

## ABSTRAK

**Ginagor Tumanggor,(2012):** *Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.* Skripsi, Medan : Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan, 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik( MSPEM) Kelas XI Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2011/2012. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yaitu dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok yang akan diteliti yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi penelitian kelas sebanyak 79 orang yang terdiri dari 3 kelas yaitu TITL 1, TITL 2 dan TITL 3. Penarikan sampel yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok perlakuan strategi pembelajaran berbasis komputer sebanyak 13 orang di kelas TITL 2 dan kelompok perlakuan strategi pembelajaran ekspositori sebanyak 13 orang di kelas TITL 3. Data penelitian dianalisis dengan anava kemudian menggunakan uji lanjut Scheffe .

Hasil uji persyaratan analisis menunjukkan bahwa sebaran data hasil belajar MSPEM yang diajarkan dengan strategi pembelajaran berbasis komputer dan memiliki kreativitas tinggi adalah berdistribusi normal dimana  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $(0,2593) < (0,300)$ ; data hasil MSPEM yang diajarkan dengan strategi pembelajaran berbasis komputer dan memiliki kreativitas rendah adalah distribusi normal dimana  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $(0,2202) < (0,319)$ ; data hasil belajar MSPEM yang diajarkan dengan strategi pembelajaran ekspositori dan memiliki kreativitas tinggi adalah distribusi normal dimana  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $(0,1784) < (0,300)$ ; data hasil belajar MSPEM yang diajarkan dengan strategi pembelajaran ekspositori dan memiliki kreativitas rendah adalah distribusi normal dimana  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $(0,2230) < (0,310)$ ; data hasil belajar MSPEM yang diajarkan dengan strategi pembelajaran berbasis komputer berdistribusi normal dimana  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $(0,1104) < (0,234)$ ; data hasil belajar MSPEM yang diajarkan dengan strategi pembelajaran ekspositori adalah distribusi normal dimana  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $(0,2294) < (0,234)$ ; data hasil belajar MSPEM yang memiliki kecerdasan kreativitas tinggi adalah berdistribusi normal dimana  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $(0,1305) < (0,227)$ ; data hasil belajar MDDE yang memiliki kreativitas rendah adalah berdistribusi normal dimana  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $(0,2201) < (0,242)$  dan kedua varians data adalah Homogen karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  atau  $(0,64) < (7,81)$ .

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Strategi Pembelajaran Berbasis Komputer dan strategi pembelajaran ekspositori memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik siswa kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dimana  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $(7,46) > (4,30)$ ; (2) Tinggi rendahnya kreativitas memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik siswa kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dimana  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $(13,21) > (4,30)$ ; (3) Terdapat

beberapa interaksi antara strategi pembelajaran dengan kreativitas siswa dalam mempengaruhi hasil belajar Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik siswa kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dimana  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $(30,46) > (4,30)$ . Berdasarkan perhitungan uji lanjut Scheffe bahwa  $F_{hitung}(15,85) > F_{tabel}(3,05)$  dan tolak  $H_0$  sekaligus terima  $H_a$ , Hal ini berarti interaksi antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis komputer dengan siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori mempunyai pengaruh positif yang lebih besar.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY