

# PENGEMBANGAN AUTOBODY REPAIR DICTIONARY BERBASIS ANDROID

## DEVELOPMENT OF AUTOBODY REPAIR DICTIONARY BASED ON ANDROID

Oleh:

Atmoko Putra Pratamadan Muhkamad Wakid

Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: moko\_putra@yahoo.com

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Merancang *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android*, (2) Menghasilkan produk *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android*, (3) Mengetahui kelayakan *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android*. Penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan hasil pemikiran Sugiyono. Media *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android* dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media belajar, hal tersebut berdasarkan hasil keseluruhan penilaian. Hasil keseluruhan penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut: ahli materi memperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 3,48 atau sangat baik. Ahli media memperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 3,00 atau baik. Guru memperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,06 atau sangat baik. Uji skala kecil memperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 3,63 atau sangat baik. Uji skala besar memperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 3,57 atau sangat baik.

Kata kunci: *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android*

### Abstract

*The purpose of this research is (1) Designing Autobody Repair Dictionary based Android, (2) Produce a product Autobody Repair Dictionary based Android, (3) Knowing feasibility Autobody Repair Dictionary based Android. The Research is Research and Development (R&D) with referring to steps a method of research and development proceeds thought by Sugiyono. Autobody Repair Dictionary based on Android are very reasonable used as a learning media, these issues based on the result of the overall assessment. The result of the overall a judgment is obtained is as follows: matter expert mean score a whole a score was obtained 3,48 or very decent. Media experts mean score a whole a score was obtained 3,00 or decent. Teachers mean score a whole a score was obtained 4,06 or very decent. The trial of small scale mean score a whole a score was obtained 3,63 or very decent. A trial of large scale mean test scores a whole a score was obtained 3,57 or very decent.*

Keywords: *Autobody Repair Dictionary* based on *Android*

## PENDAHULUAN

Pada masa era global sekarang ini seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi yang ada di dunia, akan berdampak pada semakin banyaknya inovasi dan kreatifitas yang muncul dari berbagai aspek kehidupan. Hal tersebut menyebabkan munculnya persaingan antar bangsa yang semakin ketat, baik dalam hal perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan,

pelayanan barang dan jasa, komunikasi dan sebagainya.

Perkembangan teknologi dan Informasi yang begitu pesat, akan mendorong setiap manusia untuk merespon semua perkembangan tersebut dan terus mengikutinya. Sehingga hal tersebut memberikan tuntutan kepada sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan

dan teknologi. Dalam menghadapi perkembangan teknologi ini maka dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi dengan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif, berkompeten dan berkualitas agar mampu bersaing dengan bangsa lain.

Dalam proses pembelajaran SMK N 2 Depok menggunakan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menuntut siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam kegiatan belajar, selain itu siswa dituntut mencari sumber belajar dari berbagai media belajar. Media tersebut diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada masa PPL 2016 di Program Keahlian Perbaikan Bodi Otomotif SMK N 2 Depok Sleman, media belajar mandiri yang digunakan oleh siswa diantaranya adalah buku pegangan wajib siswa, *training manual book*, *hand out*, *job sheet* dan modul. Dalam media belajar yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran tersebut banyak mengandung istilah atau kosakata dalam bahasa asing. Istilah asing tersebut digunakan untuk menyebutkan nama komponen, nama alat, penyebutan fungsi dan cara kerja. Dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik dituntut harus menguasai dan memahami apa yang ada di dalam buku pegangan wajib yang dimiliki siswa tersebut. Kendala yang ditemukan adalah buku pegangan yang dimiliki siswa tidak dilengkapi dengan glosarium yang dapat membantu siswa dalam memahami istilah atau kosakata asing yang terdapat pada buku tersebut.

