

ABSTRAK

Mata pelajaran Menerapkan Rangkaian Elektronika Digital (MRED) merupakan pelajaran teori dan praktikum di SMKN 12 Bandung. Hasil *survey* di lapangan menunjukkan ketersediaan *trainer* praktikum masih tidak sebanding dengan jumlah siswa, media *software* masih belum diimplementasikan pada proses pembelajaran. Mengacu pada hasil *survey* tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara penerapan media *software* dan *trainer* pada pembelajaran teknik digital, yang bisa mengindikasikan kelayakan media tersebut untuk diterapkan. Metodologi penelitian yang digunakan yaitu metode *quasi-experimental design* dengan mekanisme silang media, sehingga setiap kelas merasakan media *software* dan *trainer*. Populasi berjumlah 36 orang dan instrumen kognitif berjumlah 33 item, pengukuran aspek afektif dan psikomotor dilakukan melalui observasi langsung. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa hasil belajar dari kedua media memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hasil belajar menggunakan media *trainer* lebih tinggi dibandingkan media *software*. Dari perolehan tersebut membuktikan bahwa kedua media memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa serta layak untuk diterapkan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Trainer*, *Software*, elektronika digital

ABSTRACT

Applying Subjects Circuit Digital Electronics (MRED) is a theory and practical lesson at SMKN 12 Bandung. Based on survey results indicate the availability of trainers for practicum is not proportional with number of students, while software media is not yet implemented in learning process. By survey results at SMKN 12 Bandung so this reserch perpose to determine whether there are differences in learning outcomes between the application software media and digital trainer media in learning techniques, which could indicate the feasibility of the media to be applied. This research methodology is method of quasi-experimental design with cross- media mechanisms. The design with cross-media mechanisms is implemented in each class till each of class get learning use of the media and software trainer. Population of this reserch is 36 people and instruments of this reserch is amounted 33 item cognitive. The aspects of affective and psychomotor is measured through direct observation . The results of the study showed that the overall learning outcomes of the two media meet minimum completeness criteria . The result of learning to use the media more than media trainer software . The acquisition of the two media to prove that a positive impact on student learning outcomes and feasible to implement .

Keywords: Microcontroller, real time, noise.

Handrianto, 2014

STUDI KOMPARASI IMPLEMENTASI MEDIA TRAINER CONTROL LOGIC DAN SOFTWARE MULIMEDIA LOGIC TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN RANGKAIAN DIGITAL
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu