

## ABSTRAK

**Veranita Sugiani(1202730).** Efektivitas Penggunaan Pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa (Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 29 Kota Bandung).

**Skripsi.** Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2016.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah lebih banyak menggunakan metode konvensional sehingga kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, mengakibatkan turunnya motivasi siswa dalam belajar. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru harus menciptakan pembelajaran yang kreatif yang mengajak siswa untuk ikut berperan sehingga menciptakan pembelajaran yang ceria, efektif, dan menarik perhatian siswa. Pembelajaran yang lebih mengedepankan siswa agar mampu mengeksplor dirinya akan menimbulkan pengalaman belajar positif untuk siswa dan memotivasi belajar siswa. Salah satu solusinya adalah dengan menerapkan *student centered learning* yang berbasiskan multimedia interaktif pada model pembelajarannya. Secara umum tujuan penelitian ini, yaitu untuk memperoleh data dan informasi mengenai efektivitas penggunaan pembelajaran *student centered learning* berbasis multimedia interaktif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran TIK kelas VIII di SMPN 29 Bandung. Secara lebih khusus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi mengenai motivasi belajar siswa aspek motivasi *attention, relevance, confidence, dan satisfaction* sesudah menggunakan pembelajaran *student centered learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas VIII Mata Pelajaran TIK di SMPN 29 Bandung. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *the randomized subjects posttest only control grup design*. Instrumen yang digunakan adalah non tes dengan penyebaran angket dan observasi yang dilakukan secara non partisipan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Secara umum penelitian ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa aspek *attention, relevance, confidence, dan satisfaction* pada pembelajaran yang menggunakan *student centered learning* berbasis multimedia interaktif lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung.

**Kata Kunci:** *Student Centered Learning, Multimedia Interaktif, Motivasi, Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction, Teknologi Informasi dan Komunikasi*

## **ABSTRACT**

**Veranita Sugiani (120273).** *Effectiveness of Using Learning Student Centered Learning Interactive Multimedia based on Increasing Student Motivation (Quasi Experiments on Eighth Grade Students on the Subject of ICT in SMPN 29 Bandung).*

*Skripsi.* Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, Indonesia University of Education, 2016.

*Implementation of learning in schools more using conventional methods making it less engaging students in the learning process, caused a decline in student motivation in learning. To increase students' motivation, the teacher must create a creative learning that invites students to participate so as to create a cheerful learning, effective, and attract the attention of students. Learning that emphasizes students to be able to explore itself will cause a positive learning experience for students and motivate student learning. One solution is to implement student centered learning based interactive multimedia on learning models. The general objective of this research, which is to obtain data and information on the effectiveness of the use of student centered learning interactive multimedia-based learning in order to improve students' motivation on the subjects of ICT in class VIII SMPN 29 Bandung. More specifically, this study aims to obtain data and information regarding the student's motivation motivational aspects of attention, relevance, confidence, and satisfaction after using learning student centered learning-based interactive multimedia compared to using conventional learning in class VIII subjects of ICT in SMPN 29 Bandung. The method used in this research is quasi-experimental research design the randomized subjects posttest only control group design. The instrument used was non-test with a questionnaire and observations made by non-participants during the learning activities in the classroom. Generally, this research can be concluded that students' motivation aspects of attention, relevance, confidence and satisfaction in learning using student centered learning-based interactive multimedia is superior compared to students who use the lecture method on Subjects of Information Technology and Communications in class VIII SMP Negeri 29 Bandung.*

**Keywords:** *Student Centered Learning, Interactive Multimedia, Motivation, Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction, Information and Communication Technology*

Veranita Sugiani, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PEMBELAJARAN STUDENT CENTERED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

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