Dari hasil observasi, pada tahun 2014 telah dikembangkan kamus bahasa asing dalam bentuk media cetak atau konvensional. Kamus ini dinilai dapat memudahkan siswa untuk belajar dan memahami istilah asing yang terdapat dalam buku pegangan siswa. Namun kamus konvensional yang dikembangkan ini memiliki beberapa kelemahan diantaranya adalah jumlah produksi kamus tersebut masih terbatas hanya untuk penelitian, mudah hilang dan media pembelajaran tersebut tidak dapat digunakan sewaktu-waktu. Selain hal tersebut pemanfaatan kamus yang telah dikembangkan ini dirasa kurang maksimal. Pemanfaatan yang kurang maksimal dapat dilihat dari masih banyak siswa belum mengetahui telah ada kamus spesifik mengenai istilah asing terkait mata diklat Perbaikan Bodi Otomotif. Kecenderungan siswa yang harus selalu diingatkan untuk membaca hampir selalu ditemui dan pada waktu tertentu siswa lebih memilih untuk *browsing* menggunakan *handphone* daripada meminjam buku yang telah ada. Minat baca peserta terhadap buku yang berkurang dapat terlihat dari guru berkali-kali harus selalu mengingatkan peserta didik untuk membaca. Ketersediaan perpustakaan baik perpustakaan jurusan ataupun sekolah yang memiliki berbagai referensi bukupun masih belum menimbulkan minat membaca peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah kunjungan siswa Program Keahlian Perbaikan Bodi Otomotif ke perpustakaan sekolah. Kurang variasinya media pembelajaran yang ada juga mempengaruhi minat baca dari peserta didik, sehingga perlu mengoptimalkan media yang sudah ada dengan melakukan inovasi mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

Perkembangan teknologi *mobile* pada era *digital* sekarang ini terlihat sangat pesat, salah satu perangkat *mobile* yang sudah sangat umum digunakan adalah *handphone* (telepon genggam). Pada tahun 2016 dikemukakan oleh Bagus Ramadhan yang mengutip dari *DS Annual Startup report 2015* dalam laman [www.goodnewsfromindonesia.org](http://www.goodnewsfromindonesia.org) Indonesia saat ini pengguna aktif ponsel telah mencapai 281,9 juta orang. Jumlah tersebut menggambarkan bahwa setiap orang di Indonesia memiliki *handphone* sebanyak 1,13 unit. Dari *range* usia kepemilikan *handphone* 90% kategori usia peserta didik mempunyai 1 *handphone* atau bahkan lebih dari 1 *handphone*. Semakin banyaknya peserta didik yang menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula potensi untuk memanfaatkan penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI TPBO dengan total 32 peserta didik, semua siswa sudah memiliki *handphone*, dengan mayoritas siswa menggunakan *handphone* berbasis *Android*. Pemanfaatan *Mobile Learning* berbasis aplikasi *Android* di SMK N 2 Depok sebagai media belajar masih belum ada, para siswa masih banyak menggunakan laptop dan buku sebagai penunjang dalam pembelajaran. Berawal dari permasalahan yang ada di SMK N 2 Depok Jurusan Teknik Perbaikan Bodi tersebut, peneliti mencoba mencari informasi lebih luas mengenai pemanfaatan teknologi berbasis *Android* sebagai media belajar Teknik Perbaikan Bodi Otomotif. Dari hasil observasi melalui *website* mengenai Kamus khusus Perbaikan Bodi Otomotif diketahui bahwa media belajar Kamus Teknik Perbaikan Bodi Otomotif berbasis

*Android* masih belum dikembangkan. Melihat potensi yang ada maka pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan aplikasi Kamus Perbaikan Bodi Otomotif berbasis *Android* diharapkan mampu memberikan variasi media belajar yang nantinya dapat dimanfaatkan secara luas tidak hanya untuk peserta didik tetapi secara umum.

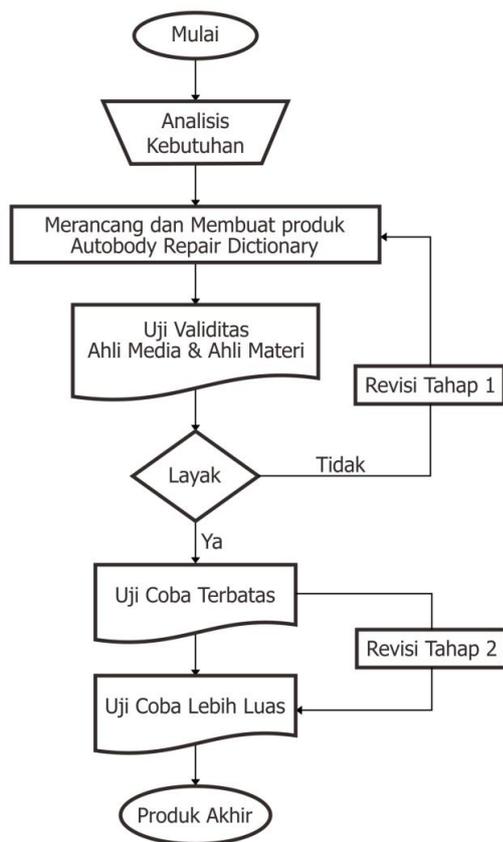
## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau sering juga disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk baru dan menguji keefektifannya atau mengembangkan produk yang sudah ada yang hasilnya dapat bermanfaat dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat berupa buku, modul, alat dan perangkat bantu pembelajaran atau media pembelajaran. Sedangkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media belajar *Autobody Repair Dictionary* Program Keahlian Perbaikan Bodi Otomotif berbasis *Android* di SMK N 2 Depok, Sleman.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian (R&D) hasil pemikiran Sugiyono. Langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2007: 298) meliputi: (1) indentifikasi masalah; (2) pengumpulan informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk tahap akhir; (10)

