

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *PROBLEM POSING* BERBANTUAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA DI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Rizki Ridla Abdullah, 0905925, rizki.ido@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui bagaimana pengembangan multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran metode *problem posing*, 2) mengetahui efektivitas metode *problem posing* berbantuan multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan siswa yang menerapkan metode konvensional dan 3) mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *problem posing* berbantuan multimedia interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasy experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 dan X Administrasi Perkantoran 2 SMK PGRI 2 Cimahi. Tahap pembuatan multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran ini terdiri 5 fase pengembangan, yaitu : fase analisis, fase desain, fase pengembangan, fase implementasi, fase penilaian. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia berhasil dikembangkan sesuai dengan fase-fase pengembangan multimedia dan dalam pengembangannya sebagai alat bantu metode *problem posing* maka ada beberapa tahapan pembelajaran metode *problem posing* yang diterapkan pada multimedia. Indeks gain pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, nilai indeks gain yang didapatkan sebesar 0.52 dan berkriteria sedang, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0.16 dan berkriteria rendah. Hasil perhitungan *effect size* pada gain menghasilkan nilai 1,931 dan masuk kategori besar. Dalam penelitian ini, berdasarkan data angket secara keseluruhan siswa merespon cukup baik terhadap pembelajaran. Berdasarkan hal-hal tersebut maka metode *problem posing* berbantuan multimedia interaktif, efektif dalam meningkatkan kognitif siswa

Kata Kunci : Efektivitas, Metode *problem posing*, Multimedia interaktif, Kemampuan Kognitif.

**THE EFFECTIVENESS OF LEARNING USING PROBLEM POSING
TEACHING METHOD ASSISTED BY INTERACTIVE MULTIMEDIA
FOR IMPROVING STUDENT'S COGNITIVE IN VOCATIONAL HIGH
SCHOOL**

Rizki Ridla Abdullah, 0905925, rizki.ido@gmail.com

ABSTRACT

This research purpose to 1) know how the development process of interactive multimedia as a tool in problem posing teaching method, 2) know the effectiveness of problem posing teaching method assisted by interactive multimedia to improve student's cognitive is better than the conventional method and 3) know student response by the implementation of problem posing teaching method assisted by interactive multimedia. This research is using quasi-experiment method with nonequivalent control group design. The sample that used on this research was the student from the class X of office management 1 and office management 2 on SMK PGRI 2 Cimahi. The development phase of interactive multimedia as a tool in problem posing teaching method have 5 development phase, there are : analisis phase, design phase, development phase, implementation phase, judgement phase. Based on the result of this reasearch, development of multimedia is compatible with the multimedia development phase. Problem posing method is effective for improving student's cognitif, it can be see from gain index in the experiment class which is bigger than the control class. On experiment class, gain index point is 0,52 and have medium criteria while in the control class is 0,16 and have small criteria. From effect size on gain have 1,931 poin and on cohen's criteria is large. In this reasearch, from the questionnaire, overall student can response well in learning. Based on result, problem posing method assisted by interactive multimedia was effective to improve student's cognitiv in vocational high school.

Key words : *Effectiveness, problem posing method, Interactive Multimedia, cognitif.*