

ABSTRAK

Nensi W Sinaga: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar DPIB Siswa Kelas X SMK Negeri 14 Medan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform Edpuzzle terhadap hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) siswa kelas X SMK Negeri 14 Medan. Penelitian ini menggunakan metode true experimental dengan desain randomized control group design. Subjek penelitian terdiri atas 35 siswa kelas X DPIB yang kemudian dibagi ke dalam dua kelompok secara acak (random assignment), yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis platform Edpuzzle dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran berbasis video non-interaktif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform Edpuzzle berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Dasar-Dasar DPIB siswa kelas X SMK Negeri 14 Medan.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Edpuzzle, hasil belajar, Dasar-Dasar DPIB.



ABSTRACT

Nensi W Sinaga: The Effect of Using Interactive Learning Media on the Learning Outcomes of Basic Design, Modeling, and Building Information (DPIB) for Tenth-Grade Students at SMK Negeri 14 Medan. Undergraduate Thesis. Faculty of Engineering Universitas Negeri Medan. 2026.

This study aims to determine the effect of using interactive learning media based on the Edpuzzle platform on students' learning outcomes in the subject of Basic Design, Modeling, and Building Information (DPIB) for tenth-grade students at SMK Negeri 14 Medan. This study employed a true experimental method with a randomized control group design. The research subjects consisted of 35 tenth-grade DPIB students who were randomly assigned into two groups: an experimental group, which used interactive learning media based on the Edpuzzle platform, and a control group, which used non-interactive video-based learning media. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretests and posttests consisting of multiple-choice questions. The collected data were analyzed using statistical tests to determine the differences in learning outcomes between the two groups. The results of the study showed a significant improvement in students' learning outcomes in the experimental group compared to the control group. Therefore, it can be concluded that the use of interactive learning media based on the Edpuzzle platform has a significant effect on improving students' learning outcomes in Basic DPIB for tenth-grade students at SMK Negeri 14 Medan.

Keywords: interactive learning media, Edpuzzle, learning outcomes, Basic DPIB