

ABSTRAK

Penerapan Software Inventor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Diklat Gambar Teknik Manufaktur Kelas Xi Smk Negeri 1 Bukittinggi.

Oleh: Yoga Andika

Pembelajaran Gambar Teknik Manufaktur sering dilakukan menggunakan cara konvensional sehingga minat siswa dalam belajar tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menambah minat peserta didik dalam pembelajar dengan cara menerapkan software Inventor.

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode kuantitatif Quasi Experiment design berfugsi untuk melihat hasil dari belajar peserta didik melalui pre-test maupun post-test kelas experiment dan juga kelas control. Penelitian ini dilaksanakan pada SMK Negeri 1 Bukittinggi menggunakan metode Sampling Purpuse pada kelas XI jurusan Teknik Mesin. Pengujian pada uji hipotesis ini adalah uji Independent Sampel T-test diperoleh nilai sig (2 tailed) pada kelas experiment dan kelas control sebesar 0,000, yaitu $\leq 0,05$. Kemudian diperoleh nilai dari thitung 6,894. Sedangkan taraf signifikan ttabel 0,05 dengan df sebanyak 60 diperoleh 2,65748. Dapat disimpulkan bahwa thitung $>$ ttabel ($6,894 > 2,65748$). Pengujian dari nilai N-Gain yang diperoleh dari penerapan software Inventor sebesar 0,453 atau 45,3% yang berarti penerapan dari software Inventor efektif jika diterapkan karena nilai yang diperoleh dari rata-rata standard N-Gain yaitu $0,453 \geq 0,30$.

Hasil analisis dari uji t dan uji nilai N-Gain, maka diperoleh bahwa terdapat kenaikan signifikan pada hasil belajar peserta didik menggunakan software Inventor dibandingkan dengan media konvensional. Hasil dari analisis tersebut menunjukkan bahwa penerapan dari software Inventor efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Teknik Manufaktur, Media Pembelajaran