

## ABSTRAK

**Rizky Gunawan Harahap, NIM 5163311026, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Di SMK Negeri 2 Padangsidimpuan, Skripsi, Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan Tahun 2022.**

Mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APL-PIG) merupakan mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 yang diajarkan pada kelas XII Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Tergabung dalam kelompok paket C3 jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Pada penelitian ini e-modul yang dikembangkan hanya dibatasi pada Kompetensi Dasar 4.20 dan 4.22 yaitu “Membuat gambar desain interior dengan pencahayaan buatan dan membuat gambar desain interior dengan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan macromedia flash pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung yang tepat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas XII DPIB SMK Negeri 2 Padangsidimpuan. (2) Menilai tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan macromedia flash pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung bagi siswa kelas XII DPIB SMK Negeri 2 Padangsidimpuan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE meliputi (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Desing* (Desain/Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini meliputi 1 dosen sebagai ahli materi dan 1 dosen sebagai ahli media dan 1 dosen sebagai ahli bahasa. Objek penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis e-modul pembelajaran yang diberikan kepada siswa SMK Negeri 2 Padangsidimpuan. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan e-modul meliputi lembar penilaian kelayakan oleh ahli materi, lembar penilaian kelayakan ahli media, lembar penilaian kelayakan oleh ahli bahasa, dan lembar penilaian kepraktisan oleh pengguna/siswa.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis e-modul Kelas XII Pada Mata Pelajaran APL-PIG Kompetensi Keahlian DPIB Di SMK Negeri 2 Padangsidimpuan yang dikembangkan menggunakan aplikasi macromedia flash 8. (2) media pembelajaran berbasis e-modul Kelas XII Pada Mata Pelajaran APL-PIG yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran atau bahan ajar dalam proses kegiatan pembelajaran berdasarkan perolehan nilai keseluruhan skor aspek oleh ahli media dengan persentase 79% yang termasuk dalam kategori baik, nilai keseluruhan skor

aspek oleh ahli materi dengan persentase 91% kategori sangat baik. nilai keseluruhan skor aspek oleh ahli bahasa dengan persentase 80% kategori baik, serta nilai keseluruhan skor aspek kepraktisan oleh pengguna/siswa dengan persentase 95,81 % dengan kategori sangat praktis.

**Kata Kunci:** ADDIE, E-modul, Media Pembelajaran, Pengembangan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## ABSTRACT

*Rizky Gunawan Harahap, NIM 5163311026, E-Module-Based Learning Media Development in Software Application Subjects and Building Interior Design in SmK Negeri 2 Padangsidempuan, Thesis, Department of Building Engineering Education, Faculty of Engineering, Medan State University in 2022.*

*Building Software Application and Interior Design (APL-PIG) subjects are subjects contained in the 2013 curriculum taught in class XII Competence of Modeling and Information Design Skills Building (DPIB). Joined in the C3 package group majoring in Modeling Design and Building Information. In this research, the e-modules developed are limited to Basic Competencies 4.20 and 4.22, namely "Creating interior design images with artificial lighting and creating interior design drawings" with elements, materials, models and accessories in every space.*

*This research aims to: (1) Develop e-module-based learning media using macromedia flash on software application subjects and design the proper building interior used for the learning of students of class XII DPIB SMK Negeri 2 Padangsidempuan. (2) Assess the practicality level of e-module-based learning media using macromedia flash in software application subjects and building interior design for students of class XII DPIB SMK Negeri 2 Padangsidempuan.*

*This research is a type of development research (Research and Development) with reference to addie development models including (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implementation, (5) Evaluation. The subject of this research includes 1 lecturer as a material expert and 1 lecturer as a media expert and 1 lecturer as a linguist. This research object is in the form of e-module-based learning media given to students of SMK Negeri 2 Padangsidempuan. Instruments used to assess the feasibility of e-modules include a feasibility assessment sheet by material experts, a media expert feasibility assessment sheet, a feasibility assessment sheet by linguists, and practicality sheets by users/students.*

*The results showed: (1) this development resulted in a learning media product based on e-module Class XII in APL-PIG Subjects DPIB Competence Expertise in SMK Negeri 2 Padangsidempuan which was developed using macromedia flash application 8. (2) e-module-based learning media Class XII in APL-PIG Subjects developed worthy of use as a medium of learning or teaching materials in the process of learning activities based on the acquisition of overall values Aspect scores by media experts with a percentage of 79% who fall into the good category, the overall value of aspect scores by material experts with a percentage of 91% of categories is excellent. overall value of aspect scores by linguists with a percentage of 80% of good categories, as well as overall values of aspect practicality scores by users / students with a percentage of 95.81% with Category is very practical.*

**Keywords:** ADDIE, E-module, Learning Media, Development.