

ABSTRAK

Ida Satria Boangmanalu : *Pengembangan Media Berbasis Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Siswa Kelas X Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMKN 2 Medan*. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2020

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 2 Medan diketahui bahwa pembelajaran didalam kelas masih monoton dan terkadang membosankan dikarenakan penggunaan media yang kurang interaktif yaitu modul, buku bacaan dan hanya terkadang menggunakan *slideshow powerpoint* dengan penyajian guru yang kurang menarik yaitu hanya menyajikan dengan metode ceramah. Dengan mengetahui permasalahan perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Menggambar teknik dengan kompetensi Dasar Angka, Huruf dan Etiket Pada Gambar Teknik. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Berdasarkan rata rata hasil validasi produk yang dilakukan media pembelajaran berbasis video untuk kelas X DPIB SMKN 2 Medan dinyatakan “**sangat layak**” digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentasi validasi ahli media sebesar 81%, validasi ahli materi 1 sebesar 95%, validasi ahli materi 2 sebesar 94% dan penilaian rata rata siswa sebesar 94% menunjukkan kriteria yang sangat layak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, 4D, Huruf Angka dan Etiket Gambar Teknik

THE
Character Building
UNIVERSITY

ABSTARCT

Ida Satria Boangmanalu : Development Based on Learning Videos in Engineering Drawing Subjects for Class X Students of Modeling Design and Building Information at SMKN 2 Medan. Thesis. Faculty of Engineering. Medan State University. 2020

Based on the results of observations made at SMKN 2 Medan, it is known that learning in the classroom is still monotonous and sometimes boring due to the use of less interactive media, namely modules, reading books and only sometimes using PowerPoint slideshows with less attractive teacher presentations, namely only presenting with the lecture method. By knowing the problem, it is necessary to conduct research on the development of learning media. This study aims to (1) develop instructional media (2) determine the feasibility of video-based learning media on the subject of drawing techniques with the competence of Numbers, Letters and Etiquette in Technical Drawing. This research procedure adapts the 4D development model which consists of four stages which include define, plan, development, and disseminate. The data analysis technique used in this research is quantitative data analysis techniques. Based on the average results of product validation conducted by video-based learning media for class X DPIB SMKN 2 Medan it is stated "very feasible" to use. This can be seen from the results of the percentage of validation of media experts by 81%, validation of material expert 1 by 95%, validation of material expert 2 by 94% and student average assessment of 94% indicating very feasible criteria.

Keywords : *Learning Media, 4D, Number Letters and Technical Drawing Etiquette*

THE
Character Building
UNIVERSITY