

ABSTRAK

Gunawan Wibiksana (2013): Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung), JPTM FPTK UPI BANDUNG.

Pencapaian hasil belajar yang baik tidak terlepas dari peran guru mulai dari persiapan, proses sampai tindak lanjut setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa salah satunya tergantung dari baik atau tidaknya pemilihan media serta penyampaian yang dilakukan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif dengan siswa yang belajar dengan media gambar pada kompetensi dasar mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen semu dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*, dengan sampel penelitian yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas X TSM 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa dan kelas X TSM 3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 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 $t_{hitung} = -0,19$, Sedangkan $t_{tabel} = -1,676$ pada taraf signifikansi 95% dan $dk = 56$, diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Bahwa dari hasil ini dapat disimpulkan hipotesis alternatif (H_A) diterima, artinya peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif lebih baik daripada siswa yang menggunakan media gambar. Rata-rata peningkatan penguasaan materi kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor didapatkan *N-Gain* kelas yang menggunakan media konvensional sebesar 0.22, sedangkan *N-Gain* kelas yang menggunakan multimedia interaktif sebesar 0.31.

Keywords/kata kunci: Multimedia Interaktif, Hasil Belajar.

Gunawan Wibiksana , 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN ENGINE SEPEDA MOTOR : *Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

Wibiksana Gunawan (2013) : Effect Against Use of Interactive Multimedia Learning Outcomes At the Basic Competence Identify Motorcycle Engine Components (Quasi- Experimental Study In Class X students of SMK Negeri 8 TSM in London) , JPTM FPTK UPI BANDUNG.

Good learning achievement is inseparable from the role of teachers from preparation , to follow-up process after the learning activities performed . The level of student learning outcomes one of which depends on whether or not the media selection and delivery is done by the teacher . This study aims to determine the improvement of student learning outcomes with students using interactive multimedia learning with media images on core competencies identified Motorcycle Engine Components . The method used is the method of quasi-experimental research design with nonequivalent quasi- control group design , the study sample consisted of two classes of class X TSM 2 as control classes totaling 30 students of class X and TSM 3 as the experimental class numbered 28 students . Data processing was conducted to test the data pre-test , post- test , N - Gain by t test to obtain an average value of both classes . Based on the research results to the data of N- Gain obtained by t test $t_{count} = -0.19$, while $t_{table} = -1.676$ at the 95% significance level and $df = 56$, the result of $t > t_{table}$. That from these results we can conclude the alternative hypothesis (H_A) is received , it means improving student learning outcomes that uses interactive multimedia better than students who use media images . The average increase in mastery of basic competencies Motorcycle Engine Components Identifying N - Gain obtained using conventional media class at 0,22, while the N - Gain classes using interactive multimedia of 0,31.

Keywords / keyword : Interactive Multimedia , Learning Outcomes .

Gunawan Wibiksana , 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN ENGINE SEPEDA MOTOR : Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu