

ABSTRAK

Penggunaan Media Belajar *Software Logisim* dan *Trainer Logic Control* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Rangkaian Elektronika Digital

Oleh:
Dia Sendiawan
NIM. 0807822

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *software logisim* dan *trainer logic control* sebagai media pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif (mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta), afektif dan psikomotor. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *pre-experimental design* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar (kognitif) dan observasi (afektif dan psikomotor). Tes hasil belajar (kognitif) dengan mengadakan tes awal dan tes akhir, sedangkan observasi (afektif dan psikomotor) dengan melakukan observasi tes kerja ketika siswa melakukan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya *gain* hasil belajar siswa untuk ranah kognitif dan lebih dari atau sama dengan 75% dari seluruh siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Oleh karena itu penggunaan *software logisim* dan *trainer logic control* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Selain itu, hasil belajar pada ranah afektif untuk aspek kerjasama dan keterbukaan siswa selama kegiatan pembelajaran memiliki kategori penilaian baik. Sedangkan hasil belajar pada ranah psikomotor untuk aspek keterampilan siswa dan kerapihan siswa memiliki kategori penilaian baik.

Kata Kunci: *Gain, Hasil Belajar, Logisim, Media Pembelajaran, Trainer Logic Control*

ABSTRACT

Penggunaan Media Belajar *Software Logisim* dan *Trainer Logic Control* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Rangkaian Elektronika Digital

By:
Dia Sendiawan
NIM. 0807822

The purpose of this study was to determine the effectiveness of logisim software and logic control trainer as a medium of learning in terms of student learning outcomes in the cognitive domain (remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating, creating), affective and psychomotor . The research method used was a pre-experimental design methods to the design of one group pretest-posttest design. Instruments used in data collection is achievement test (cognitive) and observation (affective and psychomotor). Achievement test (cognitive) to conduct the initial test and final test, whereas observation (affective and psychomotor) with observation work tests when students do the learning. The results showed that there is an increase in student learning outcomes in the cognitive domain. This can be shown by the results of student learning gains for cognitive and greater than or equal to 75% of all students scored above KKM . Therefore the use of logisim software and logic control trainer as learning medium can be said to be effectiv. In addition, the learning outcomes in the affective domain, aspects of cooperation and openness to students during learning activities have good appraisal category. While the results for the psychomotor domain of learning on aspects of students' skills and neatness students have a good rating category.

Keywords: *Gain, Learning Outcomes, Logisim Software, Learning Medium, Logic Control Trainer*