

## ABSTRAK

**Nadillia Chintrianawati Puteri (1103162). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH JENIS STORYBOARD THAT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA** (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa di Bimbingan Belajar Kumon Setiabudi Bandung).

**Skripsi.** Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2016. Penggunaan media pembelajaran oleh siswa sangat penting mengingat siswa pasti memiliki masalah-masalah tentang pembelajaran yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perngaruh penggunaan media *Flash* jenis *Storyboard That* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran matematika di Kumon Setiabudi Bandung. Rumusan masalah umum penelitian ini, yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Flash* jenis *Storyboard That* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran matematika ? Adapun rumusan masalah khusus penelitian ini, yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Flash* jenis *Storyboard That* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat, aspek memahami, aspek menerapkan dan aspek menganalisis pada mata pelajaran matematika ? Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan desain *time series design*. Instrumen yang digunakan adalah jenis tes uraian. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa pada tingkat D yang ada di bimbingan belajar Kumon Setiabudi Bandung dan pengambilan sampel dilakukan menggunakan *Total Sampling*. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dan uji hipotesis *paired sample t test*. Kesimpulan umum penelitian ini adalah penggunaan media *Flash* jenis *Storyboard That* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran matematika. Kesimpulan khusus penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media *Flash* jenis *Storyboard That* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat, aspek memahami, aspek menerapkan dan aspek menganalisis pada mata pelajaran matematika di bimbingan belajar Kumon Setiabudi Bandung. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk memperkaya media pembelajaran yang terjadi di bimbingan belajar Kumon Setiabudi Bandung. Selain itu, diharapkan juga bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan bahan kajian penelitian yang lebih luas.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Kognitif, Kumon Setiabudi.

## ***ABSTRACT***

**Nadillia Chintrianawati Puteri (1103162). THE INFLUENCE OF FLASH TYPE STORYBOARD THAT MEDIA ON STUDENT'S INSTRUCTIONAL ACHIEVEMENT IN MATHEMATICS SUBJECT (Quasi Experiment Study of Students at Kumon Setiabudi Bandung).**

**Undergraduate Thesis.** Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, Indonesia University of Education, 2016. Considering each student has his/her own problems in instructional process, the usage of instructional media is very important. The purpose of this research is to find out the influence of Flash type Storyboard That Media in students mathematics cognitive achievement at Kumon Setiabudi Bandung. The formulation of common problem in this study is, are there any influence of using the Flash type Storyboard That Media in increase of Mathematics cognitive achievement at Kumon Setiabudi Bandung? More specifically the problem formulation of this research, are there any influence of using Flash type Storyboard That Media in assisting students mathematics subject cognitive result on aspects of remembering, aspects of understanding, aspects of applying and aspect of analyzing? This research uses Time Series design, Quasi Experiment Method, in Quantitative approach. This research uses Time Series design, Quasi Experiment Method, in Quantitative approach. The instruments that were used are Essay Test types. Population in this study are all the students of D level at Kumon Setiabudi Bandung and the sampling method uses Total Sampling. Data Analysis of this research uses Kolmogorov Smirnov and paired sample t test. The main conclusion of the research is the usage of Flash type Storyboard That Media have influences in assisting student's mathematics increase cognitive result. More specifically the research shows that there are influences after the usage of Flash type Storyboard That Media on students of Kumon Setiabudi cognitive result aspects of: remembering, understanding, applying, and analyzing. Hopefully, this research could be used to be reference to enrich the usage of instructional media at Kumon Setiabudi Bandung, and hopefully could assist in further research of common studies.

**Key words :** Instructional Media, Instructional result, Cognitive, Kumon Setiabudi.