

ABSTRAK

Rima Desta Pratiwi. NIM 5161111043: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Lumion Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Interior Gedung Di SMK Negeri 1 Stabat. Skripsi. Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2022.

Latar belakang dari penelitian ini adalah mengembangkan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *lumion* untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar secara daring siswa sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Stabat. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi lumion pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan interior gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Stabat, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi lumion pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan interior gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Stabat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE, meliputi tahapan *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan berupa angket. Angket digunakan untuk menguji kelayakan media vidio animasi *Lumion* melalui validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian video animasi *Lumion* juga dilakukan oleh siswa. Hasil pengujian kelayakan oleh ahli media mendapat skor 4,52 dengan kategori sangat baik, hasil pengujian kelayakan oleh ahli materi mendapat skor 4,25 dengan kategori baik, dan hasil pengujian kelayakan oleh ahli bahasa mendapat skor 4,17 dengan kategori baik. Berdasarkan angket pengguna yang di isi 29 siswa, memperoleh tingkat kelayakan 4,163 dengan kategori baik. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi *Lumion* layak digunakan siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Stabat.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Video Animasi, Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung, dan *Lumion*

ABSTRACT

Rima Desta Pratiwi. NIM 5161111043: *Development of Lumion Animation Video-Based Learning Media in Software Application Subjects and Building Interiors at SMK Negeri 1 Stabat. Skripsi. Faculty of Engineering – State University of Medan. 2022.*

The background of this research is to develop learning animation videos using the Lumion application to support the online teaching and learning process for vocational high school students at SMK Negeri 1 Stabat. This study aims to: (1) determine the development of *Lumion* animation video-based learning media in the subject of software applications and the interior of the XI DPIB class building at SMK Negeri 1 Stabat, (2) determine the feasibility of *Lumion* animation video-based learning media in software application subjects. and the interior of the building for class XI DPIB SMK Negeri 1 Stabat. This study uses the ADDIE model development research method, including the analyze, design, development, implementation, evaluation stages. The instrument used is a questionnaire. The questionnaire was used to test the feasibility of *Lumion's* animated video media through the validation of media experts, material experts, and linguists. The *Lumion* animation video assessment was also carried out by students. The results of the feasibility test by media experts got a score of 4.52 with a very good category, the results of the feasibility test by material experts got a score of 4.52. 4.25 in the good category, and the results of the feasibility test by linguists got a score of 4.17 in the good category. Based on a user questionnaire filled out by 29 students, it obtained a feasibility level of 4,163 with a good category. From the results of the study, it was concluded that the Lumion animation video-based learning media was suitable for use by class XI DPIB students at SMK Negeri 1 Stabat.

Keywords : Media Development, Animation Video, Software Application and Building Interiors, and Lumion

Character Building
UNIVERSITY