

SKRIPSI

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi
Android Pada Mata Kuliah Dasar-dasar Otomotif di Program
Studi Pendidikan Teknik Mesin UNJ**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Disusun oleh:

KENSHA FALSAVA ERSAGEANO

5315153461

Skripsi Ini Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AAPLIKASI ANDROID PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR OTOMOTIF DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN UNJ

Kensha Falsava Ersageano

Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

Email: kenshafalsava@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa telah banyak dikembangkan, namun masih banyak tenaga pengajar seperti guru atau dosen belum dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran kurang berkembang. Proses pembelajaran masih konvensional, penggunaan sumber dan media pembelajaran masih terbatas, dan kesulitan siswa dalam memahami materi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android pada materi Sistem Starter Pada Mata kuliah Dasar-Dasar Otomotif pada Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), model ADDIE yang memiliki tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Media pembelajaran divalidasi oleh dosen ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, sedangkan kuesioner uji coba divalidasi oleh ahli evaluasi. Hasil validasi materi oleh dosen ahli materi berada pada kategori sesuai (72,2%) dan validasi oleh dosen ahli media berada pada kategori sangat sesuai (90%). Setelah dilakukan validasi lebih lanjut, media tersebut diujicobakan kepada mahasiswa dengan jumlah responden sebanyak 32 orang, dan diperoleh hasil kelayakan (89,91%) yang berarti media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, Media Interaktif, Aplikasi Berbasis *Android*