

ABSTRAK

Abdul Sori (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Bandung (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa SMK Negeri 6 Bandung Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif).

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum familiarnya guru-guru dalam menggunakan multimedia interaktif pada kompetensi proses mesin konversi energi siswa kelas X SMK Negeri 6 Bandung. Kompetensi yang dicapai siswa masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah, selain itu perbedaan cara penyampaian guru dalam menjelaskan harus sesuai dengan kompetensi yang akan dibahas. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil belajar dalam penggunaan multimedia interaktif dengan yang tidak menggunakan model konvensional setelah melakukan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control grup design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 6 Bandung kompetensi keahlian teknik kendaraan ringan sedangkan untuk sampel berjumlah 70 siswa dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dengan ketentuan dilakukannya rotasi penggunaan multimedia juga ke kelas kontrol. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa soal *pre test* yang diberikan kepada siswa sebelum mendapatkan perlakuan dan soal *post test* diberikan setelah siswa diberikan perlakuan, soal tersebut diberikan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif kategori “tinggi” dibandingkan dengan model konvensional dengan kategori “rendah”, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kompetensi proses mesin konversi energi. Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon didapat $p-v$ sebesar $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak, hal tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh perlakuan eksperimen ditinjau dari kelompok kontrolnya. Analisis data fasa yang kedua dengan menggunakan uji Wilcoxon didapat $p-v$ sebesar $0,33 > 0,05$ yang artinya H_0 diterima, analisis data tersebut menyatakan bahwa kedua kelas mendapatkan pengaruh yang sama dengan perlakuan yang berbeda ditinjau dari kelompok kontrolnya.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Proses Mesin Konversi Energi.

Abdul Sori, 2015

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

Abdul Sori (2015). Against Influence of Interactive Multimedia Learning Outcomes At the Competence Process Energy Conversion Engineering Class X on 6 Vocational High School Bandung (Quasi-Experimental of Students of 6 Vocational High School Bandung In Subjects Automotive Technology Association).

This study was motivated by not familiar teachers in the use of interactive multimedia on the competence process of energy conversion machine class X on 6 Vocational High School Bandung. Competencies achieved by students are still many who do not meet the minimum criterion of completeness (KKM) which has been determined by the school, in addition to the differences in the way the teacher to explain the submission must be in accordance with the competencies that will be discussed. The objective of this study was to determine how large the differences in learning outcomes with the use of interactive multimedia that does not use conventional model after learning process. This research was conducted by using a quasi-experimental research design with nonequivalent control group design. The population in this study were students of class X competence of Vocational High School Bandung which on light vehicle engineering expertise, while for the sample were 70 students who divided into two classes, namely class experiments using interactive multimedia and control class that uses the conventional model with the provisions of the rotation does well to the use of multimedia classroom control. The instruments used in this research is a matter of pre-test given to students before getting treatment and post-test questions given after the student is given the treatment, that question was given to see an increase in student learning outcomes. The results showed an increase in student learning using interactive multimedia category of "high" compared to conventional models with the category of "low", so it can be concluded that there is a difference in student learning outcomes in competency process of energy conversion machines. Based on the analysis results obtained $p < 0.05$ then H_0 is rejected, it is stated that there is the effect of experimental treatments in terms of the control group. The second phase of data analysis using the Wilcoxon test obtained $p > 0.05$, which means that H_0 is accepted, the analysis of these data suggest that both classes get the same effect with different treatment in terms of the control group.

Keywords: Interactive Multimedia, Energy Conversion Engineering Process.

Abdul Sori, 2015

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu