

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar Siswa	5
Tabel 3.1 Storyboard Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Visual 3d SketchUp Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Medan	39
Tabel 3.2 Kisi Kisi Angket Untuk Ahli Materi (Setiawani, 2012).....	54
Tabel 3.3 Kisi Kisi Angket Untuk Ahli Media (Setiawani, 2012)	55
Tabel 3.4 Kisi Kisi Angket Praktikalitas (Eko Putra, 2013)	56
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Untuk Ahli (Sriadhi, 2018)	57
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Untuk Pengguna / siswa (Akbar, 2013)	58
Tabel 4.1 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.....	69
Tabel 4.2 Hasil Validasi Oleh Ahli Media	72
Tabel 4.3 Revisi Produk oleh Ahli.....	74
Tabel 4.4 Hasil Uji Praktikalitas	76
Tabel 4.5 Hasil Validasi Para Ahli dan Uji Praktikalitas	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan penggolongan media (Bambang warista, 2008:124)	14
Gambar 2.2 Bagan macam macam media pembelajaran (Hujair, 2009:29).....	17
Gambar 3.1 Alur Rancangan Penelitian	36
Gambar 4.1 Tampilan awal perangkat lunak SketchUp	62
Gambar 4.2 Tampilan awal perangkat lunak OBS Streamlabs	63
Gambar 4.3 Tampilan awal perangkat lunak Sony Vegas Pro 13	63
Gambar 4.4 Visualisasi bentuk 3D dari konstruksi Kuda Kuda.....	65
Gambar 4.5 Proses perekaman layar dengan perangkat lunak OBS.	65
Gambar 4.6 Proses editing video menggunakan perangka lunak sony vegas pro 13.....	66
Gambar 4.7 Resolusi Dan Format Video Dalam Proses Rendering	67
Gambar 4.8 Histogram Penilaian Ahli Materi.....	71
Gambar 4.9 Histogram Penilaian Ahli Media	73
Gambar 4.10 Materi 1 – Ide dasar konstruksi kuda kuda.....	77
Gambar 4.11 Materi 2 – Detail Konstruksi Kuda Kuda	77
Gambar 4.12 Materi 3 – Hubungan Atap	78
Gambar 4.13 Histogram Hasil Uji Kelayakan Produk Video Pembelajaran.....	80