

ABSTRAK

Rahmad : *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Menggambar Teknik Di Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Swasta Budhi Darma Indrapura*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2014

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar menggambar teknik di kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Swasta Budhi Darma Indrapura.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang terdiri dari 3 kelas pada semester II Tahun Ajaran 2013/2014. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *cluster random sampling* dengan mengambil 2 kelas dari 3 kelas X TPM 3 sebagai kelas eksperimen dan X TPM 1 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes pilihan berganda sebanyak 30 soal yang sudah diuji cobakan dan dianalisis terlebih dahulu. Sebelum dilakukan perlakuan pada 2 (dua) kelas tersebut terlebih dahulu diberikan pretest untuk memperoleh data awal dalam penelitian ini, dan setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan posttest untuk memperoleh data hasil belajar sebagai alat pengumpul data penelitian. Data diambil dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa dan selanjutnya dianalisis untuk menguji hipotesis dengan rumus statisti t.

Hasil dari penelitian menunjukkan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang hampir sama, ditunjukkan dengan perolehan rata - rata nilai pretest dari kelas eksperimen 50,87 dan kelas kontrol sebesar 54,30. Sesudah perlakuan pembelajaran kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif hasilnya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Ditunjukkan dengan perolehan rata - rata nilai posttest dari kelas eksperimen 85,77 dan kelas kontrol sebesar 77,67. Dari hasil analisis uji hipotesis dengan taraf $\alpha = 0,05$ dan dk 58 data perbandingan nilai posttest dari kedua kelas didapat bahwa harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,45 > 1,67$) maka H_0 diterima, dengan demikian diperoleh bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif terhadap hasil belajar Menggambar Teknik pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Swasta Budhi Darma Indrapura.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, Menggambar teknik

ABSTRACT

Rahmad : *The Effect The Use Of Interactive Multimedia On Learning Outcomes Of Drawing Techniques At Class X Machining Technique Skills Program Private Of SMK Budhi Darma Indrapura*. Thesis. Faculty of Engineering University of Medan. 2014

This study aims to determine the effect of the use of interactive multimedia on learning outcomes of drawing techniques at class X machining technique skills program private of SMK Budhi Darma Indrapura school year 2013/2014.

Kinds of this research is an experimental research. The population in this then given the posttest to obtain data on learning outcomes as a means of collecting research data. The data is taken from outcomes achieved by students and then analyzed to test the hypothesis with the statistical formula t.

The results of the study showed the results of student learning before learning between the experimental class and the control class has a similar initial ability, indicated by average pretest score of experimental class is 50,87 and control class is 54,30. After do learning experimental class using interactive multimedia instructional media the result were higher than the control class using conventional learning media. Indicated by the average value of the posttest experimental class is 85,77 and control class is 77,67. From the result analysis of the hypothesis test with a level of $\alpha = 0,05$ and 58 hp of data comparison posttest values obtained from the two classes that price $t_{count} > t_{table}$ (3,45 > 1,67), the H_a accepted, thus obtained that there are the effect the use of instructional media interactive multimedia on learning outcomes Drawing Techniques in class X Machining Engineering vocational Skills Program Private Indrapura Budhi Dharma.

Keywords : Learning Media, Multimedia Interactive, Learning Outcomes, Drawing techniques.