

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MEDIA *GNOMIO* PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR DI SMK NEGERI 3 BULUKUMBA**

**REZKIANA**

**1229040027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK**

**INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2016**

**ABSTRAK**

**Rezkiana, 1229040027. *Penerapan Media Gnomio pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Di SMK Negeri 3 Bulukumba.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar, 2016. Pembimbing : Riana dan Suhartono.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media *gnomio* pada mata pelajaran jaringan dasar di SMK Negeri 3 Bulukumba, Penelitian ini adalah peneltian tindakan kelas, denga subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 3 Bulukumba yang berjumlah 31 orang. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dengan cara observasi kehadiran siswa, keaktifan siswa, Respon siswa terhadap materi, dan minat siswa setiap pertemuan dan tes di akhir siklus I dan siklus II. Teknik ini menunjukkan bahwa penerapan media *gnomio*  dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana setelah penerapan media *gnomio* dilaksanakan, tes siklus I belum memenuhi indikator keberasilan yang ditetapkan, maka dilanjutkan pada siklus II yang merupakan hasil refleksi dari siklus I di mana pada siklus II jumlah siswa yang memenuhi KKM meningkat dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

**Kata kunci** : Media *gnomio,* Hasil belajar

**DAFTAR PUSTAKA**

[1][2][3][4][5][6][7][8][9][10][11]

[1] A. Fitriani, M. Danial, and M. Wijaya, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas X MIA SMAN 1 Bungoro (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia),” *CHEMICA*, vol. 15, no. 2, pp. 114–122, 2014.

[2] D. Firdaus and D. A. Rahmawati, “Perbedaan Hasil Belajar Materi Ekosistem melalui Penerapan Media MindManager dan Media Powerpoint pada Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Marusu Kabupaten Maros,” *bionature*, vol. 14, no. 2, 2013.

[3] I. S. Husnul, B. Nurhayati, and O. Jumadi, “Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba,” *Sainsmat*, vol. 4, no. 1, 2015.

[4] Y. Yulvinamaesari, H. Helmi, and K. Khaeruddin, “Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Strategi Reciprocal Teaching (Pembelajaran Timbal-Balik) pada SISWA kelas VII SMP Negeri 24 Makassar,” *J. Math. Nat. Sci.*, vol. 4, no. 1, 2015.

[5] M. Tawil, “Upaya peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Asesmen Kinerja DI SMA Negeri 1 Sungguminasa Kab. Gowa,” in *Prosiding Seminar Nasional Peranan asesmen dan ujian dalam peningkatan mutu pendidikan nasional*, 2015.

[6] A. Mahdis, “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Elektronika Dasar Berbasis Circuit Wizard di SMK Negeri 1 Bulukumba.” Universitas Negeri Makassar, 2014.

[7] Z. Zulhaji, “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK PADA PROSES PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI,” in *Seminar Nasional Temu Alumni Fakultas Teknik UNM Tahun 2010*, 2010.

[8] A. Salam, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Professional Pada Materi Pokok Sistem Koloid.” Universitas Negeri Makassar, 2014.

[9] F. Daud and A. Rahmadana, “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis E-Learning pada Materi Ekskresi Kelas XI IPA 3 SMAN 4 Makassar,” *bionature*, vol. 16, no. 1, 2015.

[10] A. M. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.

[11] H. Bakri, “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2,” *J. Medtek*, vol. 3, no. 2, pp. 3–4, 2011.