

ABSTRAK

AMAL KHAIRI, NIM. 5133311014. Penerapan Smartphone melalui aplikasi Smoothboard dan Remote Mouse sebagai Media Bantu Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Kelas X SMK Negeri 2 Medan

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif melalui aplikasi *Smoothboard* dan *Remote Mouse* dapat mendorong siswa untuk aktif dan fokus mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa. Rancangan penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, tiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan di kelas X Program Keahlian Teknik Konstruksi Batu Beton yang terdiri dari 25 siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil pengamatan melalui lembar observasi dan wawancara dari guru sebagai kolaborator. Indikator keberhasilan adalah aktivitas belajar siswa mampu mencapai nilai $\geq 75\%$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : taraf keberhasilan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 75,08 %. Sedangkan pada siklus II taraf keberhasilan aktivitas belajar siswa sebesar 86,58 %, terjadi peningkatan sebesar 11,50 %. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 75,20% dengan persentase siswa ketuntasan adalah 80,00%, dan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II adalah 85,40% dengan persentase ketuntasan adalah 100%. Kesimpulan pada penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Smoothboard* dan *Remote Mouse* dapat meningkatkan aktivitas belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa. Guru sebaiknya menggunakan aplikasi *Smoothboard* dan *Remote Mouse* agar siswa dapat termotivasi, bersemangat dan fokus pada materi yang diajarkan.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, Konstruksi Bangunan, *Remote Mouse*, *Smoothboard*, *Smartphone*.

ABSTRACT

AMAL KHAIRI, NIM. 5133311014. *Implementation of Smartphone through Smoothboard and Remote Mouse application as Media Help Learning to Increase Student Activity on Subject Building Construction Class X SMK Negeri 2 Medan*

Learning by using interactive media through Smoothboard and Remote Mouse applications can encourage students to be active and focus on learning. This study aims to improve learning activities that impact on student learning outcomes. The design of this study is a classroom action research design consisting of 2 cycles, each cycle including planning, action implementation, observation, and reflection. The research was conducted in class X Concrete Construction Engineering Program which consists of 25 students. Sources of data in this study were observations through observation sheets and interviews from teachers as collaborators. The indicator of success is student learning activity able to reach $\geq 75\%$. The results showed that: the success rate of student activity in the first cycle of 75.08%. While on the second cycle of the success rate of student learning activities amounted to 86.58%, an increase of 11.50%. While the improvement of student learning outcomes in the first cycle is 75.20% with the percentage of students mastery is 80.00%, and the improvement of student learning outcomes in cycle II is 85.40% with the percentage of completeness is 100%. The conclusion of this research is learning media by using Smoothboard and Remote Mouse application can increase learning activities that impact on student learning outcomes. Teachers should use Smoothboard and Remote Mouse applications so that students can be motivated, excited and focused on the material being taught.

Keywords : *Building Construction, Learning Activity, Remote Mouse, Smartphone, Smoothboard*

