

ABSTRAK

Modul pembelajaran *autocad* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perencanaan interior gedung. Modul yang dikembangkan hanya dibatasi pada materi “Pengembangan Modul Memahami Prinsip Dasar Menggambar AutoCad 2 Dimensi.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui prosedur modul pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak di kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan yang berfungsi untuk mendukung pembelajaran mandiri secara daring. (2) Mengetahui kelayakan modul pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak di kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini meliputi 1 dosen dan 1 gurusebagai ahli materi dan 1 dosen sebagai ahli media.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Pengembangan ini menghasilkan produk modul pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak di kelas XI DPIB SMK Negeri 14 Medan (2) Media pembelajaran berbasis e-modul kelas X pada mata pelajaran DDKBPT yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan perolehan nilai rata-rata keseluruhan skor aspek oleh ahli materi 1 sebesar 3,24 yang termasuk dalam kategori cukup valid, ahli materi 2 sebesar 3,19 yang termasuk dalam kategori cukup valid, dan rata-rata keseluruhan skor aspek ahli media 3,57 dalam kategori valid.

Kata Kunci: ADDIE, E-Modul, Media Pembelajaran, Pengembangan.

THE
Character Building
UNIVERSITY

ABSTRACT

The Autocad learning module is a learning medium that can assist students in following the learning process in the subjects of software application and building interior planning. The modules developed are only limited to the material "Module Development: Understanding the Basic Principles of 2-Dimensional AutoCAD Drawing.

This study aims to: (1) find out the module procedures on the subject of Software Applications in class XI DPIB SMK Negeri 14 Medan, which function to support online independent learning. (2) Understanding the viability of the Software Applications module in class XI DPIB SMK Negeri 14 Medan.

This research is a type of research and development research with reference to the ADDIE development model, which includes (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation The subjects of this research include 1 lecturer and 1 teacher as a material expert and 1 teacher. lecturer as a media expert.

The results showed: (1) This development resulted in a module product in the Software Application subject in class XI DPIB SMK Negeri 14 Medan (2) The developed e-module-based learning media for class X in the DDKBPT subject could be used as a learning medium based on grade acquisition. The average overall score of aspects by material experts is 3.24, which is included in the fairly valid category; material experts 2 is 3.19, which is included in the fairly valid category; and the average overall score of media experts is 3.57 in the valid category . Keywords: ADDIE, module, learning media, development.

Keywords: ADDIE, E-Module, Learning Media, Development.