

ABSTRAK

Yogi Nikman, NIM 5153111049: Penerapan Aplikasi SketchUp Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Binjai. Skripsi. Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2019

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: Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, *SketchUp*.

THE
Character Building
UNIVERSITY

ABSTRACT

Yogi Nikman. Student ID number 5153111049: *Application of SketchUp to Improve Activities and Learning Outcomes of Software Applications and Building Interior Design in XI Grade Students of Design Modelling and Information Building Program at SMK Negeri 2 Binjai.* Thesis. Faculty of Engineering - State University of Medan. 2019

Learning outcomes and the ability to visualize the appearance of interior finishing in APLPIG subjects in XI grade students of Design Modelling and Information Building Program at SMKN 2 Binjai still tend to be low and did not meet the minimum score criteria. This research aims to improve the activity and learning outcomes of XI DPIB 2 class students by using the SketchUp application in cooperative learning. The research methodology used was Classroom Action Research with a two-cycle design, each cycle consists of two meetings. The observations of learning activities in the first cycle showed students with active and very active criteria of 67.86% and the second cycle is 89.29%. Assessment of mastery learning outcomes in students who get an average value of cognitive and psychomotor learning outcomes beyond minimum score 77, obtained a percentage in the first cycle of 75% and the second cycle of 92.86%. The results showed that the submission of an action hypothesis was accepted, proven by the application of the SketchUp is capable of increasing the student activity and learning outcomes in APLPIG subjects.

Keywords: *Learning Activities, Learning Outcomes, Software Applications and Building Interior Design, SketchUp.*

THE
Character Building
UNIVERSITY