

## ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya pemahaman dan penguasaan dalam mata pelajaran Rangkaian Elektrik akibat keterbatasan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar Rangkaian Logika Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika. Keterbatasan tersebut dilihat dari jumlah dan kelayakan media pembelajaran yang digunakan yang kemungkinan besar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi faktor rendahnya nilai hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis perangkat lunak *Multisim*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Experimental Design* menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada kelas eksperimen. Hal tersebut dibuktikan pada ranah kognitif berdasarkan hasil perhitungan *N-gain* kelas yang diimplementasikan *Multisim* meningkat dengan nilai rata-rata *posttest* 81,01 sedangkan kelas kontrol meningkat dengan nilai rata-rata *posttest* 64,78. Selain itu, Hasil belajar peserta didik pada ranah afektif dapat dibuktikan dengan perolehan nilai peserta didik pada kelas eksperimen dengan rata-rata penilaian hasil belajar afektif peserta didik sebesar 83,70 dengan kategori baik dan mencapai KKM, sedangkan kelas kontrol perolehan nilai dengan rata-rata 79,89 dengan kategori baik. Sedangkan hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor dapat dibuktikan dari perolehan rata-rata penilaian hasil belajar psikomotor peserta didik pada kelas yang diimplementasikan media pembelajaran perangkat lunak *Multisim* sebesar 84,28 sedangkan, pada kelas kontrol sebesar 80,89. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran berbasis perangkat lunak *multisim* dapat dikatakan meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Peningkatan Hasil Belajar, Perangkat Lunak *Multisim*

## ABSTRACT

*The background of this research is the lack of understanding and mastery in the subjects of Electric Circuits due to the limitations of instructional media in Basic Competency of Circuit Logic Circuit Elektronika. Limitations are seen from the number and feasibility of learning media that are used that most likely very influential on student learning outcomes. Based on the results of observations that have been done can be concluded that the limitations of learning media influence on student learning outcomes. One of the efforts done is by applying the learning by using Multisim-based Multisim software. The research method used is Quasi Experimental Design method using Nonequivalent Control Group Design. The results showed that there is an increase in student learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor aspects of the experimental class. It is proved in the cognitive domain based on the results of the class gain calculation implemented Multisim increased with the average posttest value of 81.01 while the control class increased with the average posttest value of 64.78. In addition, the learning outcomes of learners in the affective domain can be evidenced by the acquisition of the value of learners in the experimental class with the average assessment of affective learning outcomes of students for 83.70 with good category and achieve KKM, while the class of control of the acquisition value with an average 79.89 with good category. While the learning outcomes of learners in the psychomotor domain can be evidenced from the acquisition of average assessment of psychomotor learning outcomes of learners in the class that implemented the software learning media Multism of 84.28 whereas, in the control class of 80.89. Therefore, the use of multimedia-based learning media software can be said to improve student learning outcomes in the realm of cognitive, affective and psychomotor.*

**Keywords :** *Instructional Media, Improvement of Learning outcomes, Multisim Software.*