

## ABSTRAK

### **Pengembangan Media Pembelajaran *Trainer* Sistem Kendali Elektronik Pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Sistem Kendali Elektronik Kelas XI di SMK N 2 Lubuk Basung**

**Oleh: Frinke Gentiawireksi**

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini dikembangkan media *trainer* sistem kendali elektronik pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Sistem Kendali Elektronik (MSKE). Tujuan dari penelitian ini adalah; (1) menghasilkan *trainer* sistem kendali elektronik yang valid, praktis, dan efektif; (2) menghasilkan *jobsheet* untuk media *trainer* sistem kendali elektronik.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research & Development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran pada mata pelajaran MSKE yang dikembangkan terbatas pada kompetensi dasar membuat rangkaian kendali elektronik sederhana. Responden untuk uji coba praktikalitas dan efektivitas adalah siswa kelas XI TITL dan guru mata pelajaran MSKE. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada dua orang dosen Teknik Elektro dan dua guru MSKE sebagai validator. Data praktikalitas menggunakan angket praktikalitas yang disebarkan kepada guru MRL dan siswa kelas XI TITL. Data efektivitas diperoleh dari hasil *posttest* siswa kelas XI TITL .

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data moment kappa validitas dari tim validator sebesar 0,91 dengan kategori sangat tinggi. Hasil uji praktikalitas oleh guru memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori praktis dan 28 siswa sebesar 88% dengan kategori praktis. Hasil uji efektivitas sebesar 89,3%. Dengan demikian penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran *trainer* sistem kendali elektronik yang valid, praktis, dan efektif.