

Plagiasi Ade Hidayatullah

by FKIP UNIVED

Submission date: 06-Mar-2022 11:50PM (UTC-0500)

Submission ID: 1778215941

File name: Ade_Hidayatullah.docx (50.46K)

Word count: 1788

Character count: 10734



**PERBEDAAN HASIL BELAJAR
SIMULASI DIGITAL SISWA YANG
DIAJAR DENGAN METODE
KONVENSIONAL DAN METODE
PRAKTIK LANGSUNG DI KELAS X
SMK NEGERI 1 BENGKULU SELATAN**



Ade Hidayatullah¹⁾, Fadlul Amdhi Yul¹⁾, Edy Susanto^{1a)}

¹⁾Program studi Pendidikan Komputer Universitas Bengkulu

^{a)}Corresponding Author: edy.susanto722@gmail.com

Abstract

The purpose of this paper is to determine the differences in learning outcomes of digital simulations using conventional learning methods and direct practice in class X SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. This research is a type of quantitative approach research. The population in this study were all class X DKV 1 and X DKV 3 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. The sample used in this study, namely class X DKV 1 as experimental class 1 and X DKV 3 as experimental class 2. The sample consisted of 30 students. This research uses observation method, test method. Observation is used for observation or recording of objects at SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. The test method was used to determine differences in student learning outcomes of class X SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. The results of this study show student learning outcomes in Digital Simulation subjects taught with Conventional Methods and Practical Methods. It is known from the table that the average value (Mean) 85.00 and the Standard Deviation value (Std. Deviation) is 4.226 for the results. learn Digital Simulation students who are taught by the Direct Practice Method (X DKV 1), while the average value (Mean) is 80.33 and the Standard Deviation value (Std. Deviation) 3,994 for the Digital Simulation learning outcomes of students who are taught using the Conventional Method (X). DKV 3).

Keywords: *Difference, Learning Outcomes, Digital Simulation*

Abstrak

Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar simulasi digital menggunakan metode pembelajaran *Konvensional* dan *Praktik Langsung* di kelas X SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X DKV 1 dan X DKV 3 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Sampel yang digunakan digunakan dalam penelitian ini, yaitu kelas X DKV 1 sebagai kelas eksperimen 1 dan X DKV 3 sebagai kelas eksperimen 2. Sampel berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan metode observasi, metode tes. Observasi digunakan untuk pengamatan atau pencatatan terhadap obyek di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Metode tes digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Hasil Penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital yang diajar dengan Metode Konvensional dan Metode Praktik langsung diketahui dari table tersebut, bahwa nilai rata – rata (*Mean*) sebesar 85.00 dan nilai Standar Deviasi (*Std. Deviation*) sebesar 4.226 untuk hasil belajar Simulasi Digital siswa yang diajar dengan Metode Praktik Langsung (X DKV 1), Sedangkan nilai rata – rata (*Mean*) sebesar 80.33 dan nilai Standar Deviasi (*Std. Deviation*) sebesar 3.994 untuk hasil belajar Simulasi Digital siswa yang diajar dengan Metode Konvensional (X DKV 3).

Kata kunci : Perbedaan, Hasil Belajar, Simulasi Digital

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain yakni komponen tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media, dan sumber belajar serta komponen evaluasi, dimana tujuan dibidang kognitif berbeda strategi dan metodenya dengan tujuan di bidang afektif dan psikomotor (Erawati, 2013).

Seorang pendidik maupun calon pendidik harus memiliki pengetahuan tentang metode-metode pengajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa agar siswa lebih giat lagi dalam belajar. Karakteristik guru yang baik selalu mengadakan perbaikan dan pengajaran serta mampu memberi variasi stimulus yaitu suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga belum mengajar seorang guru harus dapat memilih metode yang tepat agar dalam kegiatan proses pembelajaran murid tidak merasa bosan, senantiasa berpartisipasi dan tercipta interaksi edukatif yang mempunyai pengertian hubungan timbal balik antara pendidik (guru) dan peserta didik (murid) dalam suatu sistem pengajaran.

Salah satu komponen pokok yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah pemilihan metode yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tidak ada satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pembelajaran, ini berarti bahwa metode pembelajaran sangat diperlukan oleh dosen sebagai alat motivasi ekstrensis dalam kegiatan belajar mengajar (Erawati, 2013). Metode adalah suatu cara atau prosedur yang ditempuh dosen/guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis yang dilakukan oleh seorang dosen/guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fathurrahman 2010 dalam Suyadi 2013).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semi pendekatan kuantitatif. Menurut Hamid Darmadi (2011: 17) eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan aktivitas

dan hasil belajar siswa antara menggunakan metode *Just in Time Teaching (JITT)* dengan menggunakan metode konvensional (ceramah).

Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode mengajar dengan cara penyampaian materi, bahan atau informasi secara lisan dan monolog oleh guru kepada siswa dengan hubungan satu arah.

Definisi Operasional

Metode ceramah adalah metode mengajar dengan cara penyampaian materi, bahan atau informasi secara lisan dan monolog oleh guru kepada siswa di depan kelas.

Metode Praktik Langsung

Definisi konseptual metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan memperagakan dan mempertunjukkan secara langsung baik sebenarnya atau tiruan suatu proses atau cara kerja benda dihadapan peserta didik melalui media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi.

Hasil Penelitian

Perbedaan hasil belajar siswa – siswi Smk Negeri 1 Bengkulu Selatan

Tabel 7. Output Uji T- Test Post – Test DKV 1 dan DKV 3.

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar (Post-Test)	DKV 1	15	85.00	4.226	1.091
	DKV 3	15	80.33	3.994	1.031

Tabel diatas menggambarkan nilai rata-rata (*Mean*) dan nilai Standar Deviasi (*Std. Deviation*) untuk Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Praktik Langsung (DKV 1 Post-Test) dan Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Konvensional (DKV 3 Post-Test).

