

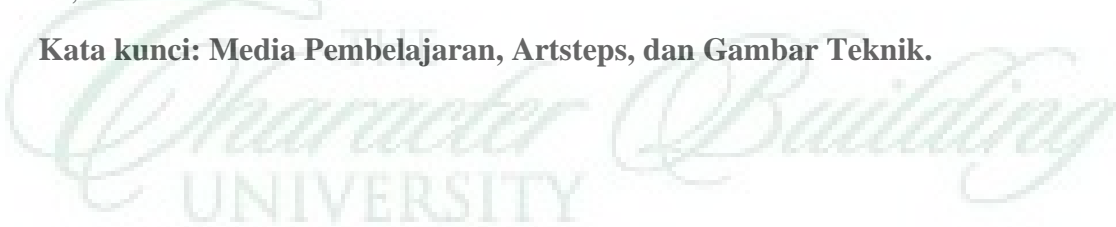
## ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran Gambar Teknik berbasis *Virtual Reality* (VR) dengan menggunakan aplikasi *Artsteps* di SMK N 2 Medan dilatarbelakangi oleh guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah dan menggunakan alat bantu papan tulis yang di gambar kerja *jobsheet* dan juga masih menggunakan media pembelajaran pendukung buku di SMK N 2 Medan, sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa ketika belajar Gambar Teknik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa materi dan media pembelajaran gambar Teknik dapat diterapkan di SMK N 2 Medan. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate*). yang memiliki beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) tahap Analisis, b) tahap desain, c) tahap pengembangan produk, serta d) tahap implementasi dan evaluasi e) tahap validasi dan uji coba. Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Angket ditujukan kepada validator materi dan validator media serta subjek uji coba sejumlah 3 siswa kelas X SMK N 2 Medan.

Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran gambar Teknik diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 4,2 termasuk dalam kriteria Layak. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 3,55 termasuk dalam kriteria Layak. Sedangkan hasil dari tanggapan siswa diperoleh skor dari siswa yang nilai tinggi, nilai menengah, dan nilai terendah keseluruhan sebanyak 4,15 dengan persentase sebesar 90,5% termasuk dalam kriteria Layak. Keefektifan media pembelajaran ini dilakukan pre-test dan post-test kepada 36 siswa, nilai untuk pre-test rata-rata 64,77 termasuk kedalam kriteria Tidak Tuntas, nilai untuk Post-Test rata-rata 89,55 termasuk kriteria Tuntas.

**Kata kunci: Media Pembelajaran, Artsteps, dan Gambar Teknik.**



## ABSTRACT

*The development of Virtual Reality (VR)-based Technical Drawing learning media using the Artsteps application at SMK N 2 Medan was motivated by teachers who still used conventional learning or lectures and used whiteboard aids on jobsheet work drawings and also still used book supporting learning media in SMK N 2 Medan, so there is a need for innovation in the use of learning media to create a pleasant learning atmosphere for students when studying Technical Drawing.*

*This research aims to find out that technical drawing learning materials and media can be applied at SMK N 2 Medan. This research is research using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate) method. which has several stages. These stages include: a) Analysis stage, b) design stage, c) product development stage, and d) implementation and evaluation stage e) validation and trial stage. The instruments in this research used questionnaires and interviews. The questionnaire was addressed to material validators and media validators as well as test subjects of 3 class X students at SMK N 2 Medan.*

*The results of validation by material experts on technical drawing learning media obtained an overall score of 4.2, which is included in the Eligible criteria. The results of validation by media experts obtained an overall score of 3.55, which is included in the Eligible criteria. Meanwhile, the results of student responses obtained scores from students with high scores, middle scores and the lowest overall score of 4.15 with a percentage of 90.5% included in the Eligible criteria. The effectiveness of this learning media was carried out pre-test and post-test on 36 students, the average score for the pre-test was 64.77, including the Incomplete criteria, the average score for the Post-Test was 89.55, including the Complete criteria.*

***Keywords: Learning Media, Artsteps, and Technical Drawing.***