

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL MENGGAMBAR RUMAH 3 DIMENSI MENGGUNAKAN *SKETCH UP* PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK DI SMK NEGERI 1 SEDAYU

Oleh:

Rio Setyawan Santosa
17505247006

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang layak untuk menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak di SMK Negeri 1 Sedayu dan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak untuk kelas XI semester gasal di SMK Negeri 1 Sedayu,

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode 4D (*Four-D*). Pada penelitian ini terdapat empat tahapan utama dalam pengembangan media, adalah: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket untuk menguji tingkat kelayakan media pembelajaran. Teknik analisis data yang dipakai adalah teknik analisis deskriptif yang dilakukan melalui tiga tahap, adalah: (1) mentabulasi data, (2) menghitung perolehan skor, (3) mengonversi skor yang diperoleh dengan skala empat mengacu pada tabel konversi skor lima dan di persentase.

Hasil pengembangan didapatkan (1) tingkat kelayakan dari aspek media sebesar 4.86 dengan kategori “sangat layak”, dan dari aspek materi sebesar 4.77 dengan kategori “sangat layak”, adapun penilaian dari guru pengampu mata pelajaran adalah 4.89 dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian dari siswa sebagai pengguna adalah sebanyak 30 siswa menyatakan “sangat layak” dan 1 siswa menyatakan “layak” (2) hasil pengembangan didapatkan produk media pembelajaran berupa video tutorial yang didalamnya terdapat 4 bagian yang terdiri dari materi 3 dimensi, pengenalan tentang *Sketch Up*, tutorial menggambar rumah 3 dimensi, dan membuat animasi dengan *Sketch Up*.

Kata kunci: *media pembelajaran, menggambar dengan perangkat lunak, four-D, Sketch-Up.*