

ABSTRAK

Zahara Kusuma, NIM. 5113341031. Pengaruh Metode Quantum Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Prakarya Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan. Skripsi Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan. 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Quantum Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Prakarya Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian quasi eksperimen yang dilakukan di SMA Negeri 17 Medan. Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 17 Medan yang beralamat di Jln. Jamin Ginting Km. 13 Medan. Desain penelitian ini dipilih dua kelas sampel sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jumlah sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 40 siswa. Yang dipilih berdasarkan kelas populasi yang dilakukan secara purposive sampling, dimana penentuan kelas sampel dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data untuk mengukur hasil belajar prakarya yaitu pembuatan dompet dari kain flanel dengan ukuran 15 x 15 cm. Teknik analisa data melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji kecenderungan dan uji hipotesis yang dijadikan acuan untuk membuat kesimpulan.

Berdasarkan deskripsi dan analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1). Data hasil belajar prakarya pada kelas eksperimen, rata-rata skor (M) sebesar 87,13 dan standar deviasi (SD) sebesar 4,69 sedangkan hasil belajar prakarya pada kelas kontrol, rata-rata skor (M) sebesar 74,98 dan standar deviasi (SD) sebesar 5,33. 2) Hasil belajar pembuatan dompet boneka marlyn menor dengan menggunakan Metode Quantum *Learning* Berbantuan Media Animasi berada pada kategori tinggi (57,5%). 3) Hasil belajar pembuatan dompet boneka marlyn menor dengan menggunakan Metode Quantum *Learning* tanpa Berbantuan Media Animasi berada pada kategori cukup (52,5%). 4) Hasil pengujian hipotesis penelitian diketahui bahwa terdapat Pengaruh Metode Quantum *Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Prakarya Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan, dengan hasil pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,823 > 1,667$ dengan kata lain H_a pada penelitian terdapat “Pengaruh Metode Quantum *Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Prakarya Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan diterima”.

Kata kunci : Quantum *Learning*, Media Animasi, Hasil Belajar