

ABSTRAK

SALMAN ALFARIZI (2013): Penerapan Media Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Dasar Kompetensi Kejuruan Dasar-Dasar Permesinan, JPTM FPTK UPI BANDUNG.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan di lapangan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih konvensional (hanya menggunakan media buku dan papan tulis), sedangkan pencapaian hasil belajar yang baik tidak terlepas dari peran guru mulai dari persiapan, proses sampai tindak lanjut setelah kegiatan pembelajaran dilakukan khususnya dalam pemilihan media pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa salah satunya, tergantung dari baik atau tidaknya pemilihan media pembelajaran serta penyampaian yang dilakukan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media Animasi dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media konvensional, pada Dasar Kompetensi Kejuruan Dasar-Dasar Permesinan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen semu dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*, dengan sampel penelitian yang terdiri dari dua kelas Teknik Kendaraan Ringan yaitu kelas X-Ot 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-Ot 2 sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 25 siswa. Pengolahan data dilakukan untuk menguji data *pre test*, *post test*, *N-Gain* dengan uji *t* untuk mendapatkan rata-rata nilai kedua kelas. Berdasarkan hasil penelitian untuk data *N-Gain* dengan uji *t* didapat nilai $t_{hitung} = 5,58$, Sedangkan $t_{tabel} = 1,67$ pada taraf signifikansi 95% dan $dk = 48$, diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Bahwa dari hasil ini dapat disimpulkan hipotesis alternatif (H_A) diterima, artinya peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media Animasi lebih baik daripada siswa yang menggunakan media konvensional. Rata-rata peningkatan penguasaan materi Dasar Kompetensi Kejuruan Dasar-Dasar Permesinan didapatkan *N-Gain* kelas yang menggunakan media Animasi sebesar 0,57, sedangkan *N-Gain* kelas yang menggunakan media konvensional sebesar 0,27.

Salman Alfarizi, 2013

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI

UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA DASAR KOMPETENSI KEJURUAN DASAR-DASAR PERMESINAN

University in Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu |
Perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

SALMAN ALFARIZI (2013): *Application of Learning Media Animation to Improve Student Achievement in Vocational Competency Basics Machinery, JPTM FPTK UPI BANDUNG.*

The research was motivated by problems in the school that is still using teacher-centered learning and the learning media used are conventional (just use a books and a black board), while achieving good learning outcomes can not be separated from preparation, process, follow-up, continued after activities learning especially selection of learning media. The level of student learning outcomes depending on good or not the choose of learning media and the delivery by the teacher. This research intend to determine the improvement of student learning outcomes by using animations media with students learning by using conventional media in Vocational Competency Basics Machinery. The method used in this research is the method of quasi-experimental research design with nonequivalent quasi-control group design, the sample used two classes of Motorcycle Engineering class X-Ot 1 as a class experiment and class X-Ot 2 as a control class that each class totaled 25 students. Data processing was conducted to test the data pre-test, post-test, N-Gain with t-test to obtain an average value of both classes. Based on the research results, N-Gain value obtained by t-test, t-calculated = 5.58, and t-table = 1.67 at 95% significance level and dk = 48, the result of t-calculated > t table. These results can be conclude from the alternative hypothesis (HA) is accepted, it means improving student learning outcomes using animations media better than students using the conventional media. The average increase in comprehension of Vocational Competency Basic Machineryor N-Gain class using the media Animation is 0.57, while the value N-Gain class using the conventional media is 0.27.

Salman Alfarizi, 2013

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI

UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA DASAR KOMPETENSI KEJURUAN DASAR-DASAR PERMESINAN

University in Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu |

Perpustakaan.upi.edu