

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian dilakukan terhadap mahasiswa angkatan 2014 Jurusan Pendidikan Teknik Mesin dengan jumlah sample masing-masing 36 mahasiswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang didapat berupa hasil dari pretest dan post test kelas kontrol dan eksperimen. Data-data tersebut digunakan untuk mendeskripsikan secara kuantitatif sehingga dapat ditarik kesimpulan hasil penelitian.

1. Deskripsi Hasil *Judgment*

Format *judgment* multimedia yang dibuat oleh peneliti dimaksudkan untuk melihat penilaian dari para ahli. Format *judgment* multimedia terdiri dari penilaian fisik media dan isi materi multimedia. Lembar format *judgment* diberikan kepada ahli multimedia Universitas Pendidikan Indonesia, berikut ini adalah deskripsi dari data-data tersebut.

a. Deskripsi data *judgment* oleh ahli media

Data *judgment* oleh ahli media dalam penelitian ini adalah untuk menilai dari segi desain multimedia yang dinilai, penilaian ini dinilai oleh evaluator atau dosen ahli media UPI. *Judgment* oleh ahli media ini dimaksudkan untuk menguji validitas konstruksi dari segi desain multimedia animasi ini. Data hasil *judgment* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Data Hasil Judgment Media

Hasil <i>Judgment</i> Ahli Media						
NO	Skor					Jumlah
	4(SL)	3(L)	2(KL)	1(TL)	0(STL)	
1		1				1
2		1				1
3		1				1
4		1				1
5		1				1
6		1				1
7			1			1
8		1				1
9		1				1
10		1				1
11		1				1
12		1				1
13		1				1
14		1				1
15		1				1
16		1				1
17					1	1
18		1				1
19				1		1
20			1			1
Jumlah		16	2	1	1	20

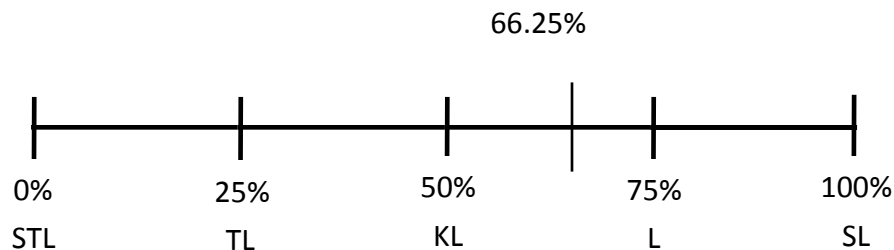
Data *judgment* ini digunakan sebagai landasan bahwa multimedia animasi yangtelah dibuat layak untuk digunakan dalam penelitian. Jika menurut ahli media desain dari multimedia ini dikatakan sangat bagus berarti layak

untuk digunakan, maka multimedia ini dikatakan valid dari segi desain multimedia. Lembar format *judgment* oleh Ahli Media yang dibuat pada penelitian ini berbentuk skala pengukuran *rating scale* yang terdiri dari 20 butir pernyataan. Data hasil *judgment* oleh Ahli Media dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Pengolahan Data *Judgment* Ahli Media

Perolehan	Penilaian					Total
	4 (SL)	3 (L)	2 (KL)	1 (TL)	0 (STL)	
Jumlah	0	16	2	1	1	20
Skor	0	48	4	1	0	53
Skor Maksimum						80
Persentase						66.25%

Berdasarkan Tabel 4.2, persentase kelayakan multimedia animasi korosi adalah sebesar 66.25%. Persentase kelayakan multimedia animasi ini selanjutnya dibandingkan dengan persentase acuan kelayakan untuk mendapatkan daerah kelayakan untuk multimedia animasi ini. Daerah persentase kelayakan multimedia animasi berdasarkan hasil *judgment* oleh Ahli Media disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.1 Daerah Kelayakan Multimedia Animasi Hasil *Judgment* Ahli Media

Keterangan:

STL = Sangat Tidak Layak

TL = Tidak Layak

KL = Kurang Layak

L = Layak

SL = Sangat Layak

Berdasarkan Gambar 4.1 bahwa presentasi media diatas diantara kurang layak dan layak tetapi cenderung sebagian layak jadi dapat diartikan bahwa media tersebut layak digunakan untuk pembelajaran korosi dan pelapisan logam materi *elektrolating*.

2. Deskripsi data *judgment* oleh ahli materi

Data *judgment* oleh Ahli Materi dalam penelitian ini adalah keterangan untuk menilai isi materi yang digunakan dalam penelitian, data *judgement* dinilai oleh dosen mata kuliah korosi dan pelapisan logam di Universitas Pendidikan Indonesia. Penilaian isi materi yang di nilai oleh Ahli Materi adalah isi materi yang terdapat pada materi pembelajaran. Dosen Ahli Materi yang menilai ini adalah Dr. H. Agus Solehudin, ST. Lembar format *judgment* oleh Ahli Materi yang dibuat pada penelitian ini berbentuk skala *rating scale* yang terdiri dari 8 butir pernyataan. Data hasil *judgment* Ahli Materi dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Data Hasil *Judgment* Ahli Materi

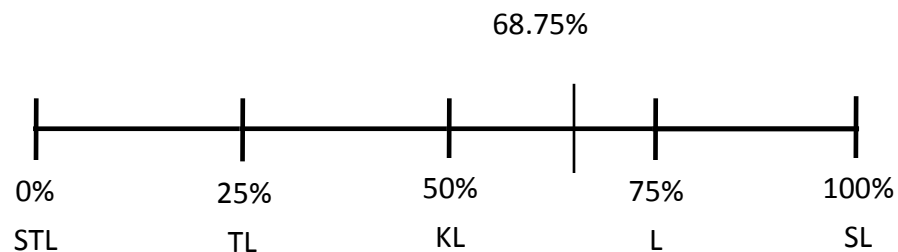
No Soal	Hasil <i>Judgment</i>					Skor
	Skor					
	SL(4)	L(3)	KL(2)	TL(1)	STL(0)	
1	0	1	0	0	0	3
2	0	1	0	0	0	3
3	0	1	0	0	0	3
4	0	1	0	0	0	3
5	0	1	0	0	0	3
6	0	0	1	0	0	2
7	0	1	0	0	0	3
8	0	0	1	0	0	2

Data *judgment* ini digunakan sebagai landasan bahwa isi materi di dalam multimedia animasi dan materi pembelajaran yang telah dibuat layak untuk digunakan dalam penelitian. Selanjutnya setiap jumlah perolehan dikalikan skor penilaian dan menghasilkan skor perolehan. Pengolahan data *judgment* Ahli Materi secara umum disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Pengolahan Data *Judgment* Ahli Materi

Perolehan	Penilaian					Total
	4(SL)	3(L)	2(KL)	1(TL)	0(STL)	
Jumlah		6	2			8
Skor		18	4			22
Skor Maksimum						32
Presentase						68.75%

Berdasarkan Tabel 4.4, persentase kelayakan materi korosi adalah sebesar 100 %. Persentase kelayakan materi ini selanjutnya dibandingkan dengan persentase acuan kelayakan untuk mendapatkan daerah kelayakan untuk materi korosi. Daerah persentase kelayakan materi ini berdasarkan hasil *judgment* Ahli Materi disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Daerah Kelayakan Multimedia Animasi Hasil *Judgment* Ahli Materi

Keterangan:

STL = Sangat Tidak Layak

TL = Tidak Layak

KL = Kurang Layak

L = Layak

SL = Sangat Layak

Berdasarkan pengolahan data hasil *judgment* Ahli Materi, maka dapat dikatakan bahwa dari segi materi, materi pembelajaran yang dibuat sudah layak untuk digunakan dalam mata kuliah korosi dan pelapisan logam seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2.

3. Deskripsi Hasil Pengembangan Media

Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia animasi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi. Didalam media ini materi yang dibahas yaitu pengenalan elektroplating, tahap persiapan bahan, dan proses elektroplating itu sendiri. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media dijelaskan sebagai berikut.

a. Tahap analisis

Tahap pertama adalah analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dosen dan juga mahasiswa dalam menyampaikan dan memahami materi tersebut lalu dicarikan solusi dari permasalahan tersebut.

1. Analisis secara umum

Pada tahap ini analisis dilakukan dengan cara melakukan pencarian materi yang dibutuhkan untuk media animasi. Kemudian dilakukan konsultasi kepada dosen mata kuliah yang bersangkutan mengenai materi yang dibutuhkan.

2. Analisis pengguna

Objek yang menggunakan multimedia animasi ini adalah mahasiswa jurusan pendidikan teknik mesin UPI Bandung, pada kuliah korosi dan pelapisan.

Teguh Prakosa W, 2016

PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA KULIAH KOROSI DAN PELAPISAN LOGAM

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

Multimedia animasi digunakan sebagai alat bantu untuk memahami materi mengenai proses elektroplating. Adapun spesifikasi minimal komputer untuk menjalankan multimedia animasi ini.

- Windows XP/ Vista/ 7/8
- 1 Ghz of *Processor*
- 1 GB RAM
- 700MB of *free HDD house*
- Resolusi 1024x768

a. Tahap Desain

Tahapan ini dipersiapkan rancangan pembahasan materi yang akan disajikan dalam multimedia animasi sebagai alat bantu untuk membantu mahasiswa memahami materi. Penyajian materi pada multimedia animasi ini berdasarkan pada materi elektroplating. Setelah pokok materi untuk multimedia animasi ini didapat akan disajikan dalam bentuk papan cerita (*storyboard*) yang digunakan sebagai desain awal pembuatan multimedia animasi ini. Gambar *storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

b. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan yaitu tahap untuk membuat multimedia animasi yang akan digunakan. Ada beberapa tahapan untuk membuat multimedia animasi ini, yaitu: pembuatan antar muka, pembuatan animasi, pembuatan audio, dan tahapan pengetesan. Semua tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembuatan antar muka

Pada tahap ini bagaimana mendesain tampilan yang ada pada multimedia, menggabungkan warna, tulisan, animasi, dan audio sehingga mudah dipahami dan membuat mahasiswa tertarik untuk menggunakan multimedia animasi dalam proses pembelajaran.

2. Pengkodean

Pengembangan multimedia ini terlepas dari pengkodean. Pengkodean ini dilakukan untuk beberapa hal dalam animasi ini diantaranya, penyimpanan suara, dan pembuatan animasi. Pengkodean dilakukan menggunakan *action script 2.0*. Penyimpanan suara dimaksudkan untuk memberikan narasi dan efek suara yang mendukung multimedia animasi ini, sedangkan pembuatan animasi untuk menghubungkan dan membuat animasi itu bergerak sesuai dengan apa yang ingin kita jelaskan pada multimedia tersebut.

3. Proses Pengetesan

Pada proses pengetesan adalah proses dimana kita melakukan uji coba animasi tersebut untuk melihat beberapa kesalahan yang ada pada multimedia tersebut dan dapat langsung di perbaiki.

4. Tahap implementasi

Tahap implementasi yaitu ketika mahasiswa sudah bisa menggunakan multimedia animasi ini dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaannya untuk membantu memahami materi dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia animasi ini diterapkan pada kelas eksperimen

4. Deskripsi Data Pre-Test dan Post-Test

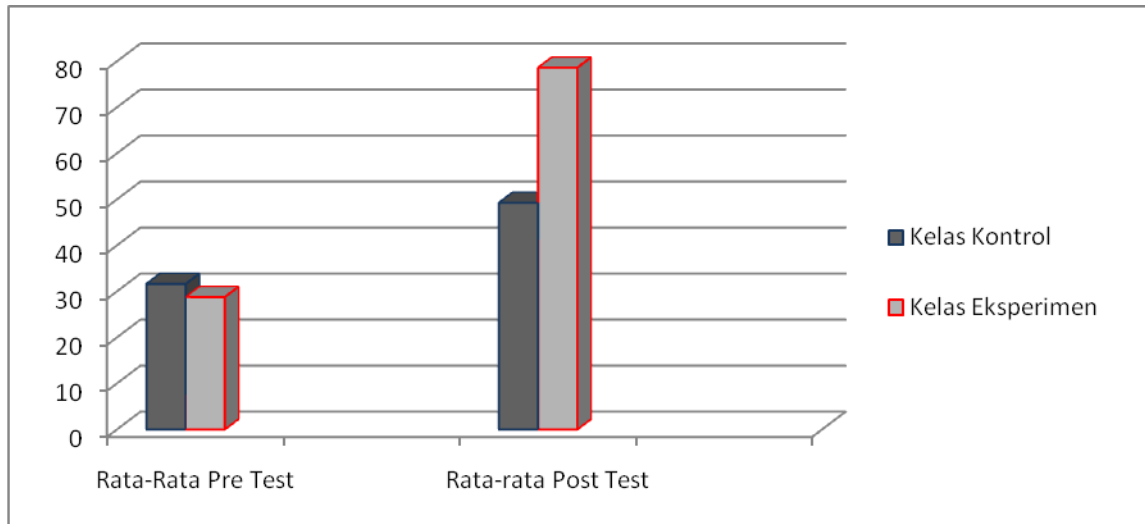
Data pre-test pada kelas kontrol dan eksperimen digunakan menguji homogenitas terhadap sampel penelitian, karena pre-test digunakan untuk melihat apakah kedua sample itu homogeny atau tidak, karena yang digunakan dalam penelitian ini kedua sample harus homogen. Sedangkan data post-test digunakan untuk melihat nilai N-Gain. Nilai N-Gain didapat dari proses perhitungan menggunakan hasil pre-test dan post-test, nilai N-Gain ini pula yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah. Nilai N-Gain yang didapat, dapat digunakan untuk pengujian

hipotesis, sehingga dapat ditarik kesimpulan. Penjelasan mengenai data pre-test, post tes dan nilai N-Gain dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Data Hasil Pre Test, Post Test dan N-Gain

		Kelas	
		Kontrol	Eksperimen
Pre Test	Skor Tertinggi	55	67.5
	Skor Terendah	10	7.5
	Rata-rata	31.60	28.75
Post Test	Skor Tertinggi	75	100
	Skor Terendah	22.5	52.5
	Rata-rata	49.24	81.73
N-Gain	N-Gain Tertinggi	0.5	1
	N-Gain Terendah	0	0.41
	Rata-rata	0.26	0.75

Berdasarkan Tabel 4.5 terlihat bahwa nilai rata-rata pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berbeda jauh. Hal ini berarti menandakan bahwa kemampuan kedua kelas hampir sama.



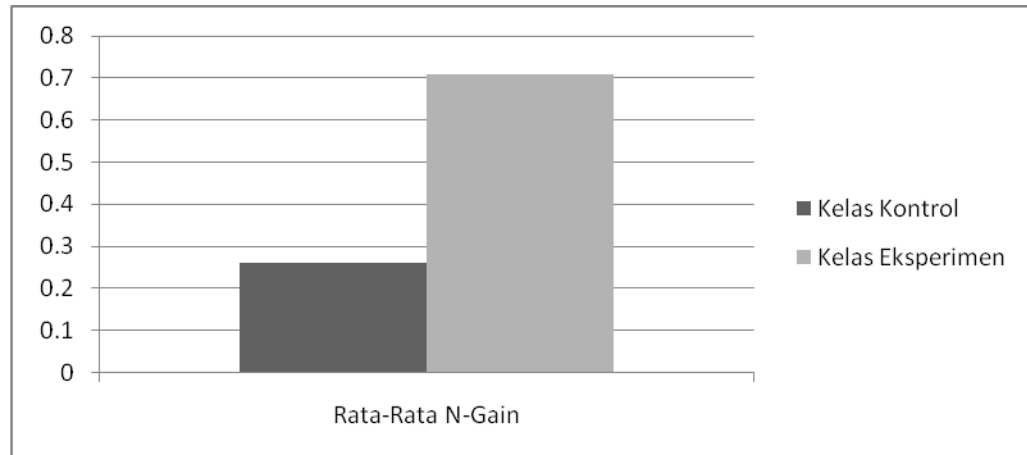
Gambar 4.3 Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Pre-Test dan Post Test kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan Gambar 4.3 dapat dilihat perbandingan nilai rata-rata hasil pretest dan post test kelas kontrol dan eksperimen, terlihat perbedaan yang cukup signifikan pada rata-rata hasil post test yang menunjukkan bahwa nilai post test kelas eksperimen (menggunakan multimedia animasi) lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Sedangkan rata-rata hasil pretest kedua kelas hampir sama tidak ada perbedaan yang signifikan.

B. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Penilaian N-Gain

Setelah didapatkan data dari pre-test dan post-test, maka dapat dihitung nilai Gain dan N-Gain pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Bisa dilihat di Gambar 4.3 perbandingan peningkatan hasil belajar kepada kedua kelompok tersebut.



Gambar 4.4 Perbandingan Rata-Rata N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dari Tabel 4.5 peningkatan N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Seperti terlihat pada Gambar 4.4 nilai N-Gain yang diperoleh kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 0.26 sedangkan kelas eksperimen mencapai hingga 0.75. Dari Tabel 4.5 diatas dan menurut Tabel 3.3 rata-rata N-Gain yang didapat kelas eksperimen mencapai kategori tinggi dengan kata lain peningkatan hasil belajar menggunakan multimedia animasi memiliki kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol N-Gain yang didapat hanya 0.26 yang termasuk pada kriteria rendah. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata N-gain kelompok eksperimen lebih besar dan meningkatkan hasil belajar yang cukup signifikan.

2. Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, pengujian homogenitas menggunakan *software* komputer yaitu *SPSS versi 22*. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya varians populasi kelompok sampel yang dapat dilihat pada keadaan awal penelitian. Uji homogenitas dilakukan dengan menganalisis pre-test dari kedua kelompok. Menurut deskripsi data kelompok kontrol dan

eksprimen dapat dilihat di Tabel 4.5 menyatakan bahwa kedua kelompok memiliki rata-rata pre-test yang hampir sama 31.60 untuk kelompok kontrol dan 28.75 untuk kelompok eksperimen. Apabila dilihat dari melalui data tersebut kelompok tersebut homogen, namun untuk memperjelas kehomogenan kedua kelompok tersebut maka dapat digunakan pengujian homogenitas. Setelah melakukan pengujian homogenitas menggunakan SPSS versi 22 didapat seperti pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6. Hasil pengujian homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 22

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.765	1	70	.188
	Based on Median	.791	1	70	.377
	Based on Median and with adjusted df	.791	1	54.060	.378
	Based on trimmed mean	1.373	1	70	.245

Setelah dilakukan pengujian homogenitas pada kedua kelompok dengan menggunakan uji Levene Test dengan menggunakan program *SPSS versi 22*, maka didapat nilai *Sig.* = 0.188 dengan taraf signifikansi (α) = 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa *Sig.* > α atau $0.188 > 0.05$. Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua kelompok homogen dengan rata-rata perbedaan varians sebesar 18%. Pengujian secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

3. Uji Normalitas

Pada pengujian normalitas dilakukan menggunakan *software SPSS versi 22*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui merata atau tidaknya ketersebaran data pada suatu sampel terdistribusi. Uji normalitas dilakukan dengan menganalisis hasil post test kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dibawah ini adalah hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *SPSS versi 22* dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7. Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS versi 22

Test of Normality				
Nilai	Media	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
	1	.125	36	.171
	2	.139	36	.075
a. Lilliefors Significance Correction				

Setelah dilakukan uji normalitas pada kedua kelompok dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov Test dengan menggunakan software *SPSS versi 22*, maka didapat untuk kelas kontrol nilai *Sig.* = 0.171 dan untuk

kelas eksperimen nilai Sig. = 0.075 dengan menggunakan taraf signifikansi (α) = 0.05. Menurut data tersebut dapat dikatakan nilai Sig dari kedua kelompok Sig. > α (0.171 > 0.05 dan 0.075 > 0.05). Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa uji normalitas pada kedua kelompok tersebut (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen) data berdistribusi normal. Adapun cara pengujian dan semua hasil pengujian dapat dilihat pada lampiran.

4. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini akan dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan perhitungan SPSS 22.

Tabel 4.8. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 22

Independent Samples Test	
Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai									Lower	Upper
Equal variances assumed		.264	.609	14.014	70	.000	.49222	.03512	.56227	.42217
Equal variances not assumed				14.014	68.573	.000	.49222	.03512	.56230	.42214

Dari Tabel 4.8 diatas didapat Sig. (2 tailed) sebesar 0.00 sedangkan nilai dari taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dari data tersebut, dapat dinyatakan bahwa Sign (2tailed < Sig atau $0.00 < 0.05$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti adanya perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia animasi pada mata kuliah korosi dan pelapisan materi elektroplating. (perhitungan ada pada lampiran).

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada kelompok kontrol yaitu kelompok yang menggunakan media Gambar dapat dilihat nilainya setelah melakukan pre-test dan post test didapatkan adanya peningkatan tetapi tidak besar, berbeda dengan pada kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia animasi elektroplating peningkatan nilai pre-test dan post-test sangat signifikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai N-Gain pada kelas kontrol yang menggunakan multimedia animasi elektroplating

mendapatkan nilai rata-rata N-Gain 0.75 yang berada pada kategori tinggi, lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran menggunakan gambar dan hanya mendapatkan nilai rata-rata N-Gain 0.26 yang berada pada kategori sedang. Tidak hanya dilihat dari N-Gain perbedaan signifikan pun terlihat pada data hasil post-test kedua kelompok, dapat dilihat pada Tabel 4.5 rata-rata nilai post test kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia animasi elektroplating memiliki nilai rata-rata 81.73 yang dikategorikan pada baik sedangkan kelompok kontrol hanya mendapat nilai rata-rata 49.24 sangat signifikan perbedaannya.

Dari hasil pre-test dan post-test khususnya pada kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia animasi elektroplating mendapatkan hasil yang positif yang dapat disimpulkan bahwa multimedia animasi memberikan pengaruh yang sangat baik kepada hasil dari pembelajaran. Multimedia animasi membuat mahasiswa menjadi mengerti dan lebih paham terhadap proses elektroplating sehingga membuat hasil belajar mahasiswa menjadi lebih baik. Hal ini juga dapat dilihat pada saat melakukan penelitian mahasiswa lebih terfokus melihat media animasi, mereka terlihat tertarik dengan animasi yang ada, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (2006:21) bahwa salah satu fungsi media pembelajaran meningkatkan perhatian mahasiswa..

Peningkatan kemampuan pemecahan mahasiswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan multimedia animasi elektroplating tidak terlepas pada karakteristik yang dimiliki multimedia yang sifatnya interaktif, selain penyajian menggunakan animasi yang bergerak juga dilengkapi dengan narasi pada saat animasi bergerak. Sifat interaktif yang dimiliki oleh multimedia animasi membangun interaksi antara multimedia animasi dan penggunaannya. Mahasiswa yang menggunakan multimedia ini akan menjadi lebih antusias terhadap bahasan tersebut dan membuat fokus penuh pada pembelajaran itu sendiri, sehingga hasilnya pun akan lebih baik, seperti yang diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai

(1989:137) “...animasi dapat menambah kesan realisme, dapat merangsang mengadakan latihan, kegiatan laboratorium, simulasi dan sebagainya”.

Berbeda dengan kelas eksperimen, rendahnya kemampuan pada mahasiswa yang ada pada kelas kontrol yang menggunakan multimedia berupa gambar, yaitu tidak terlepas dari karakteristik media tersebut. Untuk materi elektroplating sangat sulit memahaminya jika hanya menggunakan gambar saja dan membutuhkan visualisasi serta proses yang jelas. Jika hanya menggunakan media gambar saja imajinasi mahasiswa terbatas dan masih harus menduga-duga proses elektroplating itu sendiri. Karena hal tersebut maka hasil belajar mahasiswa pun tidak maksimal.

Berdasarkan pembahasan yang didapat dari hasil perhitungan dan analisis dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia animasi lebih baik daripada pembelajaran menggunakan gambar pada materi elektroplating ini. Kemudahan tampilan dan usur yang menarik dari multimedia animasi ini memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pada pelapisan logam khususnya elektroplating. Dari sini terlihat semakin nyata bahwa penggunaan multimedia animasi sebagai media animasi ini dapat membantu mahasiswa memecahkan masalah mengenai materi elektroplating. Multimedia animasi dapat memberikan suasana berbeda melalui tampilan teks, gambar, suara dll yang membuat ketertarikan mahasiswa menjadi lebih tinggi terhadap multimedia animasi ini dan materi menjadi lebih mudah dipahami. Materi elektroplating sangat cocok digunakan sebagai bahan multimedia animasi karena pemahamannya harus menggunakan media audio, visual yang benar-benar jelas.

Proses pembelajaran menggunakan multimedia animasi ini bertujuan untuk dapat lebih mendekatkan kepada kondisi sesungguhnya terutama dalam hal ini untuk jenis simulasi. Dan dapat diasumsikan bahwa mahasiswa mendapatkan pengalaman nyata sesuai dengan konsep dan dapat memahaminya dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (1985:2007) menyatakan bahwa

“...komputer itu dapat memperbesar perhatian siswa, meningkatkan kegairahan siswa dalam belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan lingkungannya”. Penggunaan multimedia animasi membuat mahasiswa seperti berada pada proses pembelajaran yang sebenarnya dikelas. Berdasarkan uraian diatas bahwa terlihat multimedia animasi lebih baik dibandingkan pembelajaran menggunakan media gambar untuk materi elektroplating.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa agar lebih kuat dilakukan pengujian hipotesis, dari hasil pengujian hipotesis ini adalah H_a diterima. H_a diterima berarti adanya perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia animasi pada mata kuliah korosi dan pelapisan materi elektroplating. Dari perhitungan hipotesis membenarkan bahwa pengaruh penggunaan multimedia animasi mempengaruhi hasil pembelajaran kearah positif yaitu meningkat. Pengaruh visualisasi, suara, serta gerak pada animasi membuat fokus dari mahasiswa meningkat dan lebih memahami tentang materi yang dijelaskan.