

## ABSTRAK

**Joko Aldianto. NIM 5151111030 : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Board Games Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan. Skripsi. Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2022**

Hasil belajar dan kemampuan memvisualisasikan tampilan *finishing* interior dalam mata pelajaran APLPIG pada siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMKN 2 Binjai masih cenderung rendah dan belum memenuhi KKM. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI DPIB 2 dengan menggunakan aplikasi *SketchUp* dalam pembelajaran kooperatif. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan rancangan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil pengamatan aktivitas belajar pada siklus I menunjukkan siswa dengan kriteria aktif dan sangat aktif sebesar 67,86% dan siklus II dengan 89,29%. Penilaian ketuntasan hasil belajar pada siswa yang mendapat nilai rata-rata hasil belajar kognitif dan psikomotorik melampaui KKM 77, memperoleh persentase pada siklus I sebesar 75% dan siklus II sebesar 92,86%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajuan hipotesis tindakan diterima, yang dibuktikan dengan penerapan aplikasi *SketchUp* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran APLPIG.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *board games*, minat berwirausaha, produk kreatif dan kewirausahaan.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## ABSTRACT

**Joko Aldianto. NIM 5151111030 : *The Effect of Using Board Games Learning Media on Interest in Entrepreneurship in Creative Products and Entrepreneurship Subjects. Thesis. Faculty of Engineering – Medan State University. 2022***

Learning outcomes and the ability to visualize the appearance of interior finishing in APLPIG subjects in class XI students of the Building Information Modeling Design Expertise Program of SMKN 2 Binjai still tend to be low and have not met the KKM. This study aims to improve the activities and learning outcomes of class XI DPIB 2 students by using the SketchUp application in cooperative learning. The research methodology used is Classroom Action Research with a two-cycle design, where each cycle consists of two meetings. The results of the observation of learning activities in cycle I showed students with active and very active criteria of 67.86% and cycle II with 89.29%. The assessment of the completion of learning outcomes in students who scored the average cognitive and psychomotor learning outcomes exceeded KKM 77, obtaining a percentage in cycle I of 75% and cycle II of 92.86%. The results showed that the submission of the action hypothesis was accepted, which was proven by the application of the SketchUp application was able to increase student activities and learning outcomes in APLPIG subjects.

*Keywords: Learning media, board games, interest in entrepreneurship, creative and entrepreneurial products.*

