

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Implementasi *visual novel* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kemagnetan di SMKN 4 Bandung” merupakan penelitian eksperimental yang dilakukan pada siswa kelas X program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 4 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa dalam ranah kognitif yang diimplementasikan *visual novel* dengan siswa yang tidak diimplementasikan *visual novel* pada mata pelajaran Kemagnetan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimental design*, dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dengan implementasi *visual novel* lebih besar daripada peningkatan hasil belajar siswa tanpa implementasi *visual novel*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan *gain* kelas eksperimen yang diimplementasikan *visual novel* meningkat sebesar 55% dengan nilai rata-rata *posttest* 76,10 sedangkan kelas kontrol meningkat 44% dengan nilai rata-rata *posttest* 70,33.

Kata Kunci: *visual novel*, Kemagnetan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), *quasi experimental design*

ABSTRACT

Entitled “Visual Novel Implementation as Teaching Media to Improve Students’ Study Results in Magnetism Subject in SMKN 4 Bandung”, this experimental research is tested to SMKN 4 Bandung’s Students grade 10 year 2015/2016 who take Electrical Power Installation Engineer (Teknik Instalasi Tenaga Listrik)’s class. This research aims to discover the improvement of students’ evaluation (posttest) in cognitive sphere which is implemented by Visual Novel in Magnetism subject. Quasi-Experimental Design is used as the research method in this research, in the form of nonequivalent control group design. The result of this research shows the improvement of students’ posttest in cognitive sphere with Visual Novel implementation is higher than the students’ posttest without Visual Novel implementation. It proved by class experiments’ gain calculation which had Visual Novel implementation increase 55% with average value 76,10. While, control class increase with 44% along with average value 70,33.

Keywords: *Visual Novel*, Magnetism, Vocational High School, *Quasi-Experimental Design*