

## ABSTRAK

**Nosta Perlin Nazara. NIM 5103111026. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015 . Skripsi, Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak dengan membandingkan media pembelajaran proyeksi dan media pembelajaran cetak serta melihat karakteristik siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Teknik Gambar Bangunan dengan jumlah 60 orang yang terdiri dari kelas eksperimen untuk perlakuan dengan media pembelajaran proyeksi yaitu kelas Teknik Gambar Bangunan 1 sebanyak 30 orang dan kelas kontrol untuk perlakuan dengan media pembelajaran cetak yaitu kelas Teknik Gambar Bangunan 2 sebanyak 30 siswa. Sebelum penelitian ini dilakukan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji coba. Instrumen hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak yang valid diperoleh 26 butir dari 32 butir tes yang telah diujicoba. Koefisien reliabilitasnya 0,73. Dari hasil penelitian diperoleh hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran proyeksi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran cetak dengan  $F_{hitung} = 7,422 > F_{tabel} = 4,016$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Sedangkan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan  $F_{hitung} = 9,787 > F_{tabel} = 4,016$ . Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Diperoleh  $F_{hitung} = 4,862 > F_{tabel} = 4,016$ . Dapat disimpulkan bahwa 1) Penggunaan media pembelajaran memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar mata diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak, 2) Tingkat motivasi belajar memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar mata diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak, 3) Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan tingkat motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar mata diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak.

## ABSTRACT

**Nosta Perlin Nazara. NIM 5103111026. Media Influence Learning and Motivation Against Student Learning Outcomes Drawing With Software In Class XI Student Skills Program Architecture Engineering SMK 1 Lubuk Pakam Academic Year 2014/2015. Thesis, Faculty of Engineering, University of Medan.** This research aims to improve learning outcomes Draw With Software by comparing the projections of instructional media and print media instructional and look at the characteristics of students who have learning with high motivation and low motivation in the learning process. The research was conducted in SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, Deli Serdang. The subjects were students of class XI Architecture Engineering with total 60 students. Experimental class for the treatment of projection media learning is the class 1 with 30 students. Control class to treat the print media learning is the class 2 with 30 students. Prior to this research, the research instrument has been tested. Draw With Software Instruments learning outcomes with a valid gained 26 points of the 32 rounds of tests that have been tested. Reliability coefficient was 0.73. From the research results of student learning taught by instructional media projection is higher than the results of student learning lessons taught by the print media with  $F_{\text{count}} = 7,422 > F_{\text{table}} = 4.016$  at a significance level  $\alpha = 0.05$ . Learning outcomes of students who have a high learning motivation is higher than student learning outcomes that have a low learning motivation with  $F_{\text{count}} = 9,787 > F_{\text{table}} = 4.016$ . There is an interaction between the use of media with motivation toward learning outcomes Draw With Software. Retrieved  $F_{\text{hitung}} = 4,826 > F_{\text{tabel}} = 4.016$ . It was concluded that 1) The use of instructional media gave a significantly different effect on learning outcomes Draw With Software, 2) level of motivation in the learning process give a significantly different effect on learning outcomes Drawing With Software, 3) There is an interaction between the use of media with the level of students' motivation to learn the results of Draw With Software.