

ABSTRAK

Rotulus Sibarani. NIM 5132111018 “Penerapan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”. Skripsi, Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2018

Aktivitas dan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam belum optimal sesuai dengan standart keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Model yang digunakan dalam penelitian adalah model pembelajaran *Explicit Instruction*. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam yang berjumlah 32 orang. Dari hasil penelitian aktivitas belajar pada siklus I didapatkan hasil 27 orang siswa (84,38 %) siswa dalam kategori aktif sementara pada siklus II didapatkan hasil 32 orang siswa (100%) yang memperoleh kategori aktif maka peningkatan yang terjadi antara siklus I dan II adalah sebesar 15,63% bertambah 5 orang. Sedangkan untuk hasil belajar pada siklus I dari jumlah 32 siswa didapatkan hasil 23 siswa (71,88%) dalam kategori tuntas dengan rata – rata nilai 77,66 sementara pada siklus II didapatkan hasil 32 orang siswa (100%) dalam kategori tuntas dengan rata-rata nilai 82,19 maka peningkatan yang terjadi antara siklus I dan II adalah sebesar 28,12% bertambah 9 orang. Maka dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *explicit instruction* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dapat diterima.

Kata Kunci: Aktivitas belajar, hasil belajar, model pembelajaran *Explicit Instruction*, menggambar dengan perangkat lunak.

ABSTRACT

Rotulus Sibarani. NIM 5132111018 "The Application of Explicit Instruction Learning Model To Increase Activities And Learning Results Of Drawing With Software at the student of class XI expertise program building drawing techniques SMK Negeri 1 Lubuk Pakam". Thesis, Faculty of Engineering - State University of Medan. 2018.

Activities and learning outcomes Drawing With Software in the class XI students Building Engineering Skills Program SMK Negeri 1 Lubuk Pakam not optimal in accordance with the established standard of success. Therefore this study aims to improve the activity and learning outcomes of Drawing With Software in the class XI expertise Program building drawing techniques SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. The model used in this research is Explicit Instruction learning model. The type of research conducted is Classroom Action Research which consists of two cycles. Each cycle consists of planning, acting, observation, and reflecting. The subjects of the study were the students of XI Program of Building Material Engineering Program which amounted to 32 students. From result of research activity of learning in cycle I got result of 27 student (84,38%) student in active category, while in cycle II got result of 32 student (100%) get active category, then the increase that occurred between cycle I and II is 15.63% added by 5 students. While for the results of learning in cycle I obtained the results of 23 students (71.88%) in the category of completeness with an average score of 77.66 while in the second cycle obtained 32 students (100%) in the category of complete with an average value of 82 , the increase that happened between cycle I and II is 19 and equal to 28,12% added by 9 students. So with this result it can be said that the application of explicit instruction learning model to improve student activity and learning outcomes on Drawing With Software SMK Negeri 1 Lubuk Pakam is acceptable.

Keywords: Learning activity, learning outcomes, explicit instruction learning model, drawing with software.