produksi masal. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2007: 298), peneliti merumuskan tahapan penelitian sesuai dengan kebutuhan dari peneliti. Tahapan yang ditempuh dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ke delapan yaitu tahapan uji coba pemakaian. Berikut ini adalah diagram alur prosedur pengembangan *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android*:



Gambar 1. Diagram Alur Pengembangan Media

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 2 Depok Sleman tahun ajaran 2016/2017. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Oktober 2016.

### Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini terdiri dari 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, 2 guru mata pelajaran Teknik Perbaikan Bodi Otomotif yang berkedudukan sebagai

evaluator dan reviewer, serta 40 siswa Teknik Perbaikan Bodi Otomotif SMK Negeri 2 Depok Sleman yang berkedudukan sebagai responden dalam uji coba produk.

### Prosedur

Prosedur pengembangan merupakan tahapan atau langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan suatu produk. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini secara umum menggunakan langkah-langkah yang telah dibuat dalam pengembangan model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono, yang mana penelitian ini dilakukan sampai pada tahap uji coba pemakaian. Sehingga tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam melakukan perancangan media pembelajaran, antara lain, analisis terhadap kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum, analisis materi, analisis masalah dan potensi. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengidentifikasi kurikulum yang digunakan oleh Program Teknik Perbaikan Bodi Otomotif. Analisis masalah dan potensi dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan potensi yang ada di dalam kelas. Analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi materi, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan dan menyusun kembali secara sistematis. Pada tahapan analisis ini juga dilakukan tahapan mengumpulkan informasi.

Desain Produk Pada tahapan ini dilakukan perancangan desain awal media pembelajaran kamus digital berbasis *Android*. Perancangan

Kamus Digital meliputi tujuan penyusunan kamus dan pendekatan yang digunakan dalam perancangan kamus dengan mengumpulkan referensi yang dibutuhkan dalam perancangan. Langkah berikutnya adalah melakukan penyortiran kata istilah yang terdapat dalam buku pegangan peserta didik untuk kemudian dimasukkan dalam kamus digital. Pembuatan *database* istilah asing dalam mata diklat perbaikan bodi otomotif dengan MySQL *database* sesuai dengan abjad.

Tahapan berikutnya adalah pengolahan data dan pemberian makna terhadap kata yang telah dibuat di dalam *database*. Pembuatan Desain kamus dengan menggunakan *Android Studio* dalam pembuatan desain meliputi beberapa proses diantaranya adalah: Pembuatan Logo awal, *interface* tampilan awal program, desain *icon* tampilan menu, desain menu yang ditampilkan dan desain isi, tujuan dari pembuatan desain kamus ini adalah didapatkan desain yang menarik agar meningkatkan rasa ingin tahu dan minat baca peserta didik. Setelah tahapan selesai selanjutnya dilakukan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Tahapan berikutnya adalah validasi ahli dan revisi pada tahap ini media belajar yang telah dibuat sesuai dengan rancangan desain awal dilakukan validasi yang dilakukan oleh ahli media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan kamus digital yang dibuat dilihat dari berbagai aspek, diantaranya aspek materi, aspek fungsi, aspek grafis dan aspek tata tulis. Pada tahapan validasi ini diharapkan mendapatkan *feedback* atau saran untuk perbaikan media belajar *Autobody Repair Dictionary* Program Keahlian Perbaikan Bodi Otomotif berbasis

*Android* yang dikembangkan sebelum dilaksanakan uji coba produk kepada peserta didik.

Tahapan selanjutnya adalah Uji Coba Produk Skala Kecil. Proses pada tahap ini adalah dilakukan uji coba terbatas dalam skala kecil yang melibatkan responden berjumlah 10 orang dari siswa TPBO SMK Negeri 2 Depok Sleman. Pada tahap ini apabila masih dirasa diperlukan perbaikan pada media maka dilakukan revisi tahap berikutnya.

Berikutnya adalah Uji Coba Produk Skala Besar. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk dalam skala besar yang melibatkan responden berjumlah 30 orang dari siswa TPBO SMK Negeri 2 Depok Sleman.

Produk Akhir Media Pembelajaran Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah Aplikasi *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android*.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua metode, yaitu metode observasi dan angket/kuesioner. Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang dijabarkan dalam distribusi skor penilaian terhadap kriteria skala penilaian yang ditentukan.

### **Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan data kualitatif, sehingga analisa data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan analisis data

kualitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh dari pengisian angket yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Data yang dihasilkan tersebut kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan. Sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan saran, komentar dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Data kuantitatif yang diperoleh dihitung skor rata-ratanya dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Husaini Usman & Purnomo Setiadi Akbar (2011: 89) berikut ini.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : Rerata Skor Tiap Komponen

$\sum x$  : Jumlah Skor

$N$  : Jumlah Indikator yang Dinilai

Dari data kuantitatif yang telah dihitung reratanya tersebut kemudian diubah menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan acuan yang dikemukakan oleh Eko Putro W (2009: 238) berikut ini.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke kualitatif

Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}i + 1,8 \text{ sbi}$	$X > 3,4$	Sangat Baik (SB)
$\bar{X}i + 0,6 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}i + 1,8 \text{ sbi}$	$2,8 < X \leq 3,4$	Baik (B)
$\bar{X}i - 0,6 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}i + 0,6 \text{ sbi}$	$2,2 < X \leq 2,8$	Cukup (C)
$\bar{X}i - 1,8 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}i - 0,6 \text{ sbi}$	$1,6 < X \leq 2,2$	Kurang (K)
$X \leq \bar{X}i - 1,8 \text{ sbi}$	$X \leq 1,6$	Sangat Kurang (SK)

Acuan yang dikemukakan oleh Eko Putro W (2009: 238) digunakan sebagai dasar menentukan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru, siswa dalam uji

skala kecil dan siswa dalam uji skala besar. untuk termasuk dalam kategori layak ataukah tidak.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android* dikembangkan dengan langkah-langkah model pengembangan hasil pemikiran Sugiyono. Produk Akhir dari pengembangan ini berupa aplikasi media *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android* dengan format *Apk*.

Kelayakan media *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android* diperoleh dari hasil validasi dan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Berikut ini adalah hasil penilaian dari ahli terhadap kelayakan media yang dikembangkan:

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1.	Isi Kamus	3,54	Sangat Baik
2.	Kualitas Penulisan	3,42	Sangat Baik
Skor Total		6,96	Sangat Baik
Rata-rata		3,48	

Berdasarkan tabel penilaian ahli materi diperoleh hasil rerata skor penilaian kelayakan adalah 3,48. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa media *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android* dari segi materi dikategorikan sangat layak.

Tabel 3. Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1.	Pemrograman	3,00	Baik
2.	Penulisan	3,00	Baik
3.	Tampilan Media	3,00	Baik
Skor Rerata Total		9,00	Baik
Rata-rata		3,00	

Berdasarkan tabel penilaian ahli media diperoleh hasil rerata skor penilaian kelayakan adalah 3,00. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa media dilihat dari segi media dikategorikan layak.

Adapun saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Saran dan Komentar Ahli Media

No	Saran & Komentar	Tindak Lanjut
1.	<i>Title page (Splash Screen)</i> perlu ditambah info mengenai pengembang (nama dan prodi) dan tidak perlu ada <i>timer</i> .	Penambahan info mengenai data pengembang pada <i>splash screen</i> , menu <i>timer</i> dihilangkan dan menggantinya dengan metode <i>touch skip</i> .
2.	Penambahan Gambar agar lebih menarik.	Penambahan gambar sesuai dengan kata yang memerlukan bantuan gambar.
3.	Menu add word harus diurutkan sesuai abjad tidak hanya waktu ketika penambahan kata.	Penambahan menu <i>order by alphabetical</i> pada add word sehingga secara otomatis kata dapat menyesuaikan sesuai dengan abjad ketika ditambahkan.

Selain dilakukan penilaian oleh para ahli, penilaian juga dilakukan oleh dua orang guru Teknik Perbaikan Bodi Otomotif. Berikut ini adalah hasil penilaian yang didapatkan dari guru

Tabel 4. Penilaian Guru

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1.	Pemrograman	3,75	Sangat Baik
2.	Penulisan	5,36	Sangat Baik
3.	Tampilan Media	3,63	Sangat Baik
4.	Kemanfaatan	3,50	Sangat Baik
Skor Rerata Total		16,24	Sangat Baik
Rata-rata		4,06	

Berdasarkan tabel penilaian oleh guru diperoleh hasil rerata skor penilaian kelayakan adalah 4,06. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa media *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android* dari segi media dikategorikan sangat layak.

Tahap selanjutnya adalah uji skala kecil dan uji skala besar, dalam uji coba ini penilaian

dilakukan oleh siswa Teknik Perbaikan Bodi Otomotif. Uji skala kecil melibatkan 10 siswa dan Uji skala besar melibatkan 30 siswa. Berikut ini adalah hasil penilaian dalam uji skala kecil dan uji skala besar.

Tabel 5. Penilaian Uji Skala Kecil

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1.	Pemrograman	3,85	Sangat Baik
2.	Penulisan	3,57	Sangat Baik
3.	Tampilan Media	3,31	Baik
4.	Kemanfaatan	3,78	Sangat Baik
Skor Rerata Total		14,51	Sangat Baik
Rata-rata		3,63	

Sedangkan hasil penilaian dalam uji skala besar dapat dilihat pada tabel uji skala besar berikut ini:

Tabel 6. Penilaian Uji Skala Besar

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1.	Pemrograman	3,79	Sangat Baik
2.	Penulisan	3,51	Sangat Baik
3.	Tampilan Media	3,35	Baik
4.	Kemanfaatan	3,64	Sangat Baik
Skor Rerata Total		14,29	Sangat Baik
Rata-rata		3,57	

Berdasarkan tabel penilaian dari uji skala kecil diperoleh hasil 3,63. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa media dari segi media dikategorikan sangat layak. Sedangkan hasil penilaian uji skala besar diperoleh hasil 3,57 yang dapat diartikan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Pengembangan *Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android* menggunakan metode pengembangan yang dikembangkan oleh

Sugiyono. Tahapan pengembangan yang dilakukan adalah (1) indentifikasi masalah; (2) pengumpulan informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian

*Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android* sangat layak digunakan sebagai media belajar pada Mata Diklat Teknik Perbaikan Bodi Otomotif. Rerata penilaian dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 3,48, dengan demikian ditinjau dari segi materi pada media dapat dikategorikan **Sangat Baik/ Sangat Layak**. Rerata penilaian dari ahli media menunjukkan skor sebesar 3,00, sehingga ditinjau dari segi media dapat dikategorikan **Baik/ Layak**. Rerata penilaian dari Guru menunjukkan skor sebesar 4,06, dengan demikian ditinjau dari penilaian yang diberikan oleh guru terhadap media dapat dikategorikan **Sangat Baik/ Sangat Layak**. Penilaian dalam uji skala kecil memperoleh rerata skor sebesar 3,63, dengan demikian ditinjau dari penilaian yang diberikan oleh siswa dalam uji skala kecil dapat dikategorikan **Sangat Baik/ Sangat Layak**. Penilaian berikutnya adalah dari siswa dalam uji skala besar. Secara keseluruhan, rerata penilaian dalam uji skala besar menunjukkan skor sebesar 3,57, dengan demikian ditinjau dari penilaian yang diberikan oleh siswa dalam uji skala besar terhadap media

*Autobody Repair Dictionary* berbasis *Android* dapat dikategorikan **Sangat Baik/ Sangat Layak**.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka perlu dilaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai *Autobody Repair Dictionary*, sehingga aplikasi ini nantinya dapat dibuat lebih lengkap. Aplikasi ini juga diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan disertai video animasi yang berkaitan dengan perbaikan bodi. Selain itu diharapkan pula aplikasi ini dapat dikembangkan dengan *platform* berbasis IOS.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bagus Ramadhan. (2015). *DS Annual Startup Report 2015*. Diakses dari [www.goodnewsfromindonesia.org](http://www.goodnewsfromindonesia.org) pada tanggal 6 Oktober 2016.
- Eko Putro Widoyoko, S. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Husaini Usman & Purnomo Setyadi. (2011). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta