

## ABSTRAK

**HARRY JONATHAN A.P SITORUS. NIM 5153111027. ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung Di SMKN 1 Lubuk Pakam’.** Skripsi, Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang berjumlah 70 siswa. Kelas kontrol XI DPIB-A terdiri dari 35 siswa dan kelas eksperimen XI DPIB-B terdiri dari 35 siswa. Sebelum melaksanakan penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pre-test* dan di akhir pembelajaran diberikan *post-test*. Hasil analisis data dari *pre-test* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu,  $\bar{X} = 45,53$  dengan nilai tertinggi 52,87 dan terendah 31,73. Sedangkan pada kelas kontrol  $\bar{X} = 43,39$  dengan nilai tertinggi 52,87 dan terendah 31,73. Kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif dan pada kelas kontrol diberi perlakuan dengan pembelajaran seperti biasa. Hasil analisis data dari *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu,  $\bar{X} = 91,11$  dengan nilai tertinggi 97,00 dan terendah 83,95. Sedangkan pada kelas kontrol  $\bar{X} = 74,57$  dengan nilai tertinggi 81,55 dan terendah 65,82. Pengujian hipotesis dilakukan dengan rumus uji t, dari data perhitungan hipotesis dengan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,62 > 1,99$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran video interaktif memberikan nilai yang lebih tinggi daripada hasil belajar yang tidak menggunakan video interaktif pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan interior gedung.

**Kata Kunci** : Hasil Belajar, Media Pembelajaran Video Interaktif, Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung



## ABSTRACT

**HARRY JONATHAN A.P SITORUS. NIM 5153111027. 'The Effect of Using Interactive Video Learning Media on student learning outcomes in class XI Modeling and Information Design Building Skill Program of SMKN 1 Lubuk Pakam'.** Essay, Faculty of Engineering – Medan State University. 2019.

This study aims to determine: The Effect of Using Interactive Video Learning Media on student learning outcomes in class XI Modeling and Information Design Building Skills Program of SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Academic Year 2019/2020. This research was conducted in class XI students of Modeling Design and Building Information at SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. The subjects in this study were students of class XI Building Design and Information Design Skills Program totaling 70 students. The XI DPIB-B control class consists of 35 students and the experimental class XI DPIB-B consists of 35 students. Before carrying out the research the experimental class and the control class were given a pre-test and at the end of the study a post-test was given. The results of data analysis from the pre-test obtained by the experimental class namely,  $\bar{X} = 45.53$  with the highest value of 52.87 and the lowest of 31.73. While in the control class  $\bar{X} = 43.39$  with the highest value of 52.87 and the lowest of 31.73. Then the experimental class was treated using interactive video learning media and the control class was treated with learning as usual. The results of data analysis from the post-test obtained by the experimental class namely,  $\bar{X} = 91.11$  with the highest value of 97.00 and the lowest of 83.95. Whereas in the control class  $\bar{X} = 74.57$  with the highest value of 81.55 and the lowest 65.82. Hypothesis testing is done with the t test formula, from the calculation of hypotheses with a significance level of 5% obtained  $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$  is  $4.62 > 1.99$ , then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Thus it can be concluded that student learning outcomes using interactive video learning media provide higher grades than learning outcomes that do not use interactive video on software applications and building interiors.

**Kata Kunci** : Learning Outcomes, Interactive Video Learning Media, Software Applications and Building Interiors

