

ABSTRAK

Agung Yudha Pratama. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Untuk Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui pengembangan perangkat pembelajaran berbasis video yang layak digunakan sebagai perencanaan guru untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan standart isi, (2) Mengetahui cara pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif gambar teknik siswa kelas X program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan SMK Negeri 2 Medan. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*(R&D)). Prosedur pembuatan media ini meliputi (1) Analisis produk yang akan dikembangkan, (2) Mengembangkan produk awal, (3) Validasi ahli dan revisi, (4) Uji lapangan skala besar dan produk akhir, (5) menilai kualitas media yang dikembangkan. Pengembangan produk ini menggunakan *Software Bandicam, Video Maker, Intro Maker*. Data produk berupa data kualitatif yang didapat dari saran dan masukan para ahli media, ahli materi, guru dan siswa, serta berupa data kuantitatif yang berasal dari penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Hasil Penelitian ini adalah : (1) pembuatan media pembelajaran berbasis video interaktif gambar teknik langkah-langkahnya meliputi, analisis dan menentukan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indicator, membuat perencanaan konsep video pembelajaran yang menarik, penyusunan materi pembelajaran, penilaian media melalui validasi ahli media dan ahli materi, revisi media pembelajaran, uji coba skala besar. (2) Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif gambar teknik sebagai berikut : penilaian dari ahli media dengan skor 4.2 dengan kategori sangat layak, ahli materi dengan skor 4.2 dengan kategori sangat layak dan uji coba skala besar mendapatkan skor 4,26 dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci : *Pengembangan media pembelajaran, gambar teknik.*



ABSTRACT

Agung Yudha Pratama. Development of Interactive Video-Based Learning Media for Engineering Drawing Subjects for Class X Students of the Modeling and Building Information Design Expertise Program at SMK Negeri 2 Medan. Essay. Faculty of Engineering, State University of Medan 2022.

This study aims to: (1) Determine the development of video-based learning tools that are suitable for use as teacher planning to achieve an effective and efficient learning in accordance with content standards, (2) Knowing how to develop interactive video-based learning media with technical drawings for class X students of the modeling and building information design skills program at SMK Negeri 2 Medan. This research is included in Research and Development (R&D). The procedure for making this media includes (1) analysis of the product to be developed, (2) developing the initial product, (3) expert validation and revision, (4) large-scale field testing and the final product, (5) assessing the quality of the developed media. This product development uses Bandicam Software, Video Maker, Intro Maker. Product data in the form of qualitative data obtained from suggestions and input from media experts, material experts, teachers and students, as well as in the form of quantitative data derived from the assessment of media experts, material experts, teachers, and students. The results of this study are: (1) making interactive video-based learning media with technical drawings, the steps include, analyzing and determining core competencies (KI), basic competencies (KD), and indicators, planning interesting learning video concepts, compiling learning materials, media assessment through validation of media experts and material experts, revision of learning media, large-scale trials. (2) The results of the feasibility of interactive video-based learning media with technical drawings are as follows: an assessment from media experts with a score of 4.2 with a very decent category, material experts with a score of 4.2 with a very decent category and large-scale trials get a score of 4.26 with a very decent category.

Keywords : *Development of learning media, technical drawing*