ABSTRAK

Ahong Jefri Sihite (5161111002) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *SkethUp* Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Secara Daring di Kelas DPIB 3 SMKN 2 Medan.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan *SketchUp*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan kualitas media pembelajaran video animasi menggunakan *SketchUp* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Secara Daring di Kelas XI DPIB 3 SMKN 2 Medan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan *four*-D (4D) oleh Thiagarajan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* meliputi tahapan analisis masalah dan pengumpulan informasi seperti analisis sasaran karakter siswa, analisis kebutuhan materi, serta merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap *design* meliputi 1) penyusunan kriteria sasaran, 2) pemilihan media, 3) pembuatan *flowchart*, video animasi dan *storyboard*, 4) produk awal. Tahap *develop* meliputi tahapan a) uji validasi ahli, b) revisi, c) uji coba produk, d) penyempurnaan produk akhir. Tahap *disseminate* dilakukan penyebaran media melalui *link google drive* ke *whatsup group* untuk siswa dan media *flashdisk* dan CD kepada sekolah dan guru pengampu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata rata hasil validasi produk yang dilakukan menggunakan media pembelajaran video animasi *SketchUp* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI DPIB 3 SMKN 2 Medan dinyatakan "sangat layak" digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentasi validasi ahli media sebesar 96%, validasi ahli materi sebesar 97% dan penilaian rata rata siswa sebesar 86% menunjukan kriteria yang sangat layak.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Animasi SketchUp, Menggambar Detail*

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY

ABSTRACT

Ahong Jefri Sihite (5161111002) *Faculty of Engineering, State University of Medan. Thesis Title: Development of Animated Video Learning Media Using SkethUp in Online Building Construction and Utilities Subjects in Class* DPIB 3 *at SMKN 2 Medan.*

This study focuses on developing animated video learning media using SketchUp . The purpose of this study was to determine the feasibility of the quality of animated video learning media using SketchUp in the subject of Online Building Construction and Utilities in Class XI DPIB 3 SMKN 2 Medan.

The method used in this study refers to the four -D (4D) development model by Thiagarajan, namely define, design, develop , and disseminate . At the define stage includes the stages of problem analysis and gathering information such as analysis of student character targets, analysis of material needs , and formulating learning objectives. The design stage includes 1) preparation of target criteria, 2) selecting media, 3) making flowchart, animation videos and storyboards, 4) initial products. The develop stage includes stages a) expert validation test, b) revision, c) product testing, d) final product improvement. The dissemination stage is carried out by distributing media through the google drive link to the WhatsApp group for students and flash media and CD to schools and teachers.

The results of this study indicate that the average results of product validation carried out using the SketchUp animation video learning media on the subject of Construction and Building Utilities in class X I DPIB 3 SMKN 2 Medan are declared "very feasible" to use. This can be seen from the results of the percentage of media expert validation of 96%, validation of material experts by 97% and student average assessment of 86 % indicating very feasible criteria.

Keywords *: Media Education , Animation SketchUp, Drawing Details*

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY