

## ABSTRAK

Keberhasilan pekerjaan plester dinding sebagai salah satu pekerjaan dalam proyek konstruksi, dipengaruhi oleh produktivitas tenaga kerjanya. Tingkat produktivitas tiap tenaga kerja tidaklah sama karena dipengaruhi oleh jumlah gerak dan waktu yang digunakan oleh tukang pada pekerjaan plesteran dinding, untuk itu pada pelaksanaannya harus benar-benar diperhatikan agar mendapatkan produktivitas pekerjaan plesteran dinding yang maksimal. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui berapa besar pengaruh jumlah gerak dan waktu tersebut terhadap produktivitas tukang pada pekerjaan plesteran dinding yang sebenarnya di lapangan.

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung di lapangan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun, kemudian mengukur produktivitas tiap sample dengan cara membandingkan luasan pekerjaan plesteran dinding dengan waktu selama menyelesaikan pekerjaan tersebut (menit). Analisis data dilakukan secara statistik dengan analisis regresi dan korelasi baik sederhana dengan menggunakan bantuan komputer.

Dari hasil analisis regresi dan korelasi linear sederhana didapat nilai koefisien korelasi ( $r$ ) untuk hubungan produktivitas dengan jumlah gerak, hubungan produktivitas dengan waktu dan hubungan jumlah gerak dengan waktu adalah 0.5954, 0.9479, 0.5895. Dan metode kerja yang paling produktif adalah metode kerja I dimana metode kerja I merupakan produktivitas rata-rata tertinggi sebesar  $0.1041 \text{ m}^2/\text{menit}$  kegiatan kerja yang lebih sederhana sehingga diperoleh waktu total seluruh kegiatan yang lebih kecil dibandingkan dengan metode kerja yang lainnya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah hubungan produktivitas dengan jumlah gerak mempunyai pengaruh yang cukup dan hubungan produktivitas dengan waktu mempunyai pengaruh yang tinggi serta hubungan jumlah gerak dengan waktu mempunyai pengaruh yang cukup pada pekerjaan plesteran dinding pada Proyek Perumahan di Jogjakarta yaitu Citra Alam Sejahtera dan Villa Pondok Gemilang II.