

**Aditiarana (2014). PENERAPAN COGNITIVE LOAD THEORY (CLT) PADA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTU GAME ‘KUIS ISTILAH’PADA MATERI JARINGAN KOMPUTER DASAR**

**ABSTRAK**

Penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan cenderung berbentuk tekstual masih banyak digunakan pada jaringan komputer dasar. Hal tersebut dapat mengurangi minat belajar siswa yang berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Cognitive Load Theory (CLT) pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbantu *Game* ‘Kuis Istilah’pada Materi Jaringan Komputer Dasar” di SMAN 9 Bandung. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil penerapan CLT pada multimedia pembelajaran interaktif, untuk mengetahui penilaian siswa, dan untuk melihat kelayakan dari multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Dari tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan data dari hasil wawancara bersama guru TIK SMAN 9 Bandung, angket validasi ahli yang diberikan kepada dosen dan guru TIK, dan angket penilaian siswa terhadap multimedia yang telah dikembangkan. Dari penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil : 1) Multimedia pembelajaran interaktif yang dihasilkan dikategorikan sangat baik, baik oleh ahli media dengan persentase sebesar 86.60 % maupun oleh ahli materi dengan persentase sebesar 86.20%. 2) Hasil penerapan CLT pada multimedia pembelajaran interaktif mendapat respon positif dari siswa. 3) Siswa memberikan penilaian sangat baik dilihat dari persentase akhir yaitu sebesar 85.87 % yang dinilai berdasarkan aspek RPL, aspek Pembelajaran, dan Aspek Komunikasi Visual.

**Kata Kunci :** Multimedia Pembelajaran Interaktif, CLT, *Game* ‘Kuis Istilah’

**Aditiarana (2014). IMPLEMENTATION OF COGNITIVE LOAD THEORY (CLT) ON THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING IN ASSIST OF 'KUIS ISTILAH' GAMES IN BASIC COMPUTERS NETWORKING**

**ABSTRACT**

*There are many use of less interactivity and textual learning media in basic computers networking. As a result, students interest of learning can be decreased which affect the achievement of learning objectives. Based on that background, so the research with title "Implementation Of Cognitive Load Theory (CLT) On The Development Of Interactive Multimedia Learning In Assist Of 'Kuis Istilah' Games In Basic Computers Networking" at SMA 9 Bandung was made. This research is to know about a results of CLT implementation on interactive multimedia learning, to know about students assessment, and to know the worthiness of developed interactive multimedia learning. From the research, there were obtained a results : 1) the yielded interactive multimedia learning have categorized very good, by media experts with percentage of 86.60 % or also by material experts with percentage of 86.20%. 2) A result of CLT implementation on interactive multimedia learning received a positive response from students. 3) the students gave a very good assessment refer to final percentage in amount of 85.87% which according to RPL aspect, learning aspect, and visual communication aspect.*

**Keyword :** *Interactive Multimedia Learning, CLT, 'Kuis Istilah' Game*