

## Abstrak

### **Putra Cahaya Nainggolan (5132111010) Pengaruh Strategi Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Medan**

Tujuan Penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui Pengaruh strategi pembelajaran dengan menggunakan media Video Pembelajaran terhadap Hasil menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 5 Medan semester Genap TA. 2017/2018.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimental Design* (penelitian eksperimen semu). *Quasi Eksperimental* bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara dua variabel atau lebih kelompok yang menjadi subjek penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan Strategi pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran memberikan pengaruh yang berbeda signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N 5 Medan pada materi menggambar dengan perangkat lunak. Perbedaan antara kedua metode ditunjukkan dengan nilai rata-rata post test kelas konvensional sebesar  $\bar{x}$  76,87 sedangkan rata-rata nilai post test kelas eksperimen sebesar  $\bar{x}$  = 89,09. Perbedaan signifikansi juga dibuktikan dengan uji hipotesis  $t_{hit} > t_{tab}$  (46,73 > 1,67) pada taraf  $\alpha = 0,05$ . Artinya strategi pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran lebih baik dari pada metode konvensional.

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa strategi pembelajaran dengan menggunakan media Video Pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 5 Medan semester Genap TA. 2017/2018.

Kata Kunci : Video, Strategi, Autocad

## *Abstract*

**Putra Cahaya Nainggolan (5132111010)** *Effect of Learning Strategies by Using Learning Media Against Drawing Learning Outcomes with Class X Students of SMK Negeri 5 Medan*

*The purpose of this study is to determine the effect of learning strategies using Learning Video media on the results of drawing with the software of X grade students of Engineering Building Skills Competence in SMK Negeri 5 Even Semester TA Medan. 2017/2018.*

*This research method uses the Quasi Experimental Design research method. Experimental Quasi aims to find out the differences between two or more variables that are the subject of the study.*

*The results of this study indicate that the learning strategy using learning videos has a significantly different effect on the learning outcomes of class X SMA N 5 Medan on drawing material with software. The difference between the two methods is indicated by the conventional post test class average of  $\bar{x}=76.87$  while the average posttest of the experimental class is  $\bar{x}=89.09$ . The difference in significance was also proved by the *thit* > *ttab* hopotesis test ( $46.73 > 1.67$ ) at the =5% level. this means that the learning strategy using learning videos is better than conventional methods.*

*Based on the results obtained, the conclusion is that the learning strategy using Learning Video media has a significant effect on the learning outcomes of X grade students of Engineering Building Skills Competency at SMK Negeri 5 Even Semester TA Medan. 2017/2018.*

*Key Word: Video, Strategy, Autocad*

