

ABSTRAK

Keterbatasan sarana belajar di Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak yang merupakan salah satu program keahlian di SMK Negeri 1 Lemahsugih, menjadi kendala utama dalam pembelajaran kompetensi menguasai elektronika *digital*. Identifikasi masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran materi tersebut antara lain; keterbatasan media dan sumber pembelajaran yang tersedia, kesulitan memperoleh pengalaman belajar langsung, serta kesulitan memahami pelajaran yang diceramahkan. Hal tersebut menuntut adanya media pembelajaran yang mampu memberikan penyampaian ilmu secara utuh dan benar. Proses pembelajaran di sekolah, termasuk pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan dapat memanfaatkan penerapan multimedia berbasis komputer untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama jika digunakan pada penguasaan konsep pada objek yang abstrak, objek yang langka, atau proses kerja yang sulit.

Melalui metode penelitian tindakan kelas (PTK), multimedia pembelajaran dirancang untuk dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa, sebagai upaya mengatasi keterbatasan sumber dan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Pesan yang disampaikan dalam multimedia berbasis komputer dirancang agar dapat menyajikan *teks*, gambar, narasi, serta video yang dapat dikendalikan oleh pembelajar. Melalui *teks* dapat dijelaskan teori, data, serta materi belajar. Melalui gambar dan video dapat menyajikan *visual* objek dan simulasi. Melalui penggunaan multimedia, guru dapat memberikan informasi yang jelas kepada siswa, siswa juga dapat mengulang materi sampai ia paham.

Peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil tes kemampuan awal siswa rata-rata menunjukkan nilai pada kategori rendah dimana 90,32% belum mencapai syarat kelulusan KKM, sementara itu hasil pembelajaran menunjukkan perkembangan yang signifikan, hanya 9,68% siswa (3 orang) saja yang nilainya belum lulus. Skor IPK kelas pada siklus terakhir berada pada kategori tinggi (81,42). Penerapan multimedia berbasis komputer mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi menguasai elektronika *digital*, jika selama proses pembelajaran didukung oleh suasana pembelajaran dan keadaan motivasi belajar siswa yang baik, serta kemampuan guru yang optimal dalam mengelola kelas. Selain itu multimedia yang digunakan dalam pembelajaran dinilai mampu menyajikan materi belajar secara lengkap, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Kata kunci:

Multimedia pembelajaran, penelitian tindakan kelas (PTK), elektronika digital.

Asep Mulyono, 2013

Penerapan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Menguasai Elektronika Digital (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas X Mata Diklat Teknik Digital Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 1 Lemahsugih)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Learning facilities at software engineering program of SMKN1 Lemahsugih seems a major obstacle in the digital electronics. The problems faced by the students in mastering the competence are such as limitations of learning sources and media, difficulties on direct learning experiences, and limitations on comprehending the learning through lecturing. These problems requires effective learning medium to be used in the classroom. The learning process at vocational school can implement computer-based multimedia to improve learning outcome particularly related to learning abstract concepts, rare objects, and complicated working process.

By using action research method, multimedia learning is designed to enhance student's learning outcome as an effort to overcome the limitations on learning sources and medium. The message contained in the multimedia is designed to display texts, images, narrations, and videos, all of which is controlled by the students. The texts contain theories, data, and learning materials. Images and videos display objects and visuals as well as simulations. Through multimedia the teacher can deliver information to the students clearly. On the other hand, the students can repeat learning until they get a better understanding.

The result of the test showed that the failure to reach the minimum score (KKM) reached 90,32%. However, learning outcome improved significantly, in which 3 students (9,68%) failed to pass the KKM. The IPK score on the last cycled leveled a high category (81,42%). From the findings it can be concluded that computer-based multimedia is effective to improve student's competence of digital electronics. Multimedia can help the teacher deliver the learning materials completely in an interesting way. Finally, it helps the students comprehend the learning materials.

Keywords:

Multimedia learning, action research in the Calassroom, digital electronics.

Asep Mulyono, 2013

Penerapan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Menguasai Elektronika Digital (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas X Mata Diklat Teknik Digital Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 1 Lemahsugih)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu