

ABSTRAK

Teguh Pratikno (2014). *Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Aurora 3 Dimensi Presentation Dengan Siswa Yang Menggunakan Media Engine Trainer Pada Kompetensi Menjelaskan Konsep Motor Bakar*; Bandung: Jurusan Pendidikan Teknik Mesin FPTK UPI.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat pemanfaatan media pembelajaran dan hasil belajar sebagian siswa dalam pembelajaran produktif. Melalui pemanfaatan media pembelajaran Aurora 3 D *Presentation* diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan Belajar Siswa Yang Menggunakan Aurora 3 Dimensi *Presentation* Dengan Siswa Yang Menggunakan Media *Engine Trainer* Pada Kompetensi Menjelaskan Konsep Motor Bakar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*, sampel penelitian menggunakan *sampling purposive* yang berjumlah masing-masing 20 siswa kelas TKR 4 sebagai kelompok eksperimen dan TKR 2 sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pilihan ganda dengan lima pilihan jawaban. Analisis data dilakukan dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan Aurora 3 D *Presentation* dengan siswa yang menggunakan *engine trainer*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pemanfaatan media pembelajaran Aurora 3 D *Presentation* dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran produktif.

Kata kunci: media pembelajaran Aurora 3 D *Presentation*, hasil belajar

ABSTRACT

Teguh Pratikno (2014). Comparative Study of Students Learning Outcomes Using Aurora 3D Presentation With Students Who Use Media Engine Trainer Explains Concept In Competence Motor Fuel: Department of Mechanical Engineering Education FPTK UPI .

This research is motivated by the low level of utilization of instructional media and learning outcomes of some students in productive learning. Through the utilization of instructional media Aurora Presentation 3 D is expected to increase student learning outcomes. This study aimed to compare the Learning of Students Using Aurora 3D Presentation With Students Who Use Media Engine Trainer Explains Concept In Competence Motor Fuel. The method used is the method of quasi- experimental research design nonequivalent control group design, the study sample using purposive sampling totaling 20 students each class TKR 4 as the experimental group and the control group TKR 2. Data collection was performed using a multiple-choice test with five possible answers. Data analysis was performed by t test. The results showed that there were differences in learning outcomes between students who use the Aurora 3 D Presentation by students who use the engine trainer. Based on these results, the use of instructional media Aurora Presentation 3 D can be implemented in a productive learning process.

Keywords : instructional media Aurora 3 D Presentation, learning outcomes.