

ABSTRAK

MASTON SIMANGUNSONG. NIM. 5153111032: Pengembangan Video Tutorial Dengan Aplikasi Camtasia Pada Materi Menggambar Potongan Dengan Menggunakan AutoCAD Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Di SMK Negeri 2 Medan

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui proses pembuatan video tutorial menggambar potongan dengan menggunakan aplikasi camtasia dan (2) Mengetahui kelayakan video tutorial menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD yang di publikasikan ke siswa SMK Negeri 2 Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian 4D (*Four-D*), meliputi tahapan yaitu : Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*develop*) dan Penyebaran (*desseminate*). Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran menggunakan angket penilaian ahli materi, ahli media dan uji coba pengguna (siswa). Berdasarkan hasil penilaian diketahui bahwa produk media pembelajaran berupa video tutorial yang disajikan dalam bentuk video MP4. Penilaian dari Ahli materi I yaitu Interval skor 3,75 dikategorikan “Layak” dan Ahli materi II yaitu 4,45 dikategorikan “Sangat Layak”. Penilaian dari ahli media dikategorikan “Layak” yaitu Interval skor 4,15. Hasil dari Ujicoba pengguna yang dilakukan siswa didapatkan Interval skor 4,39 dikategorikan “Sangat Layak”. Pengujian yang dilakukan terhadap 20 siswa SMK Negeri 2 Medan rata-rata penilaian Interval skor sebesar 4,39 dinyatakan “Sangat Layak”.

Kata Kunci : Media Video Pembelajaran, Video Tutorial, DPIB, 4D

THE
Character Building
UNIVERSITY

ABSTRACT

MASTON SIMANGUNSONG. NIM. 5153111032: Development of Video Tutorials with Camtasia Applications for Drawing Slices Using AutoCAD in Software Applications and Building Interior Design subjects at SMK Negeri 2 Medan

This study aims to: (1) find out the process of making cut-out drawing tutorial videos using the Camtasia application and (2) determine the feasibility of video tutorials for drawing pieces using autoCAD published to students of SMK Negeri 2 Medan. This study uses the 4D (Four-D) research method, covering the stages: Define, Design, Develop and Disseminate. To determine the feasibility of learning media products using a questionnaire assessment of material experts, media experts and user trials (students). Based on the results of the assessment, it is known that the learning media product is a video tutorial which is presented in the form of an MP4 video. The assessment of the Material Expert I, namely the Interval score of 3.75, was categorized as "Eligible" and the Material Expert II, namely 4.45, which was categorized as "Very Eligible". The assessment from media experts is categorized as "Eligible", namely the Interval score of 4.15. The results of user trials conducted by students obtained an Interval score of 4.39 categorized as "Very Eligible". Tests conducted on 20 students of SMK Negeri 2 Medan with an average score of 4.39 Interval assessment was declared "Very Eligible".

Keywords: Learning Video Media, Video Tutorial, DPIB, 4D

THE
Character Building
UNIVERSITY