dan (7) uji coba lapangan berada pada kriteria sangat baik (93,24%).

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Interaktif, Simulasi Animasi, Chasis Otomotif

ABSTRACT

ANDI BAHAR, 8126121004. Interactive Learning Media Development Using Simulated Animations On Subject Automotive Chassis, thesis: Graduate School of the State University of Medan, 2016.

The purpose of this research is to produce an interactive learning media use animated simulation on subject of quality automotive chassis, easily learned and understood the students and can be used for individual learning.

The research is the research of the development of the product development model using the Borg and Gall combined with design development learning Dick and Carey. This research was conducted in the course of technical education mechanical engineering Automotive Engineering Faculty of State University of Medan school year 2015/2016. This is a learning product development model are arranged in systematic order with hard-wired to meet the characteristics of students in learning with six stages, namely: the study of literature, planning or design development, product development, validation, testing, revisions, the final product. The subject of the test consists of 2 expert material subject automotive chassis, 2 expert instructional design, 2 expert media, 3 students for individual trials, 9 students for small group trials, and 26 students for field trials. Data about the quality of product development is collected with the now. The collected data were analyzed by descriptive qualitative analysis techniques.

The results showed that (1) the overall interactive learning media developed deserves to be used as a medium of instruction in automotive chassis subject for student Automotive Engineering Education Study Program of Mechanical Engineering Faculty of State University of Medan with average percentage of 90.65%, a value of 5 on the scale Likert and resides on the criteria of "very good", (2) testing of automotive chassis subject matter expert is on the criteria very well (93,33%) , (3) test expert instructional design is on the criteria very well (87,40%), (4) test of media experts are on the criteria very well (91,65%), (5) the individual trials included in the criteria very well (88,87%), (6) small group trials are on the criteria very well (90,38%), and (7) field trials are on the criteria very well (93,24%).

Keywords: Learning, Interactive Media, Animation, Simulation, Automotive Chassis