

ABSTRAK

Habib Akbar : Pengaruh Media Audio Visual Gerak Terhadap Peningkatan Hasil Pembelajaran Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan Pada Mata Pelajaran Teori Kejuruan Di SMKN 2 Medan T.A 2023/2024. Medan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melihat pengaruh media audio visual gerak terhadap peningkatan hasil pembelajaran siswa kelas X program keahlian teknik pemesinan pada mata pelajaran teori kejuruan di SMKN 2 Medan T.A 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang menggunakan dua kelas sebagai kelas penelitian, yakni kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol sebagai kelas penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan aplikasi canva dengan aplikasi *Power-Point* sebagai aplikasi pembandingan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan soal pilihan berganda. Adapun soal pilihan berganda tersebut ialah berupa soal *Pre-Test* dan *Post-Test*. *Pre-Test* dilakukan sebelum dilakukannya perlakuan penggunaan media, sedangkan *Post-Test* dilakukan sesudah dilakukannya perlakuan penggunaan media. Instrumen ini berlaku untuk kedua kelas, yakni kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil pembelajaran yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pengaruh signifikan antara penggunaan media animasi menggunakan aplikasi canva terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teori kejuruan di kelas X TP I di SMK Negeri 2 Medan. Dari hasil output SPSS 26.0 merupakan hasil uji t, nilai signifikan yang diperoleh $0.00 < 0,5$. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media animasi menggunakan aplikasi canva terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teori kejuruan di kelas X TP I di SMK Negeri 2 Medan.

Kata Kunci : Media Audio Visual Gerak, Canva, Teknik Pemesinan

ABSTRACT

Habib Akbar: The Effect of Motion Audio Visual Media on Improving the Learning Outcomes of Class X Students of the Machining Engineering Expertise Program in Vocational Theory Subjects at SMKN 2 Medan T.A 2023/2024. Terrain. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2024.

This study aims to improve student learning outcomes by looking at the influence of motion audio visual media on improving the learning outcomes of grade X students of the machining engineering expertise program in vocational theory subjects at SMKN 2 Medan T.A 2023/2024. This study uses an experimental quantitative method that uses two classes as research classes, namely the Experiment class and the Control Class as the research class conducted. This study uses the Canva application with the Power-Point application as a comparison application. The instrument used in this study uses multiple-choice questions. The multiple-choice questions are in the form of Pre-Test and Post-Test questions. The Pre-Test is carried out before the treatment of media use, while the Post-Test is carried out after the treatment of media use. This instrument applies to both classes, namely the Experiment class and the Control class. The results of the study showed that there was a significant difference in learning outcomes between the experimental class and the control class. The significant influence of the use of animation media using the Canva application on the improvement of student learning outcomes in vocational theory subjects in class X TP I at SMK Negeri 2 Medan. From the output results of SPSS 26.0 is the result of the t-test, the significant value obtained is $0.00 < 0.5$. Based on these results, it can be seen that there is a significant difference between the use of animation media using the Canva application and the improvement of student learning outcomes in vocational theory subjects in class X TP I at SMK Negeri 2 Medan.

Keywords: Motion Audio Visual Media, Canva, Machining Engineering