

ABSTRAK

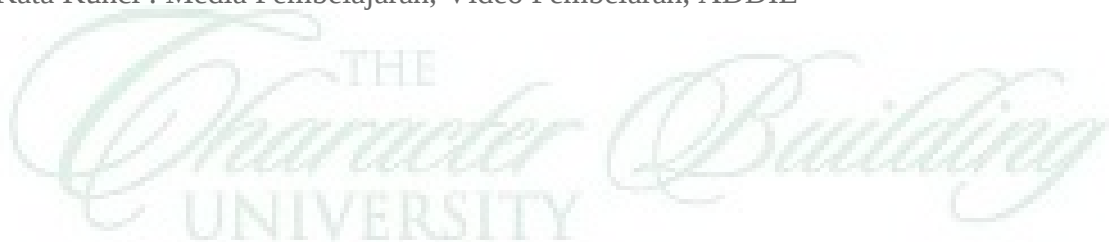
Wisasta Subadio Padang (5183311001) Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Pada Kelas XI Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK N 2 Medan.

Latar belakang penelitian ini berdasarkan hasil dari instrumen kebutuhan siswa. Dari instrumen kebutuhan tersebut diketahui bahwa media video pembelajaran berbasis *android* sangat dibutuhkan bagi siswa maupun guru dalam meningkatkan proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk (1) mengetahui pengembangan media video pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung untuk siswa kelas XI DPIB SMK N 2 Medan, (2) Mengetahui media video pembelajaran berbasis *android* layak digunakan pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung untuk siswa kelas XI DPIB SMK N 2 Medan.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Develoment* (Pengembangan), *Inplementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek dari Penelitian dan Pengembangan (R&D) ini adalah siswa kelas XI DPIB.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung mendapatkan penilaian dari ahli media dengan skor 82,2% (layak), ahli materi I dengan skor 98% (sangat layak) dan ahli materi 2 99% (sangat Layak) dan uji coba produk pengguna terhadap siswa kelas XI DPIB 3 skor 94,16% (sangat layak) dan XI DPIB 1 skor 94,93% (sangat layak). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, uji produk terhadap siswa media video pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, ADDIE



ABSTRACT

Wisasta Subadio Padang (5183311001) Development of Android-Based Learning Video Media in the Subject of Software Application and Building Interior Design in Class XI Building Modeling and Information Design SMK N 2 Medan.

The background of this research is based on the results of student needs instruments. From these needs instruments, it is known that android-based learning video media is needed for students and teachers in improving the learning process. The purpose of this study is to (1) find out the development of android-based learning video media in the subject of software application and building interior design for students of class XI DPIB SMK N 2 Medan, (2) find out that android-based learning video media is suitable for use in software application subjects and building interior design for students of class XI DPIB SMK N 2 Medan.

The research used is research and development or Research and Development (R&D) which uses the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subject of this Research and Development (R&D) is a student of grade XI DPIB.

The results of the study showed that the feasibility of android-based learning media in the subject of Software Application and Building Interior Design received an assessment from media experts with a score of 82.2% (feasible), material expert I with a score of 98% (very feasible) and material expert 2 99% (very feasible) and user product trials for students in grade XI DPIB 3 with a score of 94.16% (very feasible) and XI DPIB 1 with a score of 94.93% (very feasible). Based on the results of assessments from material experts, media experts, product tests on android-based learning video media students in the subject of Software Applications and Building Interior Design, are declared very feasible to be used in learning.

Keywords: *Learning Media, Video Training, ADDIE*

