

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA *MOCK UP* DAN *SKETCHUP* PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK PROGRAM TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMKN 3 KUNINGAN

Vyta Sophia Muzdalifah

1305630

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Mock Up* dan *SketchUp* pada mata pelajaran Gambar Teknik Program TGB di SMK Negeri 3 Kuningan. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design* (Eksperimen Semu) dengan bentuk *Counterbalanced Design*. Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan media pembelajaran *Mock Up* dan *SketchUp*. Populasi yang diambil adalah seluruh kelas X TGB. Sampel yang digunakan adalah X TGB 1 dan X TGB 3.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) nilai rata-rata hasil belajar menggunakan media *Mock Up* mendapat nilai di bawah rata-rata KKM yang ditetapkan sekolah, (2) nilai rata-rata hasil belajar menggunakan media *SketchUp* mendapat nilai di atas rata-rata KKM yang ditetapkan sekolah dan (3) terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diamati dari nilai rata-rata dalam penggunaan media *SketchUp* dan *Mock Up*. Hasil perhitungan menyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media *SketchUp* lebih baik dibanding dengan menggunakan media *Mock Up* pada mata pelajaran Gambar Teknik Program TGB. Sehingga, penggunaan media *SketchUp* pada mata pelajaran Gambar Teknik mendapat hasil belajar siswa yang lebih baik khususnya pada siswa kelas X program TGB di SMK Negeri 3 Kuningan.

Kata Kunci: *Mock Up*, *SketchUp* dan *Counterbalanced Design*.

**COMPARISON OF STUDENT LEARNING RESULT USING MOCK UP
AND SKETCHUP LEARNING MEDIA IN THE ENGINEERING DRAWING
SUBJECT DRAWING BUILDING TECHNIQUES PROGRAM AT SMKN 3
KUNINGAN**

Vyta Sophia Muzdalifah

1305630

ABSTRACT

This research was conducted to know the comparison of student learning result in using Mock Up and SketchUp as learning media on the Engineering Drawing subjects Drawing Building Techniques Program at SMK Negeri 3 Kuningan. This research uses Quasi Experimental Design (experimental semu) with the form of Counterbalanced Design. The treatment that given is the using of learning media Mock Up and SketchUp. The population that taken is the whole of X TGB. The Samples that used are X TGB 1 and X TGB 3.

The results showed that (1) the average value of learning outcomes using Mock Up media scores is below the KKM average that was set by the school, (2) the average value of learning outcomes using SketchUp media scores is above the KKM average that was set by the school and (3) there are differences in student learning outcomes observed from the mean scores in the using of SketchUp and Mock Up media. The results of the calculation showed that the average value of student learning outcomes that using SketchUp media is better than using Mock Up media on the subjects of Gambar Teknik Program of TGB). Thus, the using of SketchUp media on the subjects of Technical Drawing got better student learning outcomes, especially on the X class students program of TGB at SMK Negeri 3 Kuningan.

Keywords: *Mock Up, SketchUp and Counterbalanced Design.*