

ABSTRAK

PENERAPAN PENDEKATAN LAPS (LOGAN AVENUE PROBLEM SOLVING)-HEURISTIK BERBASIS MULTIMEDIA PUZZLE GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SIMULASI DIGITAL SISWA

Tyoriza Pristy Saputri
1105058

Pemahaman merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemahaman merupakan tahapan kedua dalam proses belajar setelah pengetahuan. Pemahaman siswa bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan. Kurang tepatnya pemahaman siswa saat ini diakibatkan dari kurang tepatnya pemilihan metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran pun seyogyanya dibantu dengan media agar terciptanya proses pembelajaran yang menarik. Namun, dari angket penelitian yang didapat hanya 38% guru yang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun hanya sampai batas menggunakan *powerpoint*. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk menerapkan suatu metode pembelajaran yaitu pendekatan LAPS –*Heuristik* menggunakan multimedia *puzzle game* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi SMK Negeri 2 Bandung , sedangkan sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini terdiri dari 35 siswa dan siswi kelas TKI 2. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mix method research (MMR). Setelah melaksanakan penelitian (pengisian angket, respon terhadap pembelajaran pendekatan LAPS- *Heuristik*, *pre-test* dan *post test*) diperoleh hasil dengan nilai gain sebesar 0,39 dimana mengandung arti bahwa terdapat peningkatan dari hasil *pre-test* ke *post test* yang termasuk dalam kategori sedang. Sehingga dengan kata lain terjadi peningkatan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini penulis merekomendasikan agar metode pembelajaran pendekatan LAPS (*Logan Avenue Problem Solving*) –*Heuristik* menggunakan multimedia berbasis *puzzle game* dipergunakan sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci : Pendekatan LAPS (*Logan Avenue Problem Solving*) – *Heuristik*, Multimedia Berbasis *Puzzle Game*, Pemahaman Siswa.

ABSTRACT

Influence of LAPS (Logan Avenue Problem Solving)-Heuristik Approach Using Multimedia Basis of Puzzle Game Toward Student Understanding in Digital Simulation

**Tyoriza Pristy Saputri
1105058**

Comperhension is the important thing in learning process. Comperhension is the second phase in learning process after knowledge. Student comperhension depend on using learning method. Uncorrectly student comperhension is cause by wrong choosing learning method. Learning method must helped by media so that make an attractive learning. But, from questionnaire, just 38% teacher who used learning media. The learning media in class just display in power point in front of the class This research have a purpose to know the influence of LAPS (Logan Avenue Problem Solving)-Heuristik approach using multimedia basis of puzzle game toward student understanding in digital simulation course in class. The population in this research are students in SMK Negeri 2 Bandung, whereas the sample in this research about 35 students TKI 2 class. Research method in this research is Mix Method Research. After doing research (answer questionnaire, the response toward learning LAPS approach, pre-test and post-test) in one week retrieved the result with gain about 0.39 which means there are found increase from pre-test to post-test in medium category. So in the other words, increasing of student understanding is happen. Based on this research, researcher give recommendation so that learning method of LAPS (Logan Avenue Problem Solving)-Heuristik approach using multimedia basis of puzzle game used as one of learning model for increase student understanding.

Keyword: *LAPS (Logan Avenue Problem Solving) – Heuristik Approach, Multimedia of Puzzle Game, Student Understanding.*

Tyoriza Pristy Saputri, 2015
**PENERAPAN PENDEKATAN LAPS - HEURISTIK MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PUZZLE GAME
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SIMULASI DIGITAL SISWA**