

## ABSTRAK

**Nora Sahari Pakpahan: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2020.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* (2) Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dikembangkan menggunakan beberapa *software* yang terdiri dari *Adobe Flash CS6*, *Vegas pro 11*, dan *Photoshop CS5*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model desain instruksional ADDIE yang terdiri atas: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development & implementation*, dan (4) *evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan responden penelitian siswa kelas XI program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi dan Bangunan (DPIB). Tahap pengujian kelayakan produk dilakukan penilaian oleh dua ahli materi dan satu ahli media. Pada tahap evaluasi produk terdiri dari evaluasi formatif yaitu evaluasi yang dilakukan selama dan diantara tahapan-tahapannya pengembangan produk, dan evaluasi sumatif yaitu penilaian oleh siswa sebagai pengguna. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket. Teknik analisis data dilakukan dengan hitungan statistik deskriptif. Adapun hasil penelitian adalah: (1) produk multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung pada kompetensi dasar menerapkan prosedur menggambar detail kusen pintu dan jendela dan menggambar detail kusen pintu dan jendela (2) kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi diperoleh rerata skor sebesar 4,25 dengan kriteria “**baik**” termasuk dalam interpretasi “**sangat layak**”. Sedangkan berdasarkan validasi ahli media diperoleh rerata skor sebesar 3,8 dengan kriteria “**baik**” termasuk dalam interpretasi “**sangat layak**”. Penilaian siswa melalui angket *user/pengguna* mendapatkan rerata skor sebesar 4,671 dengan kriteria “**baik**” termasuk dalam interpretasi “**akseptasi sangat tinggi**” dalam arti tingkat penerimaan oleh siswa tergolong tinggi. Penilaian respon siswa mendapatkan rerata skor sebesar 4,43 dan termasuk dalam interpretasi “**sangat layak**”. Dengan demikian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan tingkat penerimaan oleh siswa terhadap multimedia tergolong tinggi.

**Kata kunci:** multimedia interaktif

## ABSTRACT

**Nora Sahari Pakpahan:** *The development of interactive Multimedia based Media learning on the subject of construction and utilities building class XI design modeling and information building SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.* Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2020.

The purpose of this research is to: (1) Develop interactive multimedia-based learning media on the subjects of construction and utility student building class XI DPIB in SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan by using Adobe Flash CS6 (2) knowing the validity level of learning media is developed as a learning medium for students. Interactive multimedia-based learning Media is developed using some software consisting of Adobe Flash CS6, Vegas Pro 11, and Photoshop CS5 This is research and Development. The development model used is an ADDIE instruction design model consisting of: (1) analysis, (2) design, (3) Development & Implementation, and (4) evaluation. This research was conducted in SMK Negeri 1 Percut Sei Master with the Respondent Research Student class XI program of design and information modeling and buildings (DPIB). The stage of product feasibility testing was conducted by two material experts and one media expert. In the evaluation stage of the product consists of formative evaluation which is evaluation conducted during and among the Tahapa-Tahapann product development, and a summative evaluation of the assessment by students as users. Data collection techniques using poll instruments. Data analysis techniques are done with a descriptive statistical count. The results of the research are: (1) Interactive learning Multimedia products on the subject of construction and utilities building on basic competence to implement the procedure of drawing detail of door frame and window and drawing detail door frame and window (2) Product eligibility based on material expert validation is obtained average score of 4.25 with "good" criteria included in the "very decent" interpretation. Whereas based on the validation of media experts obtained average score of 3.8 with the criterion "good" included in the "very decent" interpretation. Assessment of students through the poll user/user get an average score of 4.671 with the criteria "good" included in the Interpretation "very high accspentation" in the sense of acceptance rates by the students are relatively high. The Student response assessment gets an average score of 4.43 and is included in the "very worthy" interpretation. Thus the interactive multimedia-based learning media developed is very worthy of use as a learning medium and the level of acceptance by students to high Tegolong multimedia.

**Keywords:** interactive multimedia