

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MELAKSANAKAN PENGUKURAN BESARAN LISTRIK DI SMK NEGERI 2 CIMAH

**Ramdani Setiawan
E.0451.0905837**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh waktu belajar yang kurang efektif, penggunaan media berbasis komputer yang jarang dalam pembelajaran, siswa kesulitan dalam memahami teori yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, dan rata-rata nilai ujian teori siswa di bawah KKM. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada standar kompetensi melaksanakan pengukuran besaran listrik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan *quasi eksperimental*, desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Sampel yang diambil terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes objektif berupa soal-soal pilihan ganda untuk mengukur prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif sebelum dan setelah *treatment*. Data hasil tes dianalisis dengan uji statistik berupa uji perbandingan nilai *gain* ternormalisasi pada kedua kelas. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh hasil rata-rata peningkatan prestasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 56% dan pada kelas eksperimen sebesar 71%. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar kedua kelas sebesar 15%. Setelah dilakukan uji hipotesis pada taraf kepercayaan 95%, diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,936$ dan $t_{tabel} = 2.0189$. Sehingga t_{hitung} tidak terletak diantara daerah $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$. Maka dapat dikatakan adanya perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: *Adobe Flash, Gain Ternormalisasi, Media Pembelajaran, Prestasi Belajar Siswa..*

Ramdani Setiawan, 2013

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Melaksanakan Pengukuran Besaran Listrik Di SMK Negeri 2 Cimahi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

This research background is the effectiveness of learning time, the using of media on computer-based in learning, the difficulties in understanding theory presented by teacher, and the test scores of students are below standard (KKM). This research aims to find and explore the differences in students achievement significantly between the class that use Adobe Flash Media-based learning with the class that use conventional learning media in implementing competency standard of measuring of electrical quantities. This research use quantitative and quasi experimental methode. This research use nonequivalent control group design. This research use sample taken from two different classes, the experiment and control classes. The instrumen of the research used objective test in the form of multiple choice to measure students achievement in cognitive domain, before and after treatment. The result of the test analyzed using statistical test by comparing gain normalized test values on both classes. Based on the analysis of research data, gained an average result that the control class increases achievement by 56 % and experiment class increases achievement by 71 %. This showed there are differences in both classes on increasing achievement by 15 %. After tested the hypothesis at 95 % confidence level, the value of $t_{count} = 2,936$ and $t_{table} = 2,0189$. So, t_{count} is not located between area $-t_{table} < t_{count} < t_{table}$. It can be concluded that there are differences significantly increased on student achievement between the class that use Adobe Flash media-based learning with class uses conventional learning media.

Keyword: Adobe Flash, Gain normalized, Learning media, Student achievement