

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN VAK (*VISUAL, AUDITORY* DAN *KINESTHETIC*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PEMROGRAMAN DASAR**

Tivany Chella Nur Fitri, 1105082, tivanny.chella@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *adventure game* dengan menggunakan model pembelajaran VAK (*Visual, Auditory* dan *Kinesthetic*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar. Dari tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan data penelitian dari angket survey lapangan yang diberikan kepada Guru Teknik Komputer Jaringan (TKJ) kelas XI di SMK PU Negeri Bandung Provinsi Jawa Barat pada analisis, angket validasi ahli pada tahap pengembangan yang diberikan kepada dosen-dosen dan guru TKJ dan angket penilaian siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *adventure game*. Data juga didapatkan dengan menggunakan instrument tes dalam bentuk pilihan ganda dan drag & drop. Dari penelitian ini didapatkan hasil : 1) multimedia interaktif berbasis *adventure game* telah dikembangkan dan dinilai baik dan layak digunakan dengan rata-rata presentase kelayakan 84,44% oleh ahli media dan 80% oleh ahli materi, kemudian siswa memberikan penilaian baik terhadap multimedia interaktif berbasis *adventure game* dengan presentase penilaian yang diuraikan menjadi 3 aspek, 85,56 % untuk aspek perangkat lunak, 85,71% untuk aspek pembelajaran dan 85% untuk aspek komunikasi visual. 2) multimedia interaktif berbasis *adventure game* memberikan adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum menggunakan multimedia sebesar 68,67% dibandingkan dengan nilai rata-rata sesudah menggunakan multimedia 79,27 , hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat.

TIVANY CHELLA NUR FITRI, 2013

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN
MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN VAK (*VISUAL, AUDITORY* DAN *KINESTHETIC*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Adventure Game*, Model Pembelajaran, *Visual Auditory* dan *Kinesthetic* (VAK),

Hasi Belajar Siswa

**ADVENTURE GAME-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN
USING VAK (VISUAL, AUDITORY, AND KINESTHETIC) LEARNING
MODEL TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN BASIC
PROGRAMMING SUBJECT**

Tivany Chella Nur Fitri, 1105082, tivanny.chella@yahoo.com

ABSTRACT

This research aims to design and build an adventure game-based interactive multimedia by using the VAK (Visual, Auditory and Kinesthetic) learning model to improve student learning outcomes in basic programming subjects. From the steps of the research and development, the data were obtained from the survey questionnaire which were given to teachers Computer Engineering Network (CEN) grade XI of SMK PU Negeri Bandung in West Java province on the analysis phase (the expert validation questionnaire given to CEN lecturers and teachers, and student assessment questionnaire on the adventure game-based interactive multimedia on the development stage). The data also were obtained by using test instrument in the form of multiple choices and drag & drop. The study shows that: 1) the adventure games-based interactive multimedia has been developed and considered good and suitable to be used with an average percentage of 84.44% viability by media experts and 80% by materials. The students gave a good assessment of the adventure games-based interactive multimedia with a percentage of votes which are divided into three aspects: 85.56% for the software aspect, 85.71% for the learning aspects and 85% for aspects of the visual communication; 2) the adventure games-based interactive multimedia provides an increase in students' average score before using multimedia

TIVANY CHELLA NUR FITRI, 2013

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN VAK (VISUAL, AUDITORY DAN KINESTHETIC) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

in 70.47% with an average score of 79.5 % after using it. This suggest that increased student learning result.

Keywords: Interactive Multimedia, Adventure Game, Learning Model, Visual Auditory and Kinethetic (VAK), Student Learning Outcomes.