**PENGEMBANGAN SIMULATOR KINEMATIKA DAN NAVIGASI *SWERVE DRIVE AUTONOMOUS MOBILE ROBOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH PRAKTIK ROBOTIKA**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**



Ditulis untuk memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar

Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika

**Oleh:**

**VINCENT KENUTAMA PRASETYO**

**NIM 21518241007**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2025**

# LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN SIMULATOR KINEMATIKA DAN NAVIGASI *SWERVE DRIVE AUTONOMOUS MOBILE ROBOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH PRAKTIK ROBOTIKA**

A yellow circle with white text and a logo

AI-generated content may be incorrect.

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**VINCENT KENUTAMA PRASETYO**

**NIM 21518241007**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal:………………….

Yogyakarta, 19 Maret 2025

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Program Studi  Pendidikan Teknik Mekatronika  Sigit Yatmono, S.T., M.T  NIP. 197301251999031001 | Disetujui,  Dosen Pembimbing TAS,  Dr. Herlambang Sigit Pramono, S.T., M.Cs  NIP. 196508291999031001 |

# SURAT PERNYATAAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | : | Vincent Kenutama Prasetyo |
| NIM | : | 21518241007 |
| Program Studi | : | Pendidikan Teknik Mekatronika |
| Fakultas | : | Teknik |
| Judul Skripsi | : | Pengembangan Simulator Kinematika dan Navigasi *Swerve Drive Autonomous Mobile Robot* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Praktik Robotika |

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang dituliskan atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 19 Maret 2025

Yang menyatakan,

Vincent Kenutama Prasetyo

NIM. 21518241007

# KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan segala anugerah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Simulator Kinematika dan Navigasi *Swerve Drive Autonomous Mobile Robot* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Praktik Robotika”.

Proposal Tugas Akhir Skripsi disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, dan sebagai wujud kontribusi penulis dalam pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Praktik Robotika. Keberhasilan serta kesuksesan dalam penyusunan dan penyelesaian Proposal Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan semangat dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal terrsebut, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Herlambang Sigit Pramono, S.T., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, motivasi, kritik dan saran, serta evaluasi yang berharga selama proses penyusunan Proposal Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Phil. Nurhening Yuniarti, S.Pd., M.T., selaku Ketua Departemen Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Sigit Yatmono, M.T., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Teman-teman seperjuangan dari Prodi Pendidikan Teknik Mekatronika, Tim Robotika UNY, dan Tim Maestro Evo, yang telah memberikan motivasi serta pengalaman berharga.
5. Semua pihak yang secara langsung atau tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu atas bantuannya selama penyusunan Proposal Tugas Akhir Skripsi.

Penulis berharap penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Praktik Robotika, khususnya dalam pemahaman sistem *swerve drive* AMR, serta menjadi sumber inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran serupa. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih. Semoga penelitian ini dapat berjalan lancar dan memberikan hasil yang optimal bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Yogyakarta, 19 Maret 2025

Penulis,

Vincent Kenutama Prasetyo

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PERSETUJUAN ii](#_Toc193759164)

[SURAT PERNYATAAN KARYA iii](#_Toc193759165)

[KATA PENGANTAR iv](#_Toc193759166)

[DAFTAR ISI vi](#_Toc193759167)

[DAFTAR TABEL vii](#_Toc193759168)

[DAFTAR GAMBAR viii](#_Toc193759169)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc193759170)

[A. Latar Belakang 1](#_Toc193759171)

[B. Identifikasi Masalah 7](#_Toc193759172)

[C. Batasan Masalah 8](#_Toc193759173)

[D. Rumusan Masalah 9](#_Toc193759174)

[E. Tujuan Penelitian 9](#_Toc193759175)

[F. Manfaat Penelitian 10](#_Toc193759176)

[BAB II KAJIAN PUSTAKA 12](#_Toc193759177)

[A. Kajian Teori 12](#_Toc193759178)

[1. Konsep Media Pembelajaran 12](#_Toc193759179)

[2. Penelitian dan Pengembangan 20](#_Toc193759180)

[3. Model Pengembangan ADDIE 25](#_Toc193759181)

# DAFTAR TABEL

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale 15](#_Toc201002749)

[Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE 25](#_Toc201002750)

[Gambar 3. Tahapan Model ADDIE 26](#_Toc201002751)

[Gambar 4. Modul Swerve Drive 29](#_Toc201002752)

[Gambar 5. Kinematika Swerve Drive 4 Roda 31](#_Toc201002753)

# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir berperan penting dalam berbagai sektor khususnya dalam bidang kecerdasan buatan (AI) dan *embedded system*, telah mendorong kemajuan signifikan di berbagai sektor. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi adalah dalam bidang robotika, yang memiliki peranan penting dalam perkembangan di sektor Industri 4.0. Meningkatnya permintaan akan otomasi, efisiensi, dan fleksibilitas di industri mendorong adopsi teknologi robotika yang semakin luas. Integrasi AI dan *embedded system* ke dalam robotika memungkinkan robot untuk memproses data dari berbagai sensor (*Encoder*, LiDAR, Kamera, IMU) dan melakukan navigasi otonom menggunakan algoritma *path finding* (pencarian jalur) hal ini dapat ditemui pada *Autonomous Mobile Robot* (AMR).

