

ABSTRAK

WILDAN AZHARI NST, NIM: 5151111061. Penerapan Medi Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (SketchUp) Berbasis LKS (Lembar Kerja Siswa) untuk meningkatkan Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung pada siswa Kelas XI Progrm keahlian Desain Permodelan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Skripsi. Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2022

Hasil belajar dan kemampuan memvisualisasikan tampilan *finishing* interior dalam mata pelajaran APLPIG pada siswa kelas XI Program Keahlian Desain Permodelan Informasi Bangunan SMKN 1 Percut Sei Tuan masih cenderung rendah dan belum memenuhi KKM. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI DPIB 2 dengan menggunakan aplikasi *SketchUp* dalam pembelajaran kooperatif. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan rancangan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil pengamatan aktivitas belajar pada siklus I menunjukkan siswa dengan kriteria aktif dan sangat aktif sebesar 67,86% dan siklus II dengan 89,29%. Penilaian ketuntasan hasil belajar pada siswa yang mendapat nilai rata-rata hasil belajar kognitif dan psikomotorik melampaui KKM 77, memperoleh persentase pada siklus I sebesar 75% dan siklus II sebesar 92,86%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajuan hipotesis tindakan diterima, yang dibuktikan dengan penerapan aplikasi *SketchUp* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran APLPIG.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, *SketchUp*.

ABSTRACT

WILDAN AZHARI NST, NIM: 5151111061. Application of Learning Media for Three-Dimensional Visual Learning (SketchUp) Based on LKS (Student Worksheets) to improve Learning Outcomes of Software Applications and Building Interiors in Class XI students of Building Information Modeling Design Skills Program at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan . Essay. Faculty of Engineering – Medan State University. 2022

Learning outcomes and the ability to visualize the appearance of interior finishing in APLPIG subjects in class XI students of the Building Information Modeling Design Expertise Program at SMKN 1 Percut Sei Tuan still tend to be low and have not met the KKM. This study aims to improve the activities and learning outcomes of class XI DPIB 2 students by using the SketchUp application in cooperative learning. The research methodology used is Classroom Action Research with a two-cycle design, where each cycle consists of two meetings. The results of observing learning activities in the first cycle showed students with active and very active criteria at 67.86% and in the second cycle with 89.29%. The assessment of mastery learning outcomes for students who get an average score of cognitive and psychomotor learning outcomes exceeds the KKM 77, obtaining a percentage in the first cycle of 75% and the second cycle of 92.86%. The results showed that the proposed action hypothesis was accepted, as evidenced by the application of the SketchUp application that was able to increase student activity and learning outcomes in APLPIG subjects.

Keywords: Learning Activities, Learning Outcomes, Software Applications and Building Interior Design, SketchUp.