

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GAME BERBASIS MODEL *EXPLICIT INSTRUCTION* PADA
MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

Oleh

Lulu Kamilah

1103224

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis model *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar dan memperoleh respon siswa terhadap multimedia yang telah dibangun. Metode yang digunakan dalam mencapai tujuan penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Sesuai dengan tujuan penelitian ini maka materi yang disampaikan di dalam multimedia ini mengacu pada tahapan yang ada pada model *Explicit Instruction*. Sedangkan tahapan yang dilakukan dalam pengembangan multimedia ini adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Multimedia yang telah dibangun kemudian diuji cobakan secara terbatas kepada 30 siswa kelas X Prodi Teknologi Komputer dan Informatika (TKI) SMK Negeri 2 Bandung. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: 1) multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan layak diuji cobakan dan dikategorikan sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli media dengan persentase 89,33% dan hasil validasi oleh ahli materi dengan persentase 80%, 2) multimedia yang telah dibangun mendapat respon yang positif dari siswa dengan persentase 77,85%.

Kata kunci: Multimedia, model *Explicit Instruction*, R&D.

**MULTIMEDIA DESIGN OF INTERACTIVE GAME LEARNING
BASED ON *EXPLICIT INSTRUCTION* MODEL ON
BASIC PROGRAMING SUBJECT**

By

Lulu Kamilah

1103224

ABSTRACT

The research purpose is to design and develop multimedia interactive game learning based on Explicit Instruction Model on Basic Programing subject and to get student's responses to developed multimedia. The method used in reaching research goal is Research and Development (R&D) method. Based on this research goal, the materials that given in multimedia is refer to phases that explained in Explicit Instruction model. Whereas phases on multimedia development are phases of analysis, design, development, implementation and evaluation. Then, the developed multimedia is tested limitly to 30 students class X majoring in Computer Technoligy and Informatics (TKI) SMK Negeri 2 Bandung. The result of research are : 1) The developed multimedia is stated to be feasible tested and categorized as very good based on media expert validation result with 89,33% persentage and material expert validation result with 80% persentage, 2)The developed multimedia got positive response from students with 77,85% persentage.

Keywords : Multimedia, Explicit Instruction model, R&D.