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 85,00 dan nilai Standar Deviasi (*Std. Deviation*) sebesar 4,226 untuk Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Praktik Langsung (DKV 1 Post-Test), sedangkan nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 80,33 dan nilai Standar Deviasi (*Std. Deviation*) sebesar 3,994 untuk Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Konvensional (DKV 3 Post-Test).

Pembahasan

Berdasarkan penelitian ini, peneliti melakukan uji soal test dan uji praktik langsung pada dua kelas yaitu kelas DKV 1 dan DKV 3.

Uji Konvensional (Soal Test) dikelas DKV 3 pada hari senin dan jam 07.30 – 10.30 yang ditentukan oleh peneliti dan guru di dalam kelas tersebut sebanyak 15 siswa – siswi yang sedang melakukan uji konvensional.

Uji Praktik Langsung dikelas DKV 1 pada hari senin dan jam 10.45 – 11.30 yang ditentukan oleh peneliti dan guru di dalam kelas sebanyak 15 siswa – siswi yang sedang melakukan uji praktik langsung.

Berdasarkan Uji Hipotesis, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital yang di ajar dengan Metode Konvensional dan Metode praktik langsung diketahui dari table tersebut, bahwa nilai rata – rata (*Mean*) sebesar 85.00 dan nilai Standar Deviasi (*Std. Deviation*) sebesar 4.226 untuk hasil belajar Simulasi Digital siswa yang diajar dengan Metode Praktik Langsung (X DKV 1), Sedangkan nilai rata – rata (*Mean*) sebesar 80.33 dan nilai Standar Deviasi (*Std. Deviation*) sebesar 3.994 untuk hasil belajar Simulasi Digital siswa yang diajar dengan Metode Konvensional (X DKV 3).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada terdapat perbedaan dari hasil belajar siswa simulasi digital kelas X DKV 3 dan X DKV 1 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan, dibuktikan dari Uji Independent Samples t-Test, karena data Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Praktik Langsung (Post-Test) dan Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Konvensional (Post-Test) berdistribusi normal. Dari Table 8 tersebut diketahui bahwa nilai uji Independent Samples t-Test (t) sebesar 3,108 dengan nilai p sebesar 0,004. Karena nilai $p < 0,05$ maka dikatakan ada perbedaan rata-rata antara Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Praktik Langsung (Post-Test) dan Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Konvensional (Post-Test) di Kelas X SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

2. Dengan menggunakan Pre – Test dan Post – Test, dibuktikan di Uji T-Test :

a. Pre – Test dan Post – Test DKV 1 (Metode Praktik Langsung)

Dari tabel 9 tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata (Mean) sebesar 85,00 dan nilai Standar Deviasi (Std. Deviation) sebesar 4,226 untuk Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Praktik Langsung (DKV 1 Post-Test), sedangkan nilai rata-rata (Mean) sebesar 69,67 dan nilai Standar Deviasi (Std. Deviation) sebesar 8,338 untuk Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Praktek Langsung (DKV 1 Pre-Test).

b. Pre- Test dan Post – Test DKV 3 (Metode Konvensional)

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata (Mean) sebesar 80,33 dan nilai Standar Deviasi (Std. Deviation) sebesar 3,994 untuk Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Konvensional (DKV 3 Post-Test), sedangkan nilai rata-rata (Mean) sebesar 68,67 dan nilai Standar Deviasi (Std. Deviation) sebesar 5,815 untuk Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Yang Diajar Dengan Metode Praktek Langsung (DKV 3 Pre-Test).

Daftar Pustaka

- Abdul, Majid. 2009. Perencanaan Pembelajaran. (Bandung: PT Remaja Rosda karya ,2009),138
- Blight dalam Hisyam Zaini, Bermawu Muthe dan Sekar Ayu. 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. 2008),89
- Delianti, P. I., Tasrif, E., & Dewi, I. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 6(1). <https://ranimohune.wordpress.com/2014/04/21/pengertian-simulasi-digital/>
- Iskandarwassid dan H. Dadang Sunendar. (2016). Strategi pembelajaran Bahasa. Bandung: PT remaja Rosda Karya.
- Majid, Abdul. (2016). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT remaja Rosda Karya
- Nurmala Dewi, N. (2019). *PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE BELAJAR DISKUSI DAN METODE DEMONSTRASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII DI SMP NEGERI 05 KOTA BENGKULU* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).

-
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116-126.
- Sardiman, A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sastria, A., & Muhammad, A. (2018). *Perbandingan Metode Pembelajaran Active Learning Dengan Metode Pembelajaran Ceramah Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. *JIKP Jurnal Ilmiah Kesehatan Pencerah*, 7(2), 126-131.
- Suseno, Hasan (2020) *PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA ANTARA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS MOODLE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X TKJ DI SMK NEGERI 2 TEMANGGUNG*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Subana, M dan Sunarti. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Widiawati, Nolis, and Deddy Sofyan. "Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Siswa antara yang Mendapatkan Metode Kumon dan Metode Konvensional." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 2.2 (2013): 99-110.
- <https://raharja.ac.id/2020/11/17/model-pembelajaran-konvensional/>

Plagiasi Ade Hidayatullah

ORIGINALITY REPORT

28%

SIMILARITY INDEX

28%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	7%
2	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	6%
3	Submitted to King Fahd University for Petroleum and Minerals Student Paper	4%
4	stikesmu-sidrap.e-journal.id Internet Source	3%
5	id.123dok.com Internet Source	3%
6	ejournal.uika-bogor.ac.id Internet Source	2%
7	jurnal.unived.ac.id Internet Source	2%
8	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	2%