

**PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA BERBASIS LABIRIN GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SMK**

Abstrak

Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang bermuara pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dipesankan adalah pendekatan scientific dan pemberdayaan media yang mendukung. Penelitian ini bertujuan merancang multimedia berbasis labirin game dan menerapkannya dalam pembelajaran dengan pendekatan scientific pada. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMK di Kota Cimahi pada Mata Pelajaran Jaringan Komputer dengan pokok bahasan Topologi Jaringan pada 2 (dua) kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode penelitian yang digunakan adalah Mix Method Research (MMR) yaitu gabungan antara kualitatif dalam rancang bangun multimedia dengan kuantitatif dalam kajian dampak pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para siswa SMK secara umum (67,57%) menyukai materi topologi jaringan, menyukai multimedia (73,58%), dan khususnya multimedia interaktif game dan flash (83,78%). Multimedia berbasis labirin game yang dikembangkan memenuhi kelayakan yang baik berdasarkan aspek media dan materi masing-masing tahap penelitian meliputi studi lapangan 83,50% dan 82,02%. Hasil belajar siswa sebagai dampak pembelajaran dengan pendekatan scientific menggunakan multimedia berbasis labirin game meningkat dengan indeks gain rata-rata 0,58 (58%) dan lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan multimedia konvensional dengan indeks gain rata-rata 0,41 (41%). Berdasarkan hasil tersebut maka pembelajaran dengan pendekatan scientific menggunakan multimedia berbasis labirin game dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatnya pemahaman dan berpikir kritis siswa. Multimedia pembelajaran berbasis labirin game yang dikembangkan mendapat respon positif dengan tingkat kualifikasi baik (74,56%).

Kata Kunci : *Mix Method Research, Pendekatan Scientific, Multimedia Berbasis Labirin Game.*

Sarah Hafitriani, 2015

PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS
LABIRIN GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**LEARNING WITH THE SCIENTIFIC APPROACH BY USING
MULTIMEDIA BASED ON GAME LABIRIN TO IMPROVE
THE LEARNING RESULTS FOR STUDENTS OF
VOCASIONAL HIGH SCHOOL**

A b s t r a c t

The objectives of curriculum 2013 are to improve the quality of education in Indonesia, which leads to improving the quality of learning. Scientific approach and supported empowerment media is one approach as massaged. This research aims to design a game labirin based multimedia and apply in learning the scientific approach. This study was conducted in one of the SMK in Cimahi in Subjects of Computer Network on the sub. subject of Network Topology on 2 (two) classes of experimental class and control class. The method used is Mix Method Research (MMR) which combines qualitative in multimedia design with quantitative in the study of learning impact. The results showed that the general sesecara vocational students (67.57%) of network topology like material, like multimedia (73.58%), and in particular interactive multimedia games and flash (83.78%). Multimedia-based maze game developed good meet eligibility based media and material aspects of each stage of the research includes field studies 83.50% and 82.02%. Student learning outcomes as a result of using a scientific approach to learning with multimedia-based game labirin with an index increased an average gain of 0.58 (58%) and higher than using conventional multimedia index average gain of 0.41 (41%). Based on these results the scientific approach to learning by using multimedia-based game labirin can improve the quality of learning and increased understanding and critical thinking of students. Multimedia of learning based game labirin wich developed, got positive response from the students with a good qualification level (74.56%).

Sarah Hafitriani, 2015

PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS
LABIRIN GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

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

Abstrak

Keywords: *Method Mix Research, Scientific Approach, Multimedia-Based Game Labirin.*

Sarah Hafitriani, 2015
PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN *SCIENTIFIC* MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS
LABIRIN GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu