

ABSTRAK

Tiobuki Simbolon: Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Blender Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Kelas X TKR SMK N 14 Medan.Skripsi.Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Mekanisme dan rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender pada mata pelajaran menggambar teknik; (2) Tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender pada mata pelajaran menggambar teknik menurut para dosen ahli dan respon siswa Teknik Kendaraan Ringan SMK N 14 Medan; (3) Apakah media pembelajaran menggunakan aplikasi blender pada mata pelajaran menggambar teknik dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Mekanisme pengembangan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi blender pada mata pelajaran menggambar teknik dilakukan mengikuti alur pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi serta divalidasi atau dinilai oleh validator ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan respon siswa kelas X TKR SMK N 14 Medan; (2) Tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi blender pada mata pelajaran menggambar teknik menurut dosen ahli media berada pada kriteria “Sangat layak” (83,75%), menurut dosen ahli materi berada pada kriteria “Sangat layak” (82,8%), menurut dosen ahli desain pembelajaran berada pada kriteria “Sangat layak” (95,83%), berdasarkan uji coba kelompok kecil siswa (5 orang) berada pada kriteria “Sangat layak” (96,90%), berdasarkan uji coba kelompok besar atau lapangan (28 orang) berada pada kriteria “Sangat layak” (88,0%); (3) Adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan sebesar (0,38). Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan penelitian berupa media pembelajaran yang dikembangkan ini berada pada kriteria “Sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan bagi siswa teknik kendaraan ringan .

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Blender, Menggambar Teknik.

ABSTRACT

Tiobuki Simbolon: Development of Learning Media Using the Blender Application in Engineering Drawing Subjects for Class X TKR SMK N 14 Medan. Thesis. Faculty of Engineering, Universitas Negeri Medan. 2023

This study aims to determine: (1) Mechanisms and designs for developing learning media using the blender application in technical drawing subjects; (2) The level of feasibility of learning media using the blender application in technical drawing subjects according to expert lecturers and student responses of Light Vehicle Engineering SMK N 14 Medan; (3) Can learning media using the blender application in technical drawing subjects improve learning outcomes. This learning media was developed using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study showed: (1) The mechanism for developing learning media products using the blender application in technical drawing subjects was carried out following the ADDIE development flow which consisted of analysis, design, development, implementation, and evaluation and was validated or assessed by media expert validators, material experts, learning design experts, and responses from class X TKR SMK N 14 Medan; (2) The level of feasibility of learning media using the blender application in technical drawing subjects according to media expert lecturers is in the criteria of "Very feasible" (83.75%), according to material expert lecturers it is in the criteria of "Very feasible" (82.8%), according to the learning design expert lecturer it is in the criteria of "Very feasible" (95.83%), based on small group trials of students (5 people) is in the criteria of "Very feasible" (96.90%), based on large group trials or field (28 people) are in the criteria of "Very feasible" (88.0%); (3) There is a significant increase in learning outcomes of (0.38). So it can be concluded that the research development product in the form of learning media developed is in the criteria of "Very Eligible" to be used as an additional learning medium for light vehicle engineering students.

Keywords: Development, Learning Media, Blender, Engineering Drawing.