

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GAME BERBASIS STRATEGI *SCAFFOLDING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
SISTEM KOMPUTER**

Rusy Muhammad Munggaran, rusy.muhammad@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang terjadi pada peserta didik, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis *scaffolding* pada mata pelajaran Sistem Komputer. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X (sepuluh) di SMKN 2 Bandung. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *mixed method* dengan menggunakan strategi *embedded/nested* konkuren, terdiri dari metode penelitian kualitatif (ikutannya/sekunder) dan metode penelitian kuantitatif (utama/*primer*). Metode penelitian kualitatif terjadi pada saat pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis strategi *scaffolding* dilakukan. Untuk mengetahui kualitas dari multimedia yang dikembangkan dilakukan pengujian oleh ahli media dan ahli materi menggunakan kuesioner yang dikembangkan berdasarkan *Learning Object Review Instrument* (LORI) versi 1.5. Dari pengujian tersebut diperoleh hasil penilaian oleh ahli media sebesar 78,22 yang termasuk ke dalam kategori baik dan penilaian oleh ahli materi sebesar 83,92 yang termasuk ke dalam kategori baik. Berdasarkan dua nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif game berbasis strategi *scaffolding* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, metode penelitian kuantitatif dilakukan pada saat menganalisa data peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengalami pembelajaran menggunakan multimedia. Data tersebut diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik yang telah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis strategi *scaffolding*. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 8,58, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 21,00 dengan nilai ideal sebesar 25,00. Dari kedua nilai rata-rata tersebut dapat diperoleh nilai gain sebesar 0,76 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis strategi *scaffolding*.

Kata Kunci : *Strategi Scaffolding, Rancang Bangun, Multimedia Pembelajaran Interaktif game, Hasil Belajar.*

Rusy Muhammad Munggaran, 2016
**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS STRATEGI
SCAFFOLDING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SISTEM
KOMPUTER**

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

**DESIGN OF INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING GAME
BASED ON SCAFFOLDING LEARNING STRATEGY TO
IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES IN COMPUTER
SYSTEMS LEARNING**

Rusy Muhammad Munggaran, rusy.muhammad@student.upi.edu

ABSTRACT

This research aims to determine the learning outcome that happens to students after the treatment is given in the form of learning using interactive multimedia learning game based on scaffolding in Computer Systems subject. The subject of this research is the students of class X (ten) in SMKN 2 Bandung. The method used in this research is mixed method using strategies embedded / nested concurrent, consisting of qualitative research methods (secondary) and quantitative research methods (primary). Qualitative research methods occur during the development of interactive multimedia learning game based on scaffolding learning strategy done. To determine the quality of the developed multimedia testing by the media expert and material expert using a questionnaire developed by Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5. The test results obtained from expert of media assessment is 78.22 that included into good category and assessment by expert of material is 83.92 that included in good category. Based on the two values obtained can be concluded that the interactive multimedia game based on scaffolding learning strategy is suitable for use in learning. Meanwhile, the method of quantitative research carried out at to analyze the data of increase learning outcomes of students after experiencing learning using multimedia. The data is obtained from the pretest and posttest given to students who have been given the treatment in the form of learning using interactive multimedia learning game based on scaffolding learning strategy. The average value of pretest obtained at 8.58, while the average value posttest at 21.00 with an ideal value is 25.00. From both the average value can be obtained gain value of 0.76 which showed an increase in learning outcomes of students after using interactive multimedia learning game based on scaffolding learning strategy.

Keywords: Scaffolding Strategy, Interactive Multimedia Learning Game, Learning Outcomes.

Rusy Muhammad Munggaran, 2016
RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS STRATEGI
SCAFFOLDING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SISTEM
KOMPUTER

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