

## ABSTRAK

**Mochamad Musa (0809031), “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Hypervideo* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak” (Kuasi Eksperimen di SMKN 4 Padalarang).**

**Skripsi,** Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2013.

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada ranah kognitif dalam Mata Pelajaran Animasi?”. Lebih rinci permasalahan dalam penelitian ini adalah 1). Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada aspek penerapan pada Mata Pelajaran Animasi ?, 2). Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada aspek analisis pada Mata Pelajaran Animasi ?, 3). Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada aspek evaluasi pada mata pelajaran Animasi ?, 4). Bagaimana respon siswa dalam belajar setelah menggunakan aplikasi *hypervideo* pada mata pelajaran Animasi ?.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* bentuk *pretest-posttest control group design*. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes objektif bentuk uraian dan angket. Secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *hypervideo* pada Mata Pelajaran Animasi lebih signifikan dibandingkan penggunaan media *slide* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif, adapun secara khusus kesimpulannya adalah 1). Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada aspek penerapan antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada Mata Pelajaran Animasi. 2). Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek analisis antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada Mata Pelajaran Animasi. 3). Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek evaluasi antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada Mata Pelajaran Animasi. 4). Aplikasi *hypervideo* memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar Mata Pelajaran Animasi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi *Hypervideo*, Hasil Belajar, Pelajaran Animasi

Mochamad Musa, 2013

PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI HYPERVIDEO TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ANIMASI KELAS XI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

## ABSTRACT

Mochamad Musa (0809031), "The Effect of Hypervideo Application Toward Eleventh grade Students' Learning Outcomes improvement on Animation subject of Software Engineering Class" (A Quasi Experimental at SMKN 4 Padalarang).

Research Paper, Department of Curriculum and Technology Education, Faculty of Education, Indonesia University of Education, 2013.

The central issue of the study is "are there any significance of the students learning outcomes between those who use *Hypervideo* application and those who use slide on animation subject at vocational school?". The detailed problems of the study are as follow: 1). is there any significance of the students learning outcomes between those who use *Hypervideo* application and those who use slide on the aspect of implementing on animation subject at vocational school?, 2). is there any significance of the students learning outcomes between those who use *Hypervideo* application and those who use slide on the aspect of analyzing the animation subject at vocational school?, 3). is there any significance of the students learning outcomes between those who use *Hypervideo* application and those who use slide on evaluating aspect on animation subject at vocational school?, 4). How does students' motivation after using hypervideo application on Animation subject?

The method uses in this study is quasi-experimental research with Nonequivalent Control Group Design in the forms of pretest-posttest control group design. The instrument in this study is an objective test in the form of open-ended question and questionnaire. The samples used in this research are 72 people students of class A and B eleventh grade student of SMKN 4 Padalarang. Data analysis is conducted by these following steps: 1) validity and reliability testing, 2) difficulty level of question, 3) distinguishing features, 4) homogeneity testing, 5) normality testing, 6) hypothesis testing, and 7) drawing conclusions. Generally, it can be concluded that the use of Hypervideo application is more significant than the use of slide toward students learning outcomes improvement on cognitive aspects of implementing, analyzing and evaluating on Eleventh grade students of Software Engineering class at SMKN 4 Padalarang.

Keywords: Learning Media, Hypervideo Application, Learning Outcomes, Animation subject.