

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *APP INVENTOR* PADA MATA KULIAH
MENGAMBAR MESIN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK
MESIN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

Oleh

**Kadek Bayu Artawiguna, 1715071006
Program Studi Pendidikan Teknik Mesin**

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata kuliah Menggambar Mesin. 2) Mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* pada mata kuliah Menggambar Mesin. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4 D (*four-D*) yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil penelitian ini adalah, 1) Media pembelajaran telah berhasil dikembangkan berupa aplikasi pada *android* yang terdiri dari enam menu utama, yaitu silabus, materi, latihan, tentang, petunjuk dan keluar. 2) Hasil uji dari ahli materi sebesar 80% dengan kriteria layak, hasil uji dari ahli media sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak, hasil uji coba kelompok kecil sebesar 92,3% dan hasil uji coba kelompok besar 87% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil yang didapat, media pembelajaran menggambar mesin berbasis *android* sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Menggambar Mesin Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Pendidikan Ganesha.

Kata kunci: *Android*, Media Pembelajaran, Pengembangan

**DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA USING APP
INVENTOR IN MACHINE DRAWING COURSE MECHANICAL
ENGINEERING EDUCATION STUDY PROGRAM GANESHA
UNIVERSITY OF EDUCATION**

By

Kadek Bayu Artawiguna, 1715071006

Mechanical Engineering Education Study Program

ABSTRACT

This research is a development research that aims to: 1) Know the development of android-based learning media in the Machine Drawing course. 2) Knowing the level of feasibility and practicality of android-based learning media in the Machine Drawing course. This development research uses a 4D (four-D) development model which consists of four main stages, they were define, design, develop, and disseminate. The result of this study are, 1) Learning media has been successfully developed in the form of an application on android which consist of six main menus, they were syllabus, theory, practice, about, help, and exit. 2) The test result from material experts are 80% with proper criteria, test result from media experts are 92,5% with very feasible criteria, the results of the small group trial were 92,3% and the large group trial results were 87% with very practical criteria. Based on the result obtained, the android-based machine drawing learning media is very feasible and very practical to be used as a learning medium in the Machine Drawing course, Mechanical Engineering Education Study Program, Ganesha University of Education.

Keywords : Android, Learning Media, Development