

## ABSTRAK

**M. ALWI GHIFARI HASIBUAN (5183111021): Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Animiz Animation Maker* pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Binjai. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2025.**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis *Animiz Animation Maker* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Binjai dan mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model *ADDIE*, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket. Angket yang digunakan untuk menguji validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran. Serta untuk menguji praktikalitas dilakukan oleh guru mata pelajaran dan respon peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian didapat data hasil uji validitas oleh ahli media yaitu 90% dengan kategori sangat layak dan uji validitas ahli materi yaitu 92,50% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran yaitu 96,36% dengan kategori sangat praktis dan hasil respon peserta didik yang diisi oleh siswa kelas XI DPIB 1 dengan jumlah 31 orang yaitu 90,49% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Animiz Animation Maker* layak digunakan pada proses pembelajaran siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Binjai.

**Kata Kunci :** Pengembangan media, video pembelajaran animasi, Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.



## ABSTRACT

**M. ALWI GHIFARI HASIBUAN (5182111021): Development of Learning Media Animation Video Using the Animiz Animation Maker Application in the Subject of Application and Building Interior Design Grade XI Modeling Design and Building Information Expertise Program at SMK Negeri 2 Binjai. Thesis. Faculty of Engineering. State University of Medan. 2025.**

*This research is a Research and Development study that aims to produce learning media animated video based on Animiz Animation Maker in the subject of Application and Building Interior Design Grade XI DPIB at SMK Negeri 2 Binjai. and determine the level of validity and practicality of the learning media developed. This research uses a development research method with the ADDIE model, which consists of 5 stages: analyse, design, develop, implementation and evaluation. The research instrument used is a questionnaire. The questionnaire used to test the validity was carried out by media experts and learning material experts. As well as to test the practicality carried out by subject teachers and student responses. Based on the results of the study, the data obtained from the validity test results by media experts is 90% with a very feasible category and the material expert validity test is 92.50% with a very feasible category. While the results of the practicality test by the subject teacher were 96.36% with a very practical category and the results of the learner's response filled by XI DPIB 1 class students with a total of 31 people were 90.49% with a very practical category. The results showed that animated video learning media based on Animiz Animation Maker is feasible to use in the learning process of XI DPIB class students at SMK Negeri 2 Binjai.*

**Keywords:** Media development, animated learning video, application and building interior design.