SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH* PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR OTOMOTIF

Mencerdaskan dan Memartabatkan Bangsa

Disusun Oleh:

FIDDIN VERYANDI GUNAWAN

1502617077

Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2022

ABSTRAK

Fiddin Veryandi Gunawan. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Software Adobe Flash Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Otomotif. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2021. Dosen Pembimbing: Adi Tri Tyassmadi dan Imam Mahir.

Dasar dari penelitian ini adalah hasil survey yang dilakukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Jakarta mengenai media pembelajaran dengan pengambilan data menggunakan Google Form, 60% responden menjawab media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku. Sumber tersebut selama ini sering dipelajari oleh mahasiswa untuk mendapatkan gambaran materi. Dengan perkembangan zaman dan seiring berjalannya waktu telah banyak media pembelajaran baru yang berkembang dan memiliki berbagai manfaat dan kelebihan dari media pembelajaran yang biasanya dipelajari oleh mahasiswa. Terbukti dengan pertanyaan analisis berikutnya yang menyatakan bahwa 93,3% responden menjawab perlunya dikembangkan media pembelajaran untuk mata kuliah Dasar-dasar Otomotif (DDO). Dengan dikembangkannya media pembelajaran tersebut diharapkan mempermudah mahasiswa dalam memahami materi. Hal tersebut yang menjadi latar belakang penelitian ini yang akan peneliti kembangkan media pembelajaran DDO. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran DDO dan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Metode Research and Development (R&D) dan model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini, yang berisikan *Analisys*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Untuk mengambil data peneliti memilih tempat di Universitas Negeri Jakarta. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner. Data yang berhasil dikumpulkan akan diungkapkan dalam distribusi skor dan dipersentase terhadap kategori skala penilaian yang ditentukan sesuai teori. Dalam pengujian validasi materi, media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria "layak" dengan nilai persentase 78%. Pengujian selanjutnya pada uji coba validasi media, media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria "sangat layak" dengan nilai persentase 81%. Masuk dalam uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada mahasiswa media pembelajaran mendapatkan persentase 90,28% yang masuk dalam interval "sangat layak". Sedangkan pada uji coba lapangan yang dilakukan kepada mahasiswa media pembelajaran mendapatkan persentase 93,4% yang masuk dalam interval "sangat layak". Dengan data dan penilaian yang terkumpul, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Adobe Flash, Pengembangan, Dasar-Dasar Otomotif, R&D, ADDIE.