

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERBAIKAN BODI OTOMOTIF
BERBASIS APLIKASI *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN PENGECATAN
BODI OTOMOTIF KELAS XII TPBO DI SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN**

Oleh:
Fasta Aula Hidayat
NIM. 15504241003

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menghasilkan rancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengecatan Otomotif Berbasis Android, (2) Menghasilkan Aplikasi Media Pembelajaran Otomotif Berbasis Android, (3) Mengetahui tingkat kelayakan Aplikasi Media Pembelajaran Pengecatan Otomotif Berbasis Android.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development dengan mengacu pada langkah-langkah metode penelitian 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Pada metode penelitian 4D terdapat 4 langkah yaitu: Define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dissemination (penyebarluasan). Subjek pada penelitian ini yang berkedudukan sebagai responden berjumlah 32 orang siswa kelas XII Teknik Perbaikan Bodi Otomotif dan 2 guru keahlian Teknik Perbaikan Bodi Otomotif SMK Negeri 2 Depok Sleman.

Hasil Penelitian ini berupa: (1) Rancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengecatan Otomotif Berbasis Android yang tertuang pada Storyboard , (2) Aplikasi Media Pembelajaran Pengecatan Otomotif Berbasis Android memiliki format APK dan dapat di install pada system Android minimum Jelly Bean atau API Level 17 dengan ukuran file sebesar 13Mb, aplikasi ini terdiri dari 2 kompetensi dasar sebagai materi utama pada mata pelajaran pengecatan bodi otomotif, dukungan gambar yang relevan pada materi yang disajikan, kuis sebagai bahan evaluasi ajar, dan video pembelajaran sebagai pendukung materi yang disajikan, (3) Media Media Pembelajaran Pengecatan Otomotif Berbasis Android layak digunakan sebagai media belajar, hal tersebut berdasarkan hasil keseluruhan penilain dari: Ahli materi memperoleh skor keseluruhan 4,83 atau sangat layak. Ahli media memperoleh skor keseluruhan 3,81 atau layak. Guru memperoleh skor keseluruhan 4,36 atau sangat layak. Uji coba skala kecil memperoleh skor keseluruhan 3,04 atau cukup layak. Uji coba skala besar memperoleh skor keseluruhan 4,29 atau sangat layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Pengecatan

**DEVELOPMENT OF AUTOMOTIVE BODY IMPROVEMENT MEDIA BASED ON
ANDROID APPLICATION IN LESSONS FOR PAINTING AUTOMOTIVE
BODIES OF CLASS XII TPBO IN DEPOK SLEMAN 2 STATE VOCATIONAL
SCHOOL**

By:
Fasta Aula Hidayat
NIM. 15504241003

ABSTRACT

The aim of this study are (1) To produce an Android-based Automotive Painting Learning Media Application, (2) To Produce Android-Based Automotive Learning Media Applications, (3) To determine the feasibility of Android-based Automotive Painting Media Application.

This research is a development research with reference to the steps of the 4D research method developed by Thiagarajan. In 4D research method there are 4 steps: Define, design, development, dissemination. The subjects in this study who serves as the respondent amounted to 32 students of class XII Automotive Body Repair Techniques and 2 teacher expertise Engineering Automotive Body Repair SMK Negeri 2 Depok Sleman.

The results of this study are: (1) Design of Android-based Automotive Painting Learning Media Application contained in Storyboard, (2) Automotive Based Painting Media Application Android has an APK format and can be installed on an Android system with minimum Jelly Bean or API Level 17 with size file size of 13MB, this application consists of 2 basic competencies as the main material in automotive body painting subjects, support of relevant images on the material presented, quizzes as material for teaching evaluation, and learning videos as supporting material presented, (3) Media Android Based Painting Learning is worthy of being used as a learning medium, it is based on the results of the overall assessment of: Material experts obtain an overall score of 4.83 or very feasible. Media experts obtain an overall score of 3.81 or decent. The teacher gets an overall score of 4.36 or is very feasible. Small-scale trials obtained an overall score of 3.04 or quite feasible. Large scale trials obtained an overall score of 4.29 or very feasible.

Key Word: Learning Media, Android, Painting