

ABSTRAK

Dino Alfindo. NIM 5141111002. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan (DPIB) SMKN 1 Percut Sei Tuan.

Maka tujuan penelitian adalah: untuk menghasilkan produk media pembelajaran audio visual dengan aplikasi *Powtoon* yang layak digunakan pada mata pelajaran Gambar Teknik untuk siswa kompetensi keahlian DPIB di SMKN 1 Percut Sei Tuan sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Produk dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE meliputi 5 tahapan (1) *Analyze* yang meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik, *Design* dengan melakukan penyusunan materi, pemilihan format, rancangan awal, *layout*, *flow chat* dan *storyboard*, (3) *Development* meliputi uji kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa (4) *Implementation* atau tahap uji coba dilakukan oleh guru mata pelajaran gambar teknik kelas X Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan (DPIB) SMKN 1 Percut Sei Tuan, (5) *Evaluation* dengan menganalisis data instrumen/angket yang sudah dinilai oleh para ahli dan pengguna. Dari hasil penelitian kelayakan media pembelajaran audio visual menggunakan *powtoon* berdasarkan rata-rata hasil validasi para ahli yaitu; (1) Hasil validasi oleh ahli media masuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dengan persentase nilai 92%; (2) Hasil validasi oleh ahli materi masuk ke dalam kategori “Baik” dengan rata-rata persentase nilai 80%; (3) Hasil validasi oleh ahli desain masuk ke dalam kategori “Baik” dengan persentase nilai 72%; (4) Hasil validasi oleh ahli materi(pengguna) masuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dengan persentase nilai 96%;. Maka Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik layak digunakan oleh siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan (DPIB) SMKN 1 Percut Sei Tuan.

Kata Kunci: Gambar Teknik, Media Pembelajaran, Kelayakan Media

ABSTRACT

Dino Alfindo. NIM 5141111002. Audio Visual Learning Media Development Using *Powtoon* On Engineering Drawing Subjects Class X Competency Design Modeling And Building Information (DPIB) SMKN 1 Percut Sei Tuan.

Then the purpose of the research is: to produce audio visual learning media products with *Powtoon* applications that are suitable for use in Drawing Engineering subjects for students of DPIB expertise competence at SMKN 1 Percut Sei Tuan in an effort to improve the quality of the learning process. Products developed using the ADDIE model include 5 stages (1) Analyze which includes needs analysis, curriculum analysis, and character analysis of learners, Design by composing materials, format selection, initial design, layout, flow chat and storyboard, (3) Development includes media feasibility tests by material experts, media experts, and linguists (4) Implementation or trial stages conducted by teachers of class X competency engineering drawings. Design Modeling and Building Information (DPIB) SMKN 1 Percut Sei Tuan, (5) Evaluation by analyzing instrument data / questionnaires that have been assessed by experts and users. From the results of research feasibility of audio visual learning media using *powtoon* based on the average validation results of experts, namely; (1) Validation results by media experts fall into the category of "Excellent" with a percentage value of 92%; (2) Validation results by material experts fall into the category of "Good" with an average percentage value of 80%; (3) Validation results by design experts fall into the category of "Good" with a percentage value of 72%; (4) Validation results by material experts (users) fall into the category of "Excellent" with a percentage value of 96%;. Then The Audio Visual Learning Medium Using *Powtoon* On Engineering Drawing Subjects is worth using by students of Class X Competence of Modeling Design And Building Information Skills (DPIB) SMKN 1 Percut Sei Tuan.

Keywords: Engineering Images, Learning Media, Media Feasibility