

## ABSTRAK

DIAN MARLIYANA, Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI model Instructional Games Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Pengetahuan Tekstil. Skripsi. Jakarta: Program Studi Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang pengaruh multimedia pembelajaran interaktif CAI (*Computer-Assisted Instruction*) model *Instructional Games* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengetahuan Tekstil. Pelaksanaan penelitian di prodi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta pada semester ganjil, tahun akademik 2012-2013. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *pre-eksperimental design* dengan pendekatan *one-shut case study* dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Tata Busana yang sedang mengikuti mata kuliah Pengetahuan Tekstil sejumlah 73 mahasiswa.

Uji persyaratan analisis yaitu dengan uji normalitas data menghasilkan taraf signifikan = 0,317 atau  $\rho_{\text{value}} > \alpha (0,05)$ . Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t-dependen (*paired sample test*) menghasilkan nilai  $t_{\text{hitung}}$  yaitu -14,572 dengan nilai  $\rho_{\text{value}}$  0,000. Data hasil uji t tersebut dapat disimpulkan bahwa  $\rho_{\text{value}} < \alpha(0,05)$ .

Karena  $\rho_{\text{value}} < \alpha(0,05)$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti rata-rata hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan media instructional games lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan media instructional games. Dengan kata lain, terdapat pengaruh positif hasil belajar mahasiswa Tata Busana pada materi serat protein antara pembelajaran sebelum menggunakan media *instructional games* dengan pembelajaran setelah menggunakan media *instructional games*.

## **ABSTRACT**

*DIAN MARLIYANA, The Influence of CAI Interactive Learning Multimedia Model Instructional Games On Learning Outcomes In Textiles Science Subject. Thesis. Jakarta: Dressmaking Studies Program, Department of Family Prosperity, Faculty of Engineering, State University of Jakarta, 2013.*

*This study aimed to gain knowledge about the influence of CAI multimedia interactive learning Model Instructional Games on learning outcomes of students in Textile Science Subject. Implementation research at dressmaking Studies Program, State University of Jakarta on the semester years of academic 2012-2013. The research method used is the pre-experimental design approach to one-shut case study and the sampling technique used is saturated sampling. The population in this study were all students who are following of Textile Science Subject is 73 students.*

*Test requirements analysis is to generate test data normality or significance level = 0.317  $\rho_{value} > \alpha$  (0.05). This shows that the data were normally distributed. The results of hypothesis testing using dependent t-test (paired sample test) produces  $t_{count}$  -14.572 with  $\rho_{value}$  is 0.000. T-test data it can be concluded that the  $\rho_{value} < \alpha$  (0.05).*

*Because  $\rho_{value} < \alpha$  (0.05) then  $H_o$  is rejected which means that the average student results after using instructional games multimedia is higher than the average student results before using instructional games multimedia. In other words, there is a positive influence on learning outcomes of students on protein fibers between learning before using instructional games multimedia and learning games after using instructional games multimedia.*