

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *software NetBeans* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman *desktop* kelas XI RPL SMK. Metode yang digunakan adalah eksperimen menggunakan tes. Teknik analisis menggunakan uji normalitas, dalam penelitian ini berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas bersifat homogen. Hasil perhitungan uji t pada soal kognitif didapat $t_{hitung} = 10,32$ dan $t_{tabel} = 2,07$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran *software NetBeans* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Sedangkan hasil perhitungan uji t pada soal psikomotorik didapat $t_{hitung} = 2,12$ dan $t_{tabel} = 2,07$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran *software NetBeans* terhadap hasil belajar psikomotorik siswa. Regresi linier sederhana pada soal kognitif diperoleh nilai konstantan $a = 57,97$ dan nilai konstanta $b = 0,491$. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y_1 = 57,97 + 0,491X_1$. Sedangkan pada soal psikomotorik didapatkan nilai konstantan $a = 29,25$ dan nilai konstanta $b = 0,674$. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y_2 = 29,25 + 0,674X_2$. Dan uji gain ternormalisasi terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa kognitif dan psikomotorik.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Software NetBeans*, Pemrograman *Desktop*.

ABSTRACT

The study aims to determine the influence of learning media software NetBeans on student learning outcomes on the subjects of desktop programming class XI RPL SMK. The method used is the experiment using the test. The analysis technique using normality test, in this study normal distribution. While homogeneity test is homogeneous. The results of t test calculation on cognitive problems obtained $t_{count} = 10,32$ and $t_{table} = 2.07$, so it can be concluded that there is a significant influence on the application of learning media software NetBeans to students' cognitive learning outcomes. While the results of t test calculation on psychomotor problem obtained $t_{count} = 2.12$ and $t_{table} = 2.07$, so it can be concluded that there is a significant influence on the application of learning media software NetBeans to students psychomotor learning outcomes. Simple linear regression on the cognitive problem obtained value constant $a = 57.97$ and value constant $b = 0.491$. So obtained regression equation $Y_1 = 57,97 + 0,491X_1$. Whereas in psychomotor problem got value constant $a = 29,25$ and value constant $b = 0,674$. So that obtained regression equation $Y_2 = 29,25 + 0,674X_2$. And the normalized gain test is an increase of the students' cognitive and psychomotor learning outcomes.

Key words: *Intructional Media Software NetBeans, Desktop Programming.*