

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK PENGUKURAN DENGAN *ADOBE FLASH* DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL

Oleh:
Andy Wibowo
06503241034

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengetahui pengetahuan siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe Flash*, 2) Mengetahui pengetahuan siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan pembelajaran tanpa menggunakan media *Adobe Flash*, 3) Mengetahui perbedaan pengetahuan siswa yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe Flash* dengan siswa yang tidak diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe Flash*, 4) Mengetahui besarnya efektivitas media *Adobe Flash* dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental*, dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Bantul, dengan subjek penelitian kelas 1 TP 3 39 siswa (kelas eksperimen) dan kelas 1 TP 2 39 siswa (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Teknik analisis data menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan pengetahuan siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan media *Adobe Flash*, yaitu 40,46 menjadi 69,72 dengan hasil uji-t menunjukkan t hitung 13,87 lebih besar dari t tabel 2,00. (2) Terdapat perbedaan pengetahuan siswa kelas kontrol sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran tanpa media *Adobe Flash*, yaitu 41,62 menjadi 62,67 dengan hasil uji-t menunjukkan t hitung 11,76 lebih besar dari t tabel 2,00. (3) Peningkatan pengetahuan siswa kelas eksperimen lebih besar atau lebih cepat daripada peningkatan pengetahuan siswa kelas kontrol yaitu $69,72 > 62,67$. (4) Besarnya efektivitas penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* dalam meningkatkan pengetahuan siswa adalah sebesar 8,21 sehingga menunjukkan penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* memberikan kontribusi yang positif dan lebih efektif daripada yang tidak menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*.