

ABSTRAK

Zulbadri, Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Instrumentasi dan Sinyal Sepeda Motor (SISSM) Berbasis *Android*. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran Sistem Instrumentasi dan Sinyal Sepeda Motor (SISSM) dilaksanakan pada Kompetensi Keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pada masa pandemi *Covid-19* pembelajaran dilaksanakan secara Daring (Dalam Jaringan) melalui *Google Classroom* dan menggunakan buku paket namun belum efektif. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran SISSM berbasis *Android* yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan Model pengembangan *Instruksional Development Institute* (IDI) dimana memiliki langkah yang praktis untuk pengembangan produk. Model IDI memiliki 3 tahap untuk menetapkan prinsip-prinsip pendekatan sistem yang meliputi yaitu pendefinisian (*define*), pengembangan (*develop*) dan evaluasi (*evaluate*). Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari validator guru dan siswa melalui angket pengujian validitas, praktikalitas dan efektifitas. Instrumen pengumpul data berbentuk angket. Teknik analisis data deskriptif untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran SISSM berbasis *Android*.

Hasil validitas media pembelajaran SISSM berbasis *Android* meliputi validitas tampilan media dengan nilai 0,78, validitas materi dengan nilai 0,76, dan validitas bahasa dengan nilai 0,75. Semua aspek validitas media dikategorikan "Valid" karena nilainya besar dari 0,666. Untuk hasil praktikalitas diperoleh dari guru sebesar 95,71% dan siswa 87,40% ini dikategorikan Sangat Praktis. Selanjutnya efektifitas media pembelajaran SISSM berbasis *Android* berdasarkan rata-rata nilai *pretest* rata-rata siswa sebesar 38,01 dan rata-rata nilai *posttest* 91,24 maka diperoleh nilai *Gain Score* 0,86 maka media dikategorikan efektif karena nilai *N-Gain* > 0,7.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Validitas, Praktikalitas, Efektivitas.