

ABSTRACT

Aris Puja Widikda, 2018. *Development of Tutorial-Based Interactive Learning Media on Automotive Electrical Subjects in Class XI Light Vehicle Engineering Department Vocational High School 1 Lahat.*

Based on the results of the study of the class XI students of the Department of Light Vehicle Engineering, showed that the limitations in the procurement of instructional media so that teachers have not found the right way in the presentation of material that cannot be presented by lecturing and record methods. This phenomenon brings negative impacts for students, so students have to repeat the material, also spend time, to overcome the problem researchers develop interactive learning media. This study aims to develop interactive learning media on the subjects of Automotive Electricity in the Department of Light Vehicle Engineering SMK N 1 Lahat.

This research uses the Research and Development (R & D) method and this research also uses 4D (four-D) development model, which consists of four stages, define, design, develop, and disseminate. Data analysis techniques used are descriptive data analysis techniques to determine validity, practicality and effectiveness of interactive learning media in Automotive Electrical subjects. This learning medium is designed using Lectora Inspire.

The results obtained from this research are as follows: (1) Validity of interactive learning media is valid on validation of material expert with value 0,95 and validation of media expert expressed valid with value 0,93, (2) Practicality of interactive learning media based on response the teacher is considered very practical with a value of 96.11 and based on the response of students stated very practical with a value of 90.54, (3) Effectiveness of interactive learning media declared effective in improving student learning outcomes when mean of pretest 61,46 become mean of posttest 81.37%. Based on the findings of this study concluded that interactive learning media on Automotive Electrical subjects is valid, practical, and effective to be used as a media of learning.

Keywords: *Interactive Learning Media, Lectora Inspire, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Aris Puja Widikda, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Tutorial pada Mata Pelajaran Kelistrikan Otomotif di Kelas XI Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK N 1 Lahat. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan hasil studi terhadap siswa kelas XI Jurusan Teknik Kendaraan Ringan, menunjukkan bahwa keterbatasan dalam pengadaan media pembelajaran sehingga guru belum menemukan cara yang tepat dalam penyajian materi yang tidak bisa disajikan dengan metode ceramah dan mencatat. Fenomena tersebut membawa dampak negatif bagi siswa, sehingga siswa harus mengulang-ulang materi, juga menghabiskan waktu, untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Kelistrikan Otomotif di jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK N 1 Lahat.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan penelitian ini juga menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*), yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *dessiminate* (penyebaran). Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif untuk menentukan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Kelistrikan Otomotif. Media pembelajaran ini dirancang dengan menggunakan *Lectora Inspire*.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Validitas media pembelajaran interaktif dinyatakan valid pada validasi ahli materi dengan nilai 0,95 dan pada validasi ahli media dinyatakan valid dengan nilai 0,93, (2) Praktikalitas media pembelajaran interaktif berdasarkan respon guru dinyatakan sangat praktis dengan nilai 96,11 dan berdasarkan respon siswa dinyatakan sangat praktis dengan nilai 90,54, (3) Efektivitas media pembelajaran interaktif dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dimana rata-rata pretest 61,46% menjadi rata-rata postest 81,37%. Berdasarkan temuan penelitian ini disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Kelistrikan Otomotif ini valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*, Hasil Belajar