

ABSTRAK

Proses kegiatan belajar dan mengajar di SMK Negeri Situraja Sumedang pada standar kompetensi menerapkan teknik elektronika analog dan digital dasar yang terbatas hanya menggunakan media papan tulis saja, menimbulkan dampak pada siswa berupa kejenuhan belajar dan mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memuaskan dengan perolehan nilai rata-rata kelas 73,5. Implementasi media merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan memberikan variasi pembelajaran yang berbeda bukan hanya terbatas pada media papan tulis saja. Dengan demikian salah satu komponen untuk memajukan proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perangkat lunak *Logisim 2.7.1*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan (*gain*) hasil belajar siswa setelah penerapan perangkat lunak *Logisim 2.7.1* dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Rangkaian Gerbang Logika. Metodologi penelitian eksperimental dengan desain pre-eksperimen digunakan untuk mengetahui dan mencapai tujuan penelitian. Hasil penelitian menggunakan media perangkat lunak *Logisim 2.7.1* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sebagai media pembelajaran perangkat lunak *Logisim 2.7.1* dapat digunakan dengan baik pada proses kegiatan belajar mengajar, dilihat pada kesimpulan hasil penelitian bahwa adanya pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan *gain* dinormalisasi sedang.

Kata kunci: Implementasi, media pembelajaran, perangkat lunak *Logisim 2.7.1*

ABSTRACT

The process of teaching and learning in SMK Situradja Sumedang on competency standard techniques apply basic analog and digital electronics are limited to using only a whiteboard media , have an impact on student learning and lead to a saturation of student learning outcomes are less satisfactory with an average acquisition value of the class 73.5 . Implementation of the media is one way to improve student learning outcomes by giving different variations of learning is not confined to the media whiteboard alone . Thus one component to advance the teaching and learning process is learning media . Media used in this study is Logisim 2.7.1 software . The purpose of this study is to determine the increase (gain) student learning outcomes after the implementation of the software Logisim 2.7.1 in order to improve students' understanding of the learning material circuit logic gates . Experimental research methodology with pre - experimental design is used to determine and achieve the research objectives . The results of research using the media software Logisim 2.7.1 showed an increase in student learning outcomes . As an instructional media Logisim 2.7.1 software can be used with either the process of teaching and learning activities , seen at the conclusion of the study that the effect on improving student learning outcomes with normalized gain medium.

Key word: Implementation, instructional media, software Logisim 2.7.1

Ramadani Hidayat, 2014

Implementasi Perangkat Lunak *Logisim 2.7.1* Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Tentang Rangkaian Gerbang Logika Di Smk Negeri Situraja

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu