

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MODEL MEANS-ENDS ANALYSIS UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN
PEMROGRAMAN DASAR**

oleh
Mochammad Rizki
1200876

ABSTRAK

Pemahaman bersangkutan dengan inti dari sesuatu yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan yang dikomunikasikan tersebut tanpa harus menghubungkan dengan bahan lain. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman yang baik adalah Pemrograman Dasar. Rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pemrograman Dasar disebabkan oleh penguasaan konsep yang tidak kuat dan latihan soal yang tidak beragam. Oleh karena itu dibutuhkan suatu alat bantu belajar yang dapat memfasilitasi siswa agar pemahaman siswa menjadi lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah multimedia pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan berlatih soal sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Agar tercipta suasana belajar, multimedia akan menggunakan model pembelajaran *means-ends analysis*. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre experimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di SMK Pasundan 1 Kota Bandung. Hasil penelitian ini adalah: 1) multimedia yang dibangun dinyatakan layak dari hasil penelitian ahli multimedia yaitu sebesar 88.00% dan ahli materi sebesar 86.25%; 2) Multimedia berhasil meningkatkan pemahaman siswa, hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa dari 41.30 menjadi 68.80 dengan nilai gain sebesar 0.47. 3) Siswa merespon positif terhadap penggunaan multimedia ditunjukkan dengan komentar siswa yang positif dan hasil penilaian siswa yang dikategorikan sangat baik dengan persentase 78.11%.

Kata Kunci : pemahaman, multimedia pembelajaran, *means-ends analysis*

Mochammad Rizki, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL MEANS-ENDS ANALYSIS
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN
DASAR**

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

**LEARNING MULTIMEDIA DESIGN WITH MEANS-ENDS ANALYSIS
MODEL TO INCREASE STUDENT COMPREHENSION ON BASIC
PROGRAMMING SUBJECTS**

by

Mochammad Rizki

1200876

ABSTRACT

Comprehension is related to the core of something causes a person understands what is being communicated and can use that communicated materials without the need to connect with other materials. One of the subjects that require a good comprehension is a Basic Programming. The lack of student's comprehension on Basic Programming subject is caused by their weak concept mastery and the exercise which is not various. Therefore it needs a tool in order to be able to facilitate students to have a better comprehension. The aim of this study is to build a multimedia-based learning that can facilitate students in learning and practicing the exercises so that can enhance their comprehension. To make a fun learning process, multimedia will use a learning model-based means-ends analysis. This research method uses pre-experimental by one group design pre-test and post-test. The research was conducted at SMK Pasundan 1 Bandung. The results of this research are: 1) The built multimedia declared worthy by the multimedia researcher specialist in the amount of 88.00% and subject matter expert in the amount of 86.25%; 2) The multimedia successfully enhance the students' comprehension, this can be seen from the increase in the average value of pre-test and post-test from 41.30 into 68.80 with a gain value of 0.47. 3) Students give a good response to the use of multimedia, it is shown by their positive comment and students assessment results are categorized very well with a percentage of 78.11%.

Keywords : comprehension, learning multimedia, means-ends analysis

Mochammad Rizki, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL MEANS-ENDS ANALYSIS
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN
DASAR**

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