AMR merupakan robot yang dirancang untuk beroperasi secara mandiri di lingkungan yang kompleks dan dinamis, tanpa memerlukan instruksi atau kendali langsung dari manusia, hal ini memungkinkan peningkatan pada efisiensi dan produktivitas di berbagai bidang salah satu contohnya adalah pemanfaatan AMR sebagai *transporter* di gudang untuk memindahkan logistik atau material dari satu tempat ke tempat lain (Keith & La, 2024). Namun implementasi dan pemeliharaan pada sistem robotika yang canggih ini membutuhkan tenaga kerja dengan keterampilan khusus. Di sinilah peran krusial pendidikan teknik muncul, khususnya dalam bidang robotika yang menjadi sangat penting. Terdapat kesenjangan keterampilan yang perlu dijembatani antara kemajuan teknologi robotika yang pesat dengan ketersediaan tenaga kerja yang kompeten, terutama pada kemampuan praktis seperti (*programming*, *assembly*, *welding, soldering*) dan kemampuan dalam memastikan bahwa perangkat dapat bekerja secara optimal (Shmatko & Volkova, 2020).

Institusi pendidikan khususnya pada bidang teknik, berperan penting dalam menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan di era Industri 4.0. Tanggung jawab ini tidak hanya terbatas pada *transfer* pengetahuan teoretis, melainkan juga pada pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Dalam konteks robotika modern, termasuk *Autonomous Mobile Robot* (AMR), lulusan dituntut untuk memiliki kemampuan dalam merancang, mengembangkan, memelihara, dan mengoperasikan sistem yang kompleks. Pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam meningkatkan keterampilan kerja yang sesuai dengan kebutuhan pasar tenaga kerja. Pendidikan vokasi yang terencana mampu menjembatani kesenjangan keterampilan antara dunia pendidikan dan dunia kerja melalui kurikulum berbasis industri yang relevan. Selain itu, pendidikan vokasi juga mendukung pengembangan *soft skills* dan kewirausahaan untuk menghadapi tantangan global di era industri ini. Hal ini dapat terwujud melalui sinergi antara lembaga pendidikan vokasi, pemerintah, dan industri guna menciptakan ekosistem pendidikan vokasi yang adaptif dan berkelanjutan (Sultan & Tirtayasa, 2024).

Namun, selain keterampilan teknis, dunia industri juga membutuhkan lulusan yang memiliki *soft skills* yang kuat, seperti kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, pemecahan masalah secara kreatif, dan berpikir kritis. Keterampilan abad 21, seperti literasi digital, kemampuan beradaptasi, dan *growth mindset*, juga semakin mendukung perkembangan teknologi. Dalam hal ini, pendidik perlu mengubah praktik pengajarannya dan bagaimana kurikulum harus disesuaikan untuk mencakup keterampilan abad 21 melalui penerapan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan gaya belajar yang dinamis menyesuaikan peserta didik seperti auditori, visual, dan kinestetnik secara seimbang (Chusna et al., 2024).

Menyadari pentingnya peran pendidikan teknik dalam menjembatani kesenjangan keterampilan di bidang robotika, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi negeri badan hukum di Indonesia, turut berkontribusi aktif. UNY memiliki tugas untuk menyelenggarakan pendidikan akademik, pendidikan vokasi, dan pendidikan profesi melalui program studi untuk menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing global mengacu pada standar nasional pendidikan tinggi dan mengacu pada standar pendidikan yang berlaku secara internasional. UNY memiliki sepuluh fakultas yang menawarkan berbagai departemen dan program studi. Salah satu program studi yang ada di UNY adalah Pendidikan Teknik Mekatronika yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan Teknik Elektro (DPTE) di Fakultas Teknik. Program studi Pendidikan Teknik Mekatronika berfokus pada gabungan disiplin ilmu mekanika, elektronika, dan sistem kendali. Kurikulum program studi ini mencakup mata kuliah seperti Praktik Robotika, Sistem Kendali, Pemrograman *Embedded System* yang membekali mahasiswa dengan pengetahuan dasar yang dibutuhkan pada bidang robotika. Sebagai salah satu implementasi dari kurikulum tersebut, mata kuliah Praktik Robotika dirancang untuk memberikan pengalaman *hands-on* yang komprehensif.

Dalam mata kuliah Praktik Robotika, mahasiswa idealnya mendapatkan pengalaman langsung berinteraksi dengan berbagai komponen dan sistem robotika. Praktikum ini dirancang agar mahasiswa mampu merakit robot dari komponen dasar, memprogram *controller* untuk menjalankan tugas-tugas tertentu, mengintegrasikan sensor dan aktuator, serta menguji dan memvalidasi kinerja robot melalui percobaan di berbagai skenario. Secara garis besar, robot terdiri dari tiga komponen penyusunnya antara lain: mekanik (struktur fisik, rangka, roda, sistem penggerak), elektronik (sensor, mikrokontroler, rangkaian daya), dan program (kode yang mengendalikan perilaku robot, termasuk algoritma navigasi dan *path planning*). Mahasiswa dituntut untuk dapat merakit robot dari komponen yang ada, memprogram *controller* untuk menjalankan tugas-tugas tertentu antara lain: mengikuti garis, menghindari rintangan dengan mengintegrasikan berbagai jenis sensor (seperti sensor jarak, sensor cahaya, sensor suara) dan aktuator (seperti motor dc, motor servo), serta menguji dan memvalidasi kinerja robot dalam skenario yang diberikan. Pengalaman *hands-on* ini dapat mengembangkan keterampilan teknis dalam perakitan, pemrograman, analisis kinerja, *problem solving*, berpikir kritis, dan kolaborasi. Praktikum ini menjadi jembatan penting untuk pengaplikasian konsep-konsep teoritis yang telah dipelajari di mata kuliah lain, seperti Sistem Kendali dan Pemrograman *Embedded System*, ke dalam sistem robotika.

Namun, dalam implementasi praktikum yang diselenggarakan saat ini, terdapat kesenjangan yang signifikan antara kondisi ideal dan realita yang dihadapi. Pembelajaran mengenai kinematika dan navigasi khususnya menggunakan penggerak *swerve drive* belum dapat difasilitasi secara optimal. Mahasiswa belum memiliki kesempatan untuk bereksperimen dan mengeksplorasi secara mendalam dengan sistem kinematika dan navigasi pada *mobile robot* yang menggunakan penggerak *swerve drive*, yang memiliki peranan penting dalam pengembangan *Autonomous Mobile Robot* (AMR). Akibatnya, pemahaman mahasiswa tentang perancangan, pengendalian, dan analisis kinerja AMR dengan *swerve drive* menjadi kurang komprehensif. Kesenjangan ini diakibatkan oleh tingginya biaya dan kompleksitas teknis yang terkait dengan sistem *swerve drive*. Pengadaan komponen-komponen *swerve drive* (seperti motor khusus, *encoder*, *controller*, dan struktur mekanis) memerlukan investasi yang sangat besar. Selain itu perancangan, perakitan, pemrograman dan *troubleshooting* sistem *swerve drive* membutuhkan keahlian khusus dan waktu yang tidak sedikit, yang sulit untuk dipenuhi dalam keterbatasan waktu dan sumber daya praktikum yang ada. Mahasiswa seringkali mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan bagaimana rotasi dan translasi setiap roda *swerve drive* berkontribusi terhadap gerakan kesuluruhan pada robot, selain itu seringkali juga didapati kesulitan untuk memahami bagaimana parameter-parameter seperti kecepatan sudut roda dan sudut orientasi roda mempengaruhi kinerja navigasi pada AMR. Hal ini dapat berdampak pada kesiapan lulusan dalam menghadapi proyek-proyek di dunia industri yang melibatkan AMR, serta menghambat kemampuan untuk berinovasi dalam pengembangan robotika, khususnya tentang sistem navigasi.

Berangkat dari permasalahan tersebut, untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien tentang kinematika dan navigasi *swerve drive* pada AMR, maka diusulkan pengembangan simulator. Simulator dirancang untuk memvisualisasikan secara jelas prinsip-prinsip kinematika dan dinamika pada *mobile robot* berbasis penggerak *swerve drive*, serta memungkinkan mahasiswa untuk bereksperimen dengan berbagai parameter dan algoritma navigasi tanpa risiko kerusakan alat. Melalui penggunaan simulator sebagai media pembelajaran, mahasiswa dapat menguji berbagai skenario pergerakan AMR, menganalisis respons sistem, dan memahami interaksi antara komponen-komponen penyusun *swerve drive* secara interaktif. Simulator ini dirancang dengan fitur utama seperti: (1) visualisasi 3D model pada modul *swerve drive,* (2) parameter pengendalian untuk gerak rotasi pada *steering* dan translasi pada *wheel* dan pengaruhnya, (3) simulasi kinematika *swerve drive* pada mobile robot yang mencakup umpan balik parameter terhadap kinerja robot, (4) simulasi algoritma navigasi *pure pursuit* dan pemanfaatan AI untuk melakukan *path finding.* Simulator ini memungkinkan mahasiswa untuk memvisualisasikan secara jelas bagaimana setiap roda *swerve drive* berputar dan bertranslasi untuk menghasilkan gerakan *omnidirectional* yang diinginkan. Mereka dapat mengatur parameter-parameter pengendalian dan mengamati secara langsung pengaruh dari perubahan parameter tersebut pada pergerakan robot. Mahasiswa juga dapat menguji dan bereksperimen terhadap persamaan *inverse kinematic* terhadap kinerja navigasi pada AMR dalam mengikuti suatu *path* atau jalur yang telah didapatkan melalui *path planning*. Melalui simulator ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperdalam kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mahasiswa tentang kinematika dan navigasi *swerve drive*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran robotika, khususnya dalam pemahaman tentang sistem penggerak *swerve drive* yang semakin banyak digunakan di industri.

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kesenjangan antara teori dan praktik pada mata kuliah Praktik Robotika, khususnya pada materi kinematika dan navigasi *mobile robot* dengan penggerak *swerve drive* di mana mahasiswa belum memiliki pengalaman praktikum yang memadai.
2. Keterbatasan implementasi praktikum *swerve drive* yang disebabkan oleh:
3. Tingginya biaya pengadaan komponen *swerve drive*
4. Kompleksitas teknis dalam perancangan, perakitan, pemrograman, dan *troubleshooting* modul *swerve drive*, yang membutuhkan keahlian khusus dan waktu yang signifikan
5. Kesulitan mahasiswa dalam memahami konsep kinematika dan navigasi *swerve drive*, hal ini dikarenakan mahasiswa tidak dapat memvisualisasikan hubungan antara gerak rotasi dan translasi roda dengan gerak keseluruhan robot, serta memahami pengaruh parameter-parameter kendali.
6. Keterbatasan kompetensi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika UNY dalam perancangan, pengendalian, dan analisis kinerja *Autonomous Mobile Robot* (AMR) yang menggunakan penggerak *swerve drive*, sebagai dampak dari kurangnya pengalaman praktikum yang komprehensif.

## Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa simulator menggunakan *software* 3D untuk memvisualisasikan dan mensimulasikan kinematika dan navigasi pada *Autonomous Mobile Robot* (AMR) dengan penggerak *swerve drive.* Simulator berfokus pada pembahasan mengenai pemodelan kinematika *inverse*, implementasi algoritma *path following* Pure Pursuit, dan visualisasi pengaruh parameter kendali terhadap pergerakan robot. Media pembelajaran akan dikembangkan dan diujicobakan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika Universitas Negeri Yogyakarta yang mengambil mata kuliah Praktik Robotika.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis simulator kinematika dan navigasi *Autonomous Mobile Robot* (AMR) dengan penggerak *swerve drive* menggunakan *platform* Unity 3D untuk mata kuliah Praktik Robotika di Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan simulator berbasis Unity 3D untuk memvisualisasikan dan mensimulasikan kinematika dan navigasi AMR *swerve drive* terhadap peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan mahasiswa pada mata kuliah Praktik Robotika?
3. Bagaimana unjuk kerja penggunaan simulator kinematika dan navigasi AMR *swerve drive* berbasis Unity 3D yang dikembangkan, ditinjau dari segi akurasi, kecepatan, dan stabilitas?
4. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran simulator kinematika dan navigasi AMR *swerve drive* berbasis Unity 3D dalam mata kuliah Praktik Robotika.

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada poin-poin rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang, mengembangkan, dan menguji validitas, kepraktisan media pembelajaran berbasis simulator untuk memvisualisasikan dan mensimulasikan kinematika dan navigasi AMR *swerve drive* pada mata kuliah Praktik Robotika.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan simulator kinematika dan navigasi AMR *swerve drive* berbasis Unity 3D terhadap peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan mahasiswa pada mata kuliah Praktik Robotika.
3. Mengevaluasi unjuk kerja media pembelajaran simulator kinematika dan navigasi AMR *swerve drive* pada mata kuliah Praktik Robotika.
4. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran simulator kinematika dan navigasi AMR *swerve drive* pada mata kuliah Praktik Robotika.

## Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, dalam bidang pendidikan teknik, khususnya dalam pembelajaran robotika, meliputi:

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini secara langsung memberikan dampak positif bagi mahasiswa, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan khususnya dalam penerapan kinematika dan navigasi AMR dengan penggerak *swerve drive*. Melalui simulator 3D yang interaktif, mahasiswa dapat memvisualisasikan dan mensimulasikan bagaimana perputaran rotasi dan translasi roda *swerve drive* untuk menghasilkan pergerakan robot yang kompleks.

1. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mata kuliah Praktik Robotika, memfasilitasi penyampaian materi yang kompleks, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, dan mengatasi keterbatasan praktikum.

1. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi para pembaca untuk mengembangkan teknologi simulasi di bidang robotika, khususnya sistem *swerve drive*, serta berpotensi diterapkan dalam pengembangan dan pelatihan sistem AMR di berbagai industri.

# BAB II KAJIAN PUSTAKA

## Kajian Teori

### Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, sehingga mendorong terciptanya proses belajar efektif untuk menambah pemabahan dan konsep baru pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Ani Daniyati et al., 2023). Istilah media pembelajaran berasalh dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara dan dalam bahasa Inggris merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar saluran. Sri Anitah dalam kutipan Indramawan mengemukakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang membuat peserta didik menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu upaya yang melibatkan kegiatan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar sehingga mampu menghasilkan hasil belajar (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Dalam sebuah kegiatan pembelajaran terdapat salah satu hal penting yaitu terjadinya proses belajar (*learning process)*. Hasil belajar sebagai produk proses belajar hendaknya memenuhi beberapa ciri sebagai berikut:

1. Hasil belajar diperoleh dari proses yang dilakukan secara sadar, dalam hal ini berarti seseorang merasa bahwa dirinya sedang belajar sehingga memunculkan motivasi untuk mencapai suatu pengetahuan tertentu. Tahapan dalam belajar sampai sebuah pengetahuan dikuasai secara permanen (retensi) perlu disadari secara sepenuhnya oleh orang yang mengalami proses pembelajaran.
2. Hasil belajar diperoleh melalui sebuah proses pembelajaran bukan spontanitas, apalagi tidak sengaja. Pengetahuan yang diperoleh oleh seseorang yang sedang belajar tidak diperoleh secara spontan atau *instant*, namun melalui berbagai tahapan dan serangkaian aktivitas (sekuensial).
3. Hasil belajar diperoleh dari sebuah proses interaksi dengan berbagai sumber belajar. Seorang yang sedang mengalami proses belajar melalui proses interaksi dengan sumber belajar dari berbagai macam sumber, interaksi tersebut merupakan hal yang sedang dipelajari. Sumber belajar dapat berupa orang atau manusia atau bahan ajar (seperti buku, modul, makalah).

Menurut Pagarra H & Syawaludin, (2022) konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran merupakan informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan *hardware* adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan. Alat peraga dapat dipergunakan pendidik untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa baik alat peraga maupun alat bantu hanya sebatas pada *hardware* nya saja atau peralatan saja, sedangkan pada media pembelajaran yang komprehensif memerlukan keduanya secara berkesinambungan.

Konsep media pembelajaran yang telah diuraikan tidak terlepas dari pengaruh berkembangnya paradigma teknologi pendidikan dalam memandang media pembelajaran, yakni:

1. Paradigma pertama yaitu media pembelajaran sama dengan alat bantu audio visual yang dipakai pendidik dalam melaksanakan tugasnya.
2. Paradigma kedua, media sebagau sesuatu yang sengaja dikembangkan secara sistemik yang berpegang kepada kaidah komunikasi.
3. Paradigma ketiga, media dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran yang menghendaki adanya proses perubahan komponen lain dalam proses pembelajaran.
4. Paradigma keempat, media dipandang sebagai salah satu sumber yang disusun secara sengaja dan dikembangkan dengan tujuan untuk kepentingan belajar.

Penggunaan media pembelajaran sebagian besar mengacu pada landasan teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale yakni pada *Dale’s Cone of Experience,* di mana terdapat 11 tingkatan pengalaman belajar dari yang paling kongkrit sampai yang paling abstrak. Klasifikasi ini disebut juga dengan kerucut pengalaman (*cone of experience*).

A diagram of a pyramid

AI-generated content may be incorrect.

Gambar . Kerucut Pengalaman Edgar Dale

(Sumber: https://www.growthengineering.co.uk)

1. Pengalaman langsung bertujuan memberikan pengalaman nyata yang di alami oleh diri sendiri.
2. Pengalaman tiruan atau simulasi diperoleh melalui benda-benda tiruan atau kejadian yang disimulasikan dari kejadian sesungguhnya, untuk memberikan citra atau kesan yang lebih dalam dan menghindari terjadinya verbalisme.
3. Dramatisasi melibatkan bentuk drama yang mengandung unsur gerak, permainan, penataan busana untuk memberikan kesan dan pemahaman bagaimana menyelami suatu peran dengan latihan mimik, gaya, suara, dan sikap yang ditetapkan.
4. Demonstrasi memberikan contoh melalui pertunjukan yang memperagakan suatu proses, prosedur atau cara tertentu.
5. Karyawisata merupakan kegiatan luar untuk menambah pengalaman melalui observasi yang terdokumentasi.
6. Pameran memiliki tujuan untuk menunjukkan karya atau perkembangan yang telah dicapai.
7. Televisi memberikan pembelajaran melalui tayangan gambar berupa foto, film maupun animasi.
8. Film memberikan informasi yang dapat diputar ulang dengan gerakan yang dapat dipercepat maupun diperlambat.
9. Radio memberikan informasi lisan yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta membangkitkan motivasi.
10. Gambar secara visual memberikan informasi dan pesan yang ingin disampaikan.
11. Lambang visual atau simbol yang dapat dilihat oleh mata terdiri dari (sketsa, bagan, poster, diagram, dan peta).

Pada proses pembelajaran seringkali pendidik dihadapkan dengan permasalahan yang berkaitan dengan mempermudah cara belajar bagi peserta didik. Pendidik memfasilitasi dalam penyampaian informasi yang mudah diterima, sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam menerima informasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan pendapat sehingga mudah untuk dimengerti oleh peserta didik, tujuan dari media dalam proses mengajar antara lain:

1. Menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik perhatian bagi peserta didik.
2. Membuat bahan pelajaran mudah dimengerti dan lebih jelas maknanya bagi peserta didik.
3. Metode mengajar menjadi bervariasi.
4. Peserta didik menjadi lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran berperan penting dalam peningkatan mutu atau kualitas pendidikan dan pengajaran, karena mampu memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, dengan demikian media pembelajaran harus diadakan di sekolah dan dimanfaatkan sebaik mungkin sehingga:

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami konsep, prinsip maupun keterampilan terentu melalui penggunaan media yang tepat.
2. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar.
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, agar mengembangkan ketertarikan peserta didik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik sehingga peserta didik nyaman dengan lingkungan belajar.
5. Meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah.

Fungsi media dalam pembelajaran menurut para ahli pendidikan, berperan dalam kegiatan belajar mengajar yang merupakan bagian yang menentukan efektivitas dan efisiendi pencapaian pembelajaran.

1. McKnow pada buku karyanya “*Audio Visual Aids to Intruction”* menyebutkan bahwa terdapat empat fungsi media. Adapun keempat fungsi tersebut ialah:
2. Mengubah titik berat pendidikan formal,
3. Membangkitkan motivasi belajar,
4. Memberikan kejelasan,
5. Memberikan stimulus belajar
6. Rowntee mengemukakan fungsi dari media dalam pembelajaran terdapat enam diantaranya:
7. Membangkitkan motivasi belajar,
8. Mengulang apa yang telah dipelajari sebelumnya,
9. Menyediakan stimulus belajar,
10. Mengaktifkan respon peserta didik,
11. Memberikan umpan balik secara instan,
12. Menggalakkan latihan yang serasi.
13. Levie dan Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran pada tingkatan visual, yaitu:
14. Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teksi materi pelajaran.
15. Fungsi afektif media visual dapat terliht dari tingkat pemahaman ketika peserta didik belajar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
16. Fungsi kognitif terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar atau lambang visual dapat memperlancar dalam penyampaian suatu pesan dan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan melalui gambar.
17. Fungsi kompensatoris terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual dapat memberikan konteks dalam memahami teks yang membantu peserta didik dalam mengorganisasi informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan demikian dapat diartikan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media menjadi penentu kesuksesan dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran, media berperan efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran pendidik. Dalam kondisi seperti ini kehadiran pendidik hanya berperan sebagai fasilitator pembelajaran.

### Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan produk yang efektif digunakan untuk sekolah, bukan untuk menguji teori. Sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau berasal dari bahasa Inggris *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitas produk. Pengembangan dan Pengembangan Edukasi adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk edukasional. Langkah dari prosesnya biasanya merujuk kepada siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari penelitian yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk, mengujinya di lapangan atau lingkungan yang nantinya akan digunakan, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap pengujian. Program R&D memiliki siklus yang ketat dan berulang sehingga data yang diuji di lapangan menunjukkan bahwa produk memenuhi tujuan yang ditetapkan (Rustamana et al., 2024).

Penelitian dan pengembangan berdasarkan dua tujuan yaitu: pengembangan prototipe produk dan perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut. Menurut Richey dan Nelson terdapat dua tipe dalam pengembangan sebagai berikut:

1. Tipe pertama

Berfokus pada desain dan evaluasi atas suatu produk tertentu yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung untuk implementasi produk tersebut.

1. Tipe kedua

Berfokus pada pengkajian terhadap program pengembangan yang sebelumnya dilakukan. Tipe kedua ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada.

Tujuan penelitian dan pengembangan berbeda dengan jenis penelitian lain, mencakup setidaknya tiga aspek utama. Pertama, mengidentifikasi serta merumuskan masalah spesifik yang ingin dipecahkan melalui penelitian yang dilakukan. Kedua, mendeskripsikan spesifikasi detail dari produk yang dikembangkan baik berupa model pembelajaran, materi ajar, metode, instrumen evaluasi, atau alat bantu pembelajaran lainnya. Ketiga, merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas mengarah pada proses pengembangan dan evaluasi produk yang dihasilkan untuk mengatasi masalah yang ada. Menurut Akker (1999), tujuan dari penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat dibedakan menjadi beberapa aspek yaitu kurikulum, teknologi dan media, pelajaran dan instruksi, serta pendidikan guru didaktis.

1. Pada kurikulum

Bertujuan menginformasikan proses pengambilan keputusan pada pengembangan suatu produk atau program untuk meningkatkan produk yang telah ada supaya memiliki peningkatan dan kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai jenis situasi di masa mendatang.

1. Pada teknologi dan media

Meningkatkan proses rancangan instruksional, pengembangan, dan evaluasi berdasarkan pada situasi pemecahan masalah spesifik.

1. Pada pelajaran dan instruksi

Bertujuan mengembangkan perancangan lingkungan pembelajaran, kurikulum, dan penaksiran keberhasilan dari pengamatan untuk berperan sebagai fundamental ilmiah.

1. Pada pendidikan guru dan didaktis

Mempromosikan pembelajaran profesional guru atau mengubah lingkungan pendidikan sepenuhnya. Di sisi didaktik, ini tentang melakukan penelitian dan pengembangan dalam proses yang interaktif dan melingkar.

Terdapat prosedur yang dilakukan pada proses penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Pengumpulan analisis kebutuhan seperti studi pustaka, literatur, penelitian skala kecil dan pengumpulan informasi yang dibutuhkan.

1. Perencanaan

Menyusun rencana penelitian, meliputi keperluan dalam pelaksanaan penelitian, perumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian, dan pengujian dalam lingkup terbatas.

1. Pengembangan draft produk awal

Penentuan desain produk yang dikembangkan, menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan, penentuan tahap pelaksanaan uji desain, dan penentuan deskripsi tugas pihak yang terlibat dalam penelitian.

1. Uji coba lapangan awal

Uji coba yang dilakukan dalam lingkup terbatas yang dilakukan secara berulang-ulang, dapat berupa pengamatan, wawancara, dan pengedaran angket.

1. Revisi hasil uji coba

Perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Produk disempurnakan setelah dilakukan uji coba lapangan terbatas.

1. Uji lapangan produk utama

Pengujian efektivitas desain produk dan memperoleh hasil uji yaitu desain yang efektif baik dari sisi substansi maupun metodologi.

1. Revisi produk

Penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan pada masukan dan hasil uji lapangan utama yang telah diperoleh.

1. Uji kelayakan

Melakukan uji dengan skala besar untuk menguji tingkat efektivitas dan adaptabilitas dari suatu produk, dapat melibatkan calon pemakai produk. Hasilnya berupa model desain yang siap diterapkan

1. Revisi final

Penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Pada tahap ini produk sudah dipastikan tingkat efektivitas dan dapat dipertanggungjawabkan. Hasilnya berupa penyempurnaan produk akhir yang memiliki nilai generalisasi yang dapat diandalkan

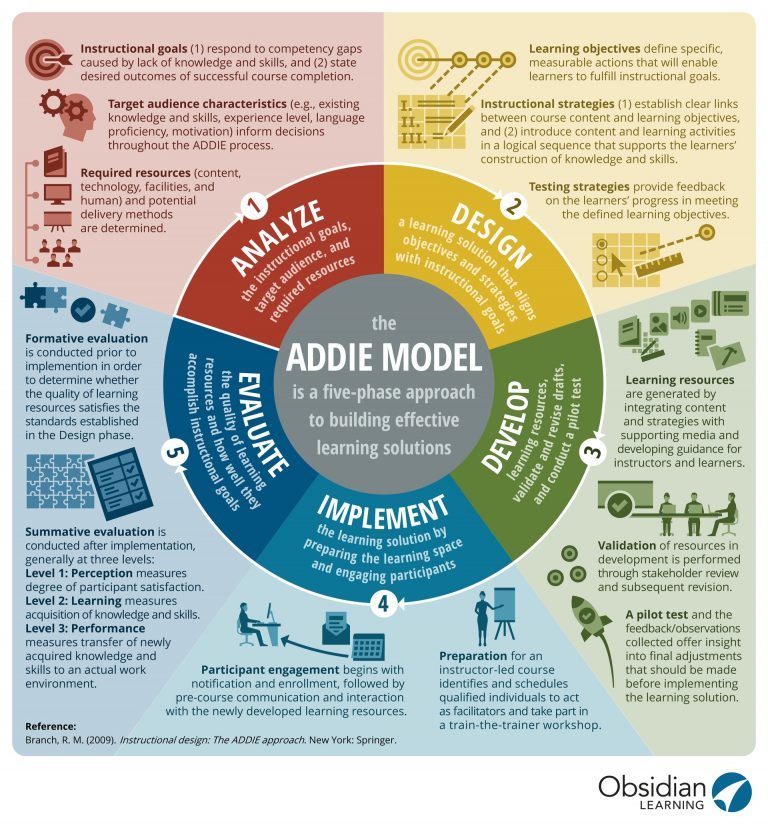
1. Desiminasi dan implementasi

Pelaporan produk pada forum profesional di dalam jurnal dan implementasi produk pada praktik pendidikan. Penerbitan produk untuk distribusi secara komersial maupun secara gratis untuk dimanfaatkan publik

Dapat disimpulkan bahwa R&D adalah metode untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada dan digunakan untuk menguji tingkat efektivitas produk. Terdapat tiga metode untuk melakukan R&D antara lain: deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Penelitian dan pengembangan dilakukan secara siklis, sehingga produk pendidikan yang dihasilkan bermanfaat dan memenuhi kebutuhan.

### Model Pengembangan ADDIE

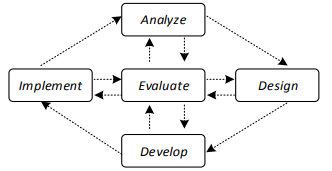
Model ADDIE merupakan model pengembangan bahan ajar yang terdiri dari urutan langkah sistematis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang berfokusi pada sumber belajar sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Fadhila et al., 2022). ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation.* Model ini sering digunakna karena menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.



Gambar . Model Pengembangan ADDIE

(Sumber: https://elearninginfographics.com/the-addie-model-infographic/)

Terdapat lima tahapan yang menysun model ini untuk mengembangkan produk dengan model ADDIE yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar . Tahapan Model ADDIE

1. Tahap *Analyze,* pada tahapan ini dilakukan identifikasi terhadap masalah, kemudian dipilih masalah mana yang akan diteliti dan ditentukan juga jalan keluar untuk masalah, sehingga menghasilkan pembelajaran tujuan yang berguna ketika masuk ke tahap desain. Analisis dapat berupa identifikasi materi untuk pengembangan silabus untuk materi perkuliahan, kurikulum, dan pengajaran dengan menganalisis silabus pada mata kuliah Kurikulum dan Pengajaran yang berlaku. Terdapat juga analisis kebutuhan perangkat lunak untuk melakukan analisa terhadap kebutuhan fungsional sistem, kebutuhan non fungsional sistem, dan analisa sistem yang diperlukan oleh aplikasi perangkat lunak.
2. Tahap *Design.,* terdiri dari perancangan produk sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Pada tahapan ini dapat dilakukan verifikasi hasil pada tujuan pembelajaran yang diinginkan dan menentukan metode atau strategi yang paling optimal untuk diterapkan.
3. Tahap *Development,* pada tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar atau referensi yang dipilih, meliputi uji validasi dan revisi dari para ahli. Pengembangan dilakukan terhadap materi dan strategi yang dibutuhkan untuk menciptakan produk yang kemudian dilakukan pengujian terhadap produk tersebut.
4. Tahap *Implementation,* implementasi berarti melaksanakan program dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan sebelumnya dioperasikan dalam praktik di lapangan.
5. Tahap *Evaluasi,* produk yang telah digunakan dalam praktik di lapangan kemudian dievaluasi kinerja-nya untuk mendapatkan umpan balik terhadap produk.

### Pengertian Simulasi

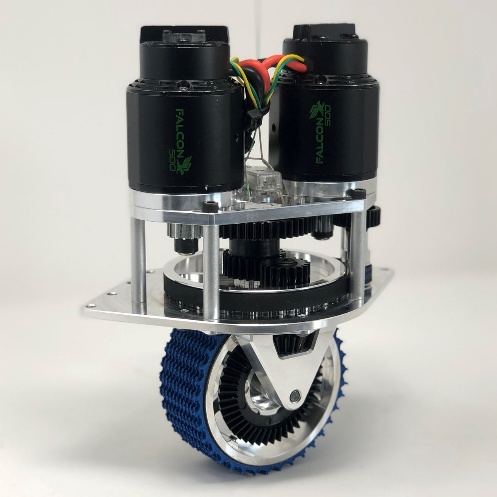
Simulasi adalah metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan keadaan atau situasi nyata, peserta didik terlibat aktif dalam proses interaksi dengan situasi lingkungannya. Pengertian simulasi juga dituangkan pada metode pembelajaran dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang menjelaskan bahwa simulasi merupakan kegiatan mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan dengan model yang telah disiapkan. Menurut (Kefalis & Skordoulis, 2025) simulasi merupakan metode pembelajaran di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam situasi yang dibuat menyerupai keadaan nyata. Dalam konteksi pendidikan, terutama di bidang STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics), simulasi digital menjadi pendekatan inovatif yang mendukung pemahaman konsep-konsep abstrak dan memperkuat hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, simulasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai strategi dalam pembelajaran aktif yang mendorong peserta didik lebih berpikir kritis, berlatih mengambil keputusan, dan memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

### Pengertian dan Prinsip Kerja Swerve Drive

Swerve Drive dikenal juga sebagai *Crab Drive* atau *Coaxial Drive* adalah sistem penggerak holonomik yang memberikan mobilitas pada *Mobile Robot*. Robot disebut sebagai holonomik apabila jumlah derajat kebebasan yang dapat dikendalikan sama dengan total derajat kebebasan di ruang kerjanya. Robot di bidang 2 dimensi (2D) berarti robot dapat bergerak secara instan ke arah manapun termasuk maju, mundur, ke samping kiri, maupun kanan dan berotasi secara bersamaan, tanpa perlu melakukan manuver berbelok. Terdapat dua prinsip utama Swerve Drive adalah penggunaan modul-modul roda independen, tiap modul terdiri dari dua aktuator berupa motor:

1. Motor penggerak (*Drive Motor)* untuk mengontrol kecepatan putaran roda untuk menggerakkan robot.
2. Motor belok (*Steering Motor)* untuk mengendalikan orientasi (sudut) roda terhadap sasis robot.

Dengan kemampuan untuk mengarahkan setiap roda secara independen, robot dapat mencapai pergerakan *omnidirectional* yang sesungguhnya.



Gambar . Modul Swerve Drive

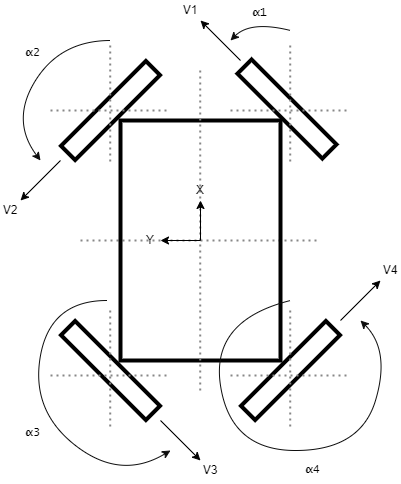
(Sumber: https://www.swervedrivespecialties.com/)

### Model Kinematika Swerve Drive

Kinematika adalah studi tentang gerak tanpa mempertimbangkan penyebab gerak termasuk gaya dan torsi. Dalam konteks Swerve Drive, kinematika menghubungkan kecepatan dan sudut setiap roda dengan kecepatan gerak robot secara keseluruhan. Terdapat dua jenis kinematika antara lain:

1. Kinematika Balik (*Inverse Kinematics)* adalah kinematika yang menentukan kecepatan dan sudut setiap roda individu (, berdasarkan *input* gerak robot yang diinginkan (, , ). Perhitungan kinematika ini digunakan untuk mengendalikan robot dan menjadi inti dari logika gerak robot.
2. Kinematika Maju (*Forward Kinematics)* adalah kinematika yang menentukan gerak robot secara keseluruhan (, , ) berdasarkan data kecepatan dan sudut dari setiap roda individu (, . Kinematika ini berguna untuk estimasi posisi (odometri).

Swerve Drive memungkinkan setiap roda untuk berotasi terhadap sumbu vertikalnya untuk berbelok dan secara bersamaan berputar pada sumbu horizontalnya untuk bergerak. Kombinasi dua gerakan ini menghasilkan mobilitas *omnidirectional* untuk mengendalikan gerakan secara presisi dengan pemodelan matematika.



Gambar . Kinematika Swerve Drive 4 Roda

(Sumber: <https://www.petrikvandervelde.nl/posts/Swerve-drive-kinematics-simulation>)

Sebelum menurunkan persamaan kinematika, penting untuk mendefinisikan kerangka acuan dan notasi yang akan digunakan, modul swerve drive disusun dalam konfigurasi persegi panjang seperti ilustrasi gambar di atas. Notasi yang digunakan antara lain:

1. Kerangka acuan robot (*Body Frame)*, merupakantitik pada koordinat (0,0) berada di tengah geometris dari sasis.
2. Sumbu koordinat menunjukkan arah gerak robot, sumbu +X menunjukkan ke arah kanan robot, sedangkan sumbu +Y menunjukkan arah ke depan robot. Rotasi diukur mengelilingi sumbu Z yang menunjuk ke atas.
3. Terdapat dua parameter sasis antara lain L yang merupakan jarak total antara roda depan dan belakang (panjang) dan W yang mendefinisikan jarak total antara roda kiri dan kanan (lebar).
4. Vektor kecepatan robot adalah kecepatan gerak robot yang diwakili dengan tiga komponen antara lain yang merupakan kecepatan translasi ke arah samping sepanjang sumbu X, yang mewakili kecepatan translasi ke arah depan sepanjang sumbu Y, dan merupakan kecepatan rotasi (angular) mengelilingi pusat robot.

Setiap modul roda dapat diidentifikasi berdasarkan posisinya Depan Kanan (FR), Depan Kiri (FL), Belakang Kiri (RL), dan Belakang Kanan (RR). *Inverse kinematics* bertujuan untuk menghitung kecepatan dan sudut yang harus dicapai oleh setiap modul roda untuk menghasilkan gerakan robot yang diinginkan. Gerakan pada setiap titik benda tegar merupakan gabungan dari gerak translasi dan rotasi. Oleh karena itu, vektor kecepatan pada lokasi setiap modul roda adalah jumlah vektor kecepatan translasi seluruh robot dan vektor kecepatan tangensial yang disebabkan oleh rotasi robot, dapat dirumuskan menjadi

Vektor kecepatan rotasi dihitung sebagai produk silang antara keccepatan angular dan vektor posisi (jarak dari pusat robot ke roda). Dalam sistem 2 dimensi, hal ini dapat disederhanakan lebih lanjut menjadi:

Dalam hal ini, dan adalah koordinat posisi X dan Y dari roda ke-i relatif terhadap pusat robot. Berdasarkan parameter sasis L dan W, posisi setiap roda adalah:

Dengan mensubstitusikan koordinat-koordinat ini ke dalam persamaan umum, dapat ditentukan vektor kecepatan untuk setiap roda, antara lain:

1. Persamaan roda depan kanan (FR)
2. Persamaan roda depan kiri (FL)
3. Persamaan roda belakang kiri (RL)
4. Persamaan roda belakang kanan (RR)

Implementasi dalam kode program seringkali menggunakan variabel perantara untuk mewakili komponen teknis berulang. Turunan ini dapat didefinisikan menjadi:

1. A = v\_x – w \* (W/2)
2. B = v\_x + w \* (W/2)
3. C = v\_y – w \* (L/2)
4. D = v\_y + w \* (L/2)

Dengan demikian, kecepatan dan sudut setiap roda dapat ditulis secara lebih ringkas:

1. Roda depan kanan (FR)
2. Roda depan kiri (FL)
3. Roda belakang kiri (RL)
4. Roda belakang kanan (RR)

Pemodelan yang disederhanakan di atas memungkinkan secara matematis dan lebih efisien untuk dihitung dalam perangkat lunak simulator.

### Teori Navigasi