

ABSTRAK

Uli Basa Sidabutar. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Website Dan Adversity Quotient Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Komputer Di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Unimed. Tesis, Program Studi Teknologi Pendidikan, Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ; (1) Hasil belajar pemrograman komputer dari mahasiswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis simulasi komputer lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran tutorial, (2) Hasil belajar pemrograman komputer dari mahasiswa yang memiliki *adversity quotient climber* lebih baik dibandingkan dengan *adversity quotient quitter*, (3) Interaksi antara model pembelajaran berbasis website dan *adversity quotient* terhadap hasil belajar pemrograman komputer dari mahasiswa JPTE Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan tahun ajaran 2011/2012 terhadap hasil belajar pemrograman komputer, populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro angkatan tahun 2011 yang berjumlah 98 orang. Teknik pengambilan sampel digunakan dengan *Cluster Random Sampling* berdasarkan penalaran formal mahasiswa, sehingga sampel penelitian ini pada kelompok pembelajaran masing masing terdiri 18 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain faktorial 2×2 . Teknik analisis yang digunakan adalah analisis varian dua jalur (*Two Way Anava 2 x 2*) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan menggunakan Uji-F, pengujian uji lanjut menggunakan uji Tuckey.

Temuan penelitian menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar pemrograman komputer dari mahasiswa antara model pembelajaran berbasis simulasi komputer dibandingkan dengan model pembelajaran tutorial di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Dengan kata lain bahwa hasil belajar pemrograman komputer lebih baik bila diajar dengan menggunakan model pembelajaran simulasi komputer bila dibandingkan dengan model pembelajaran tutorial. (2) Secara keseluruhan, mahasiswa yang memiliki *adversity quotient climber* lebih baik hasil belajar pemrograman komputer mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan dibandingkan mahasiswa dengan *adversity quotient quitter*. (3) Terdapat pengaruh dan interaksi antara model pembelajaran dan *adversity quotient* terhadap hasil belajar pemrograman komputer dari Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Semakin baik suatu model pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar pemrograman komputer, maka hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa akan lebih baik.