

ABSTRAK

Permasalahan yang diteliti dalam skripsi ini berkaitan dengan bagaimana cara pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *educational games* dengan menggunakan strategi pembelajaran ARCS serta untuk mengetahui tingkat motivasi peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran tersebut. Secara umum tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik dengan bantuan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik elektronika analog dan digital dasar dalam materi bilangan biner. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model Plomp yang terdiri dari fase investigasi awal (*Preliminary Investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/konstruksi (*realization/contruction*), fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation, revision*) dan fase implementasi (*implemantation*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan survey lapangan dan angket. Setelah multimedia dikembangkan lalu diadakannya proses validasi ahli, baik ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media 74% dan ahli materi 73% dapat dikategorikan Baik. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran menggunakan angket, setelah proses analisis didapat presentase 77% dimana tingkat motivasi peserta didik dikategorikan Sangat Baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis *educational games* dengan menggunakan strategi pembelajaran ARCS, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : *Educational Games*, ARCS, Motivasi

ABSTRACT

This paper discusses about how to develop educational *games* based multimedia learning using ARCS learning strategy. Generally, the objective of this paper is to enhance student motivation with interactive multimedia learning on analog electronic engineering and basic digital. The method utilized was Research and Development with Plomp model consisting of Preliminary Investigation, Design, Realization/Construction, Test, Evaluation and Revision, and then Implementation. Data collection employed field note and survey. After the multimedia developed, validation was applied both by a media expert and content one. The result of validation by media expert was 74% and by content expert was 73% can be categorized as Good. Moreover, to find the learning motivation after the students employed the multimedia learning, a survey was applied. The finding was 77% out of the students have very good motivation. According to the findings, it can be concluded that educational *games* based multimedia learning with ARCS strategy enhanced the student motivation.

Keywords : Educational Games, ARCS, Motivation