

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN REALITY MOTOR 2 TAK DENGAN 3D PRINT

Oleh: Moch Solikin, Aan Yudianto, I Wayan Adiyasa, Muhammad Syahrul Akmal, Mukhammad Maftakhul Aziz, Sultantyo Djatinegoro, Agit Sakti Nur Kholis, Kesit Bayu Purnomo

ABSTRAK

Pandemi Covid19 yang melanda dunia memerlukan inovasi media Pendidikan yang portable, ringan, dan mudah untuk dioperasikan untuk keperluan pembelajaran secara daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk siswa SMK Jurusan Teknik Kendaraan Ringan pada topik mesin 2 langkah dengan menggunakan model mesin yang dibuat menggunakan teknologi *3D printing* dengan bahan dasar *Polylactic Acid*. Hal ini dilaksanakan untuk mengembangkan media guna mendukung guru-guru mata pelajaran terkait dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D Research)* yang terdiri dari langkah identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, pengujian, evaluasi dan terakhir adalah mengkomunikasikan hasil. Analisis data dilaksanakan secara kuantitatif dan kualitatif. Target luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah artikel ilmiah yang dimuat dalam jurnal internasional bereputasi, dan produk media pembelajaran.

Kata Kunci: *media pembelajaran, 3D print, engine*