

ABSTRAK

Wahyuni Hsb. NIM. 5182131005. Pendidikan Teknik Elektro. Fakultas Teknik. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan.

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Simurelay* pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Swasta Imelda Medan. (2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media audio visual gerak berbasis android pada mata pelajaran gambar teknik. Penelitian ini akan diuji cobakan dengan melibatkan siswa kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE. Model penelitian ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu pertama *analysis* yang meliputi analisis kebutuhan produk, kedua *design* yaitu menyusun garis besar, materi tentang media audio visual gerak, Ketiga *development* yaitu mengembangkan produk yang sudah didesain untuk dilakukan validasi agar mendapatkan masukan oleh ahli media dan ahli materi. Keempat *implementation* yaitu menerapkan produk untuk mendapatkan respon dari pengguna terhadap media audio visual gerak yang telah dikembangkan. Kelima *evaluation* yaitu mengevaluasi media audio visual gerak berdasarkan beberapa masukan dari para ahli serta respon pengguna. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon pengguna. Hasil Penelitian ini diketahui : (1) Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Video . (2) Kelayakan media ini didapatkan dari hasil validasi ahli media dengan kategori “**Sangat Layak**” yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,5. Dan hasil validasi berikutnya didapatkan dari ahli materi dengan kategori “**Layak**” yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,0. (3) Hasil respon pengguna terhadap Media ini dikategorikan “**Sangat Baik**” yang memperoleh nilai rata-rata 30,36. Rekomendasi pada penelitian ini adalah penggunaan Audio Visual Gerak dalam kegiatan pembelajaran harus lebih dikembangkan lagi pada mata pelajaran lainnya sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Audio Visual Gerak, Simurelay, Gambar Teknik

ABSTRACT

Wahyuni Hsb. NIM. 5182131005. Electrical Engineering Education. Faculty of Engineering. 2023. Development of Android-Based Motion Audio Visual Learning Media in Engineering Drawing Subject Class X Electrical Installation Engineering at Private Vocational School Imelda Medan.

his study aims: (1) To find out the procedure for developing android-based learning media using the Simurelay application for technical drawing subjects at Imelda Medan Private Vocational School. (2) To find out the level of feasibility of android-based motion audio-visual media for technical drawing subjects. This research will be tested by involving class X students of Electrical Power Installation Engineering at Imelda Medan Private Vocational School in the odd semester of the 2022/2023 academic year. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE research model. The ADDIE research model includes 5 stages, namely the first analysis which includes analysis of product needs, the second design, namely compiling an outline, material about motion audio-visual media, the third development, namely developing products that have been designed to be validated so that they get input from media experts and material experts. The fourth implementation is implementing the product to get a response from the user towards the motion audio-visual media that has been developed. The fifth evaluation is evaluating motion audio-visual media based on input from experts and user responses. The instruments used in this study were validation questionnaires and user response questionnaires. The results of this research are known: (1) This development research produces a video product. (2) The feasibility of this media is obtained from the validation results of media experts in the "Very Eligible" category which obtains an average value of 3.5. And the results of the next validation were obtained from material experts in the "Decent" category who obtained an average value of 3.0. (3) The results of user responses to this media are categorized as "Very Good" which obtains an average value of 30.36. The recommendation in this study is that the use of Audio Visual Motion in learning activities should be further developed in other subjects so as to increase student motivation and enthusiasm for learning.

Keywords: *Motion Audio Visual Media, Simurelay, Technical Drawing*