

ABSTRAK

Ariski Septian, NIM : 5103111003. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Tiga Dimensi (3D) berupa penggunaan benda model terhadap hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh pada Tahun Ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 2 kelas. Yang menjadi sampel penelitian ini adalah kedua kelas yaitu kelas XI TGB I berjumlah 25 siswa sebagai Kelas Eksperimen dan siswa kelas XI TGB II yang berjumlah 25 siswa sebagai Kelas Kontrol.

Alat pengumpul data yang telah disusun sebanyak 5 soal berupa *essay test*. Soal disusun berdasarkan materi ajar tentang bentuk-bentuk bangunan yang telah dijelaskan melalui Media Tiga Dimensi soal tes tersebut meliputi gambar denah, tampak, potongan dan detail salah satu bangunan.

Dari hasil uji-t hasil menggambar dengan perangkat lunak pada taraf signifikan 5% = 2,01063 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2106 > 201063$, maka hipotesis diterima.

Siswa yang diajarkan dengan menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) memiliki hasil belajar lebih tinggi dari siswa yang diajarkan dengan menggunakan Media Konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Tiga Dimensi (3D) mempunyai pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak SMK Negeri 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi belajar untuk guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Media Belajar, Media Tiga Dimensi, Pengaruh Penggunaan Media, Menggambar Dengan Perangkat Lunak*