

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DENGAN METODE IMPROVE PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

Fahmi Hamdani, 1100260, fahmihamdani11@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Materi pengenalan jaringan pada jaringan dasar menekankan pada pemahaman konsep yang membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi. Pelaksanaan program belajar dan mengajar dengan inovasi baru perlu diterapkan. Maka dari itu penulis bermaksud membuat proses pembelajaran yang lebih menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Yaitu dengan menggunakan multimedia dan metode pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Metode *IMPROVE* digunakan penulis karena metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan tahapan-tahapan *introducing the new concepts, metacognitive question, practicing, review and reducing difficulties, obtaining mastery*, dan *enrichment*, serta dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Perancangan dan pembangunan multimedia ditujukan kepada siswa SMK. 87% dari 30 siswa SMK mengatakan bahwa mereka sering bermain *game*. Dalam ranah penelitian ini perancangan pembangunan multimedia berbasis *game* ini meliputi beberapa tahapan diantaranya, tahap analisis; tahap desain; tahap pengembangan; tahap penelitian, dan tahap laporan penelitian. Multimedia pembelajaran berbasis *game* berpengaruh secara signifikan berdasarkan perolehan nilai gain sebesar 0.81 untuk kelas eksperimen dan 0.59 untuk kelas kontrol. Respon siswa penggunaan multimedia berada di kategori sangat baik dengan persentase adalah 90.40%.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran, *Game*, Metode *IMPROVE*, Pemahaman Siswa.

DESIGN OF MULTIMEDIA LEARNING BASED ON GAME WITH IMPROVE METHOD IN BASIC NETWORK TO INCREASE STUDENT COMPREHENSION

Fahmi Hamdani, 1100260, fahmihamdani11@gmail.com

ABSTRACT

Developments of technology information and communication has given the influence to the world of education, especially in the learning process. The material introduce network on the basic network emphasized in understanding of the concept that require high levels of comprehension. The implementation of learning and teaching program with a new innovation need to be applied. Therefore writer intended to make the learning process who make the students more active in learning. That is by using multimedia and learning methods in the learning process. The IMPROVE method used by the writer because this method can increase students comprehension, with stages introducing the new concepts, metacognitive question, practicing, review and reducing difficulties, obtaining mastery, and enrichment, as well as to encourage students to be more active in the learning process. And the development of multimedia intended to the SMK student. 87% of 30 students SMK said that they often play games. In the realm of this study of the construction of multimedia based this game covering some phases of them, the analysis; the design; the development; the research, and the report research. Multimedia learning based on game influential significantly based on the result of value gain amount of 0.81 for the experiment class and 0.59 for control class. The response students used multimedia was in the category of very well with the percentage is 90.40 %.

Keywords : Multimedia Learning, the Game, IMPROVE methode, Students Comprehension.