

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN MODEL VAK (*VISUALISATION, AUDITORY AND KINESTHETIC*)
BERBASIS *GAME* PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK**

(Studi Kasus di SMA Kartika XIX-1 Bandung)

disusun oleh,

Rizal Arifin

1105052

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan model VAK berbasis *game* petualangan yang digunakan pada mata pelajaran TIK. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII (dua belas) SMA Kartika XIX-1 Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah Model *Research and Development* menurut Borg and Gall (1989). Pengembangan multimedia pembelajaran *game* interaktif terdiri dari tahap analisis, perencanaan, pengembangan, uji coba ahli, uji lapangan, uji kelayakan, dan pelaporan hasil. Untuk data penilaian terhadap multimedia menggunakan kuesioner yang dirancang berdasarkan Learning Object Review Instrument (LORI) V1.5. kuesioner ditujukan kepada ahli media. Setelah pengembangan *game* diselesaikan, didapatkan hasil penilaian oleh ahli media sebesar 87,00% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik, dan hasil penilaian ahli materi sebesar 97,24 yang masuk kedalam kategori sangat baik. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran *game* interaktif ini layak digunakan untuk dilakukan uji coba lapangan dan uji kelayakan atau penerapan multimedia. Sedangkan untuk penilaian rata-rata hasil uji coba lapangan, yaitu sebesar 69,61 pada uji coba lapangan tahap 1, 86,17 pada uji coba lapangan tahap 2, dan 93,07 pada tahap uji kelayakan. Dari tahapan penelitian tersebut, pada tahap implementasi didapatkan nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 77,26 dan nilai rata-rata post-test siswa sebesar 86,87, diperoleh gain sebesar 0,60 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game*.

Kata kunci: VAK (*Visualisation, Auditory and Kinesthetic*), *Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game*

Rizal Arifin, 2016

Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model Vak (Visualisation, Auditory And Kinesthetic) Berbasis Game Petualangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Tik

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

**DESIGN OF MULTIMEDIA INTERACTIVE LEARNING WITH VAK MODEL
(VISUALISATION, AUDITORY AND KINESTHETIC)-BASED ADVENTURE
GAME TO IMPROVE THE STUDENTS UNDERSTANDING ON ICT SUBJECTS
(A case study in SMA Kartika XIX-1 Bandung)**

Arranged by,

Rizal Arifin

1105052

ABSTRACT

This research is aimed to develop Interactive Learning Multimedia with VAK model based on *Game* petualangan s, this *game* made for ICT in Senior High School. The subject of this research are students of class (XII) in Kartika Senior High School XIX-1 Bandung. This research use the Research and Development Method, by Borg and Gall (1989). The step of developing Interactive Learning Multimedia consist by analyzing, planning, development, implementation, evaluation, and Report of result. Judgement of the Multimedia using questionnaire which design based on Learning Object Review Instrument (LORI) V1.5. and the questionnaire result collected from media expert. Multimedia expert rating of the multimedia is 87.00%, that means is very good categorize. Content Expert rating also shows rating on 97.24% in very good categorize. We can conclude form that value can be inferred that's this interactive Multimedia Learning *game* worth used to do field trials and test the feasibility or implementation of multimedia. As for the assessment of the average result of field trials, that of 69.61 on field trials on first stage, 86.17 in the field trial stage 2, and 93.07 at the stage of feasibility. From the last research, average value on pre-test is 77,26 and the average of post-test is 86,87. Gain value between pre-test and post-test is 0.60 showed an increase in student learning result after using the multimedia-based interactive Learning *Games*.

Keywords: VAK (Visualisation, Auditory and Kinesthetic), Interactive Multimedia game based.

Rizal Arifin, 2016

Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model Vak (Visualisation, Auditory And Kinesthetic) Berbasis Game Petualangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Tