

ABSTRAK

Efektivitas Penerapan Perangkat Lunak *Swishmax 4* sebagai Media Pembelajaran Pembuatan Aantena Wireless

Oleh:
Erik Eriza Suranto
NIM. 0800684

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah proses pembelajaran pada mata diklat membangun *wireless local area network* masih kurang menggunakan media pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi jemu dan peserta didik menjadi pasif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan perangkat lunak *swishmax 4* sebagai media pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang pembuatan antenna *wireless*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 13 Bandung kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan dengan menggunakan metode *pre-experimental design* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif dan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar (kognitif). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil rata-rata *pretest* siswa sebesar 39,97 sedangkan rata-rata perolehan nilai *posttest* siswa adalah 78,02. Sehingga diperoleh rata-rata gain siswa sebesar 0,63. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan *software swishmax 4* sebagai media pembelajaran efektif digunakan. Selain itu, penerapan *software swishmax 4* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep hasil belajar siswa pada mata pelajaran *wireless LAN* dilihat dari hasil belajar ranah kognitif.

Kata Kunci: *Efektivitas, Gain, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Swishmax 4*