

ABSTRAK

Santa Banurea: 5183131030. Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Kelas X TITL di SMK N 14 Medan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurang maksimalnya penyampaian guru dalam materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa cenderung malas mengikuti pembelajaran, ribut di dalam kelas, bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penyampaian materi pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional kurang menarik perhatian dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi audio visual menggunakan *software powtoon* pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di kelas X TITL SMK N 14 Medan. (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di kelas X TITL SMK N 14 Medan. (3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media animasi audio visual *software powtoon* adalah lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode ekspositori pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di kelas X TITL SMK N 14 Medan. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TITL SMK N 14 Medan yaitu sebanyak 72 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen, dengan desain penelitian yang digunakan adalah *pre-test post-test design*. Hasil penelitian ini adalah: (1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TITL 1 SMK N 14 Medan dengan menggunakan media pembelajaran animasi audio visual menggunakan *software powtoon*, diperoleh skor rata-rata 82,0 dengan skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 96,6 dan skor terendah adalah 63,3. (2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TITL 2 SMK N 14 Medan dengan metode konvensional, diperoleh skor rata-rata 78,56, dengan skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90,0 dan skor terendah adalah 60,0. (3) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TITL SMK N 14 Medan dengan menggunakan media pembelajaran animasi audio visual *software powtoon* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang menggunakan metode ekspositori. Dapat dibuktikan dengan hasil uji t yaitu bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,393 > 1,666$), artinya H_a diterima. Bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran animasi audio visual menggunakan *software powtoon* lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar siswa menggunakan metode ekspositori.

Kata kunci: Media animasi audio visual, *software powtoon*, dasar listrik dan elektronika.

ABSTRACT

Santa Banurea: 5183131030. Influence Media Learning Animation Audio Visual Use Software Powtoon To Results Study Student On Women Lesson Base Electricity And Electronics Class X TITL at SMK N 14 Medan. Thesis. Faculty Technique Universitas Negeri Medan. 2022.

Problem in study this is less maximum presentation teacher in Theory learning use media learning which result in student tend lazy follow learning, storm from in class, bored and less enthusiastic in follow learning. Delivery Theory learning which still use method conventional less attract attention and spirit student in follow learning. This greatly affects student learning outcomes. Therefore, it is necessary to use media to attract students' attention in participating in learning in order to improve learning outcomes. Destination study this is for (1) For knowing results study student with use media animation audio visual use software powtoon on women lessons base electricity and electronics from class X TITL SMK N 14 Medan. (2) For knowing results study student with use method conventional on women lessons base electricity and electronics from class X TITL SMK N 14 Medan. (3) For knowing results study student use media animation audio visual software powtoon is more height compared with use method conventional on women lessons base electricity and electronics from class X TITL SMK N 14 Medan. Method study which used is method quasi experiment, with design study which used is pre-tes post-test design. Results study this is: (1) Results study student on women lessons Base Electricity and Electronics class X TITL 1 SMK N 14 Medan with use media learning animation audio visual use software powtoon, obtained scorerate - rate 82.0 with score highest which obtained student is 96.6 and score the lowest is 63,3. (2) Results study student on women lessons Base Electricity and Electronics class X TITL 2 SMK N 14 Medan with method conventional, obtained scorerate - rate 78.56, with score highest which obtained student is 90,0 and score the lowest is 60,0. (3) Results study student on women lessons Base Electricity and Electronics class X TITL SMK N 14 Medan with use media learning animation audio visual software powtoon more height from results study student which use method conventional. Could proven with results uji t that is that $t_{count} > t_{table}$ (2,393 > 1,666), it means H_a accepted.

Keywords: Media animation audio visual, software powtoon, Basic electricity and electronics.

THE
Character Building
UNIVERSITY