

## ABSTRAK

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran mengakibatkan proses belajar mengajar pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer belum maksimal. Berdasarkan hasil *pretest* sebelum dilakukan *treatment* terlihat bahwa tidak ada satupun peserta didik yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimum ( $KKM \geq 75$ ). Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan diterapkannya media pembelajaran menggunakan *PC Building Simulator*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *quasi-experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik pada kelas eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran *PC Building Simulator*. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar *N-gain* pada kelas eksperimen meningkat sebesar 69% dengan nilai rata-rata *posttest* 80,09 sedangkan *N-gain* pada kelas kontrol meningkat sebesar 54% dengan nilai rata-rata *posttest* 73,62 untuk hasil belajar peserta didik pada ranah afektif dan psikomotorik pada kelas eksperimen lebih besar jika dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai peserta didik pada kelas eksperimen dengan rata-rata penilaian hasil belajar pada ranah afektif sebesar 75,50 sedangkan pada kelas kontrol dengan rata-rata penilaian sebesar 70,86 keduanya berada pada kategori baik. Sedangkan pada ranah psikomotorik kelas eksperimen mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 71,33 dengan kategori terampil untuk kelas kontrol mendapatkan perolehan nilai rata-rata 56,99 dengan kategori cukup terampil. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran perangkat lunak *PC Building Simulator* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer pada Kompetensi Dasar Bongkar Pasang Komputer.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Peningkatan hasil belajar, Pembelajaran menggunakan *PC Building Simulator*.

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

## ***ABSTRACT***

Limitation Research using media learning conduce learning process on Computer Assembling Subject is not maximum yet. Based on pretest result before doing a treatment, seems like none of student who gets result above average (KKM > 75). One of effort that have been done is applying media learning using PC Building Simulator. The purpose of this research is to know student learning outcomes reviewed from cognitive, affective and psychomotor aspect between experiment class and control class. The method that has been used on this research is quasi-experimental with nonequivalent control group design. The result of research shows that there are improvements on student learning outcomes in cognitive, affective and psychomotor on experiment class with using PC Building Simulator media learning. This thing proved with improvement learning outcomes N-gain on experiment class by 69% with posttest average result 80,09 while control class N-gain increased by 54% with posttest average result 73,62 for student learning outcomes in psychomotor on experiment class is bigger than students on control class. This is evidenced by the acquisition of the value of student in the experimental class with the average assesment of learning result in the affective domain of 75,50 while in the control class with an average valuation of 70,86 both are in either category. That thing proved with student result on experiment class with average assesment of learning outcomes psychomotor by 71,33 with skilled category, while on control class, results with average by 56,99 with skilled category. Therefore the use of learning media software PC Building Simulator is considered to improve learning outcomes on Computer Assembling Subject on Basic Competencies of Unloading Computers.

Keywords: Media Learning, Improved learning outcomes, Learning using PC Building Simulator.

**AHDA SAHIDAPELLA, 2017**

***IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG***