

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL SKETCHUP UNTUK MENUNJANG MATA KULIAH PERENCANAAN BANGUNAN II

Oleh:

Muhamad Anif Ainul Murtaqi
NIM. 15505241071

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk modul. Pembelajaran yang dikhususkan pada mata kuliah Perencanaan Bangunan II dengan kompetensi dasar menggambar rancangan fisik bangunan 3 dimensi menggunakan aplikasi *Google Sketchup*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode 4D (*Four-D*). Pada penelitian ini terdapat empat tahapan utama dalam pengembangan media, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket untuk menguji kelayakan media pembelajaran. Angket validasi tersebut diisi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif yang dilakukan dalam tiga tahap, yaitu (1) tabulasi data; (2) menghitung skor total; (3) mengkonversikan skor yang diperoleh dengan skala empat mengacu pada tabel konversi skor empat.

Hasil pengembangan didapatkan sebuah produk modul pelatihan dan tutorial *sketchup*, media pembelajaran tersebut berisi mengenai sejarah dibuatnya *Google Sketchup*, cara penggunaan *tool* yang terdapat pada aplikasi *Google Sketchup*, dan langkah-langkah dalam membuat bangunan gedung dua lantai dengan menggunakan aplikasi 3 dimensi *Google Sketchup*. Ahli materi menilai media pembelajaran termasuk pada kategori "sangat layak" dengan skor 98,6%. Sedangkan ahli media pembelajaran menilai termasuk pada kriteria "layak" dengan skor 78,8%. Media pembelajaran ini dapat digunakan dan disebarluaskan untuk mahasiswa JPTSP atau dapat juga digunakan untuk media belajar mandiri kapan saja dan dimana saja.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Google Sketchup. Menggambar Bangunan Gedung Dua Lantai.