

Implementasi Model Pembelajaran *Experiential Kolb* Berbantu Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikasi Siswa SMK pada Bidang Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)

Ayu Dwi Suprianti, 0902161, pilkom.0902161@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan multimedia interaktif, 2) mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan aplikasi siswa antara siswa kelompok atas, tengah dan bawah 3) mengetahui peningkatan kemampuan aplikasi siswa antara siswa kelompok atas, tengah dan bawah serta 4) mengetahui bagaimana respon siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Pre-ekperimen Design* dengan design *One-Group pretest-posttest Design*. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas X RPL B SMK di Bandung. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan aplikasi siswa pada setiap kelompoknya dan peningkatan yang terbesar dimiliki oleh siswa kelompok atas dibandingkan dengan siswa kelompok tengah dan bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantuan multimedia interaktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil rerata nilai *pretest* siswa kelompok atas sebesar 14.29, kelompok tengah sebesar 15.28 dan kelompok bawah sebesar 11.36. Sementara untuk hasil rerata nilai *posttest* siswa kelompok atas sebesar 72.02, kelompok tengah sebesar 60.71 dan kelompok bawah sebesar 51.14. Sedangkan hasil nilai gain yang diperoleh dari masing-masing kelas, yaitu kelas atas memperoleh nilai gain sebesar 0.67, kelas tengah memperoleh nilai gain sebesar 0.54, dan kelas bawah memperoleh nilai gain sebesar 0.45. Dalam penelitian ini, siswa memberi respon yang cukup positif pada penerapan model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa pada tahap akhir dari penelitian.

Kata Kunci : *Experiential Kolb*, Multimedia Interaktif, Kemampuan Aplikasi, Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)

Implementation of *Experiential Kolb* Learning Model With Interactive Multimedia to Improve Student's Application Ability of Vocational School On Software Engineer Course

Ayu Dwi Suprianti, 0902161, pilkom.0902161@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to 1) determine how interactive multimedia development, 2) determine whether there is an difference increase in the ability of the application between upper, middle, and lower groups of students 3) determine whether there is an increase in the ability of the application between upper, middle, and lower groups of students, and 4) determine how the student response to the application of Kolb's experiential learning model assisted interactive multimedia. The method used in this study was pre-experimental design method to design One-Group pretest-posttest design. Subjects in this study were students in 1st grade- software engineering course-of Vocational High Schools B in Bandung. Based on the results, it can be concluded that there are differences increase in students' application ability on each group and the greatest increase is owned by the upper group students compared with the middle and lower groups of the learning using Kolb Experiential learning model-assisted interactive multimedia. It can be seen from the pretest mean score of the upper group students was 14.29, the middle group was 15.28 and the lower group was 11.36. While the results of posttest mean score of upper group was 72.02, the middle group was 60.71 and the lower group was 51.14. Based on the result of pretest and posttest, we can obtain the gain value of each group. The gain value of the upper group was 0.67, the middle group was 0.54, and the lower group was 0.45. In this study, the student response to the application of Kolb's experiential learning model-assisted interactive multimedia was quite positive. It can be seen from the results of a questionnaire given to students in the final stages of the study.

Key words: *Experiential Kolb, Interactive Multimedia, Application Ability, Software Engineer*