

Umami Raudhutul Jenah. 2022. Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran *Logic Simulator Pro* dan Media Buku Lks Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Tkj Smk Negeri 1 Blega. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing 1: Muhamad Afif Effindi, S.kom., M.T

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *logic simulator pro* dan media buku Lks terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Blega. Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *Quasi Exsperimental Design*. Pada penelitian ini populasi sebanyak 44 siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Blega dengan sampel penelitian sebanyak 40 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non probability sampling*, penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas eksperimen adanya perlakuan media pembelajaran *logic simulator pro* dan kelas kontrol penggunaan media buku Lks. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Angket yaitu sebanyak 20 pernyataan. Hasil menunjukkan bahwa skor rata-rata didapatkan nilai t_{hitung} 29,9764 sedangkan untuk t_{tabel} 2,101. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen adanya penggunaan media pembelajaran *logic simulator pro* dan kelas kontrol penggunaan media buku Lks.

Kata kunci: Media *Logic Simulator Pro*, Minat Belajar

Ummi Raudhutul Jenah. 2022. Comparison of the Use of Logic Simulator Pro Learning Media and Lks Book Media against the Learning Interests of Class X Students of Tkj Smk Negeri 1 Blega. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Supervisor 1: Muhamad Afif Effindi, S.kom., M.T

ABSTRACT

The purpose of this study is whether there is a difference between the use of pro logic simulator learning media and Lks book media to the learning interests of class X students of TKJ SMK Negeri 1 Blega. The research used is a type of Quasi Exsperimental Design research. In this study, the population was 44 students of class X TKJ SMK Negeri 1 Blega with a research sample of 40 students. The sampling technique used in this study is a non-probability sampling technique, this study is divided into 2 groups, namely the experimental class for the treatment of logic simulator pro learning media and the control class for the use of Lks. Data collection techniques were carried out using questionnaires, namely as many as 20 statements. The results showed that the average score obtained acalculated t value of 29.9764 while for tthe table 2.101. So it can be concluded that tcount > ttable then there is a significant difference between the experimental class of the use of pro logic simulator learning media and the control class of the use of Lks book media.

Keywords: Media Logic Simulator Pro, Interest in Learning