

ABSTRAK

Prassasti Valentin (0800914).2015. "Perbandingan Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Blackberry Messenger* dengan *Whatsapp Messenger* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 5 Bandung"

Skripsi Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2015

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan aplikasi *messenger* dikalangan pelajar Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan kelas X SMK Negeri 5 Bandung. Aplikasi *Messenger* tersebut adalah *Blackberry Messenger* dan *Whatsapp Messenger*. Oleh karena itu peneliti mencoba pemakaian aplikasi *messenger* tersebut untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan efektifitas penggunaan aplikasi *Blackberry Messenger* dengan *Whatsapp Messenger* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Secara lebih rinci penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada aspek ingatan dan pemahaman yang signifikan antara siswa yang menggunakan *Blackberry Messenger* dengan siswa yang menggunakan *Whatsapp Messenger* pada mata pelajaran Sistem Operasi. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan *Pretest* dan *Posttest* berupa tes objektif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 5 Bandung. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X1 dan X2 Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan yang masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik pengambilan sampel kelas atau *cluster sampling*. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan *Blackberry Messenger* lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek ingatan dan pemahaman secara signifikan daripada penggunaan *Whatsapp Messenger* pada mata pelajaran sistem operasi.

Kata Kunci : Aplikasi *Messenger*, Hasil Belajar, penggunaan, aplikasi.

Prassasti Valentin, 2015

PERBANDINGAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI BLACKBERRY MESSENGER (BBM) DAN WHATSAPP MESSENGER (WA) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK

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

ABSTRACT

Prassasti Valentin (0800914).2015. "The Effectiveness Comparison of Using *Blackberry Messenger* and *Whatsapp Messenger* Applications On the improvement of Student's Learning Achievement of SMK Negeri 5 Bandung."

Essay, Curriculum and Educational Technology Department, Faculty of Education, Indonesia University of Education, 2015.

This research is motivated by the widespread use of messenger applications among students of SMK Negeri 5 Bandung Department of Computer Engineering and Networks class X. The messenger apps are *Blackberry Messenger* and *WhatsApp Messenger*. Therefore, the researcher tried to use the messenger applications to improve student's learning achievement. This study aims to compare the effectiveness of using the *Blackberry Messenger* and *WhatsApp Messenger* to improve student's learning achievement. More specifically, this research aims to find out the significant differences in learning achievement of remembering and understanding aspects significantly between the students who use *Blackberry Messenger* and the students who use *WhatsApp Messenger* on the subject of the Operating System. This is a quasi-experimental study. The data were collected by giving pretest and posttest in the form of objective test. The population in this study includes all students of class X SMK Negeri 5 Bandung Department of Computer Engineering and Networks. Sample in this research is class X1 and X2 Department of Computer Engineering and Networks and each class consists of 30 students. The sampling technique was cluster sampling. Based on the results of the study it was found that the use of *Blackberry Messenger* further improves student's learning achievement of remembering and understanding aspects significantly than the use of *WhatsApp Messenger* on the subject of Operating System.

Keyword: Messenger Application, Learning Achievement, use, application