

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah keterbatasan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar Rangkaian Logika Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar. Keterbatasan tersebut dilihat dari jumlah dan kelayakan media pembelajaran yang digunakan yang kemungkinan besar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil ulangan harian sebelum dilakukan remedial terlihat bahwa peserta didik yang dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) di atas 75 hanya 31,25% (10 orang dari 32 orang siswa). Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis perangkat lunak *Multisim*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Experimental Design* menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada kelas eksperimen. Hal tersebut dibuktikan pada ranah kognitif berdasarkan hasil perhitungan *gain* kelas yang diimplementasikan *Multisim* meningkat sebesar 63% dengan nilai rata-rata *posttest* 79,59 sedangkan kelas kontrol meningkat 50% dengan nilai rata-rata *posttest* 72,33. Selain itu, Hasil belajar peserta didik pada ranah afektif dapat dibuktikan dengan perolehan nilai peserta didik pada kelas eksperimen dengan rata-rata penilaian hasil belajar afektif peserta didik sebesar 84 dengan kategori baik dan persentase 89,3% siswa mencapai KKM, sedangkan kelas kontrol perolehan nilai dengan rata-rata 81 dengan kategori baik dan persentase 85%. Sedangkan hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor dapat dibuktikan dari perolehan rata-rata penilaian hasil belajar psikomotor peserta didik pada kelas yang diimplementasikan media pembelajaran perangkat lunak *Multisim* sebesar 87 dan persentase 80,72% sedangkan, pada kelas kontrol sebesar 79 dengan persentase 77,10%. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran berbasis perangkat lunak *multisim* dapat dikatakan meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Peningkatan Hasil Belajar, Perangkat Lunak *Multisim*

ABSTRACT

The Background of this research was the limited of the basic competence learning media logics circuit, in the basic electronics engineering subject. The limitation was seen from the numbers and feasibility of the learning media that used and lekelyto heavily influence the students learning outcomes. Based on the results of daily test before remedial is seen that learners can reach the Minimum Achievement Criteria (KKM) over 75, only 31.25% (10 of 32 students). One of the efforts is the implementation of learning by using a Multisim media-based instructional software. The research method used is Quasi Experimental Design method using Nonequivalent Control Group Design. The results showed that an increase in student learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor the experimental class. This is evidenced in the cognitive domain based on the calculation of the gain class that implemented Multisim increased by 63% with an average value of 79.59 while posttest control group increased by 50% with an average value of 72.33 posttest. In addition, the learning outcomes of students in the affective domain can be evidenced by the acquisition value of students in the experimental class with average ratings of affective learning outcomes of students by 84 with good category and the percentage of students reaching 89.3% KKM, while the acquisition value of the control class with an average of 81 in both categories and the percentage of 85%. While the study of students in the psychomotor can be evidenced from the average achieved psychomotor assessment of learning outcomes of students in the class that implemented the software learning media Multism to 87 and the percentage of 80.72%, while, in the control class is 79 with a percentage of 77.10%. Therefore, the use of media-based learning software multisim can be said to improve student learning outcomes in the cognitive, affective and psychomotor.

Keyword: *Instructional Media, Improvment of learning outcomes, Multisim software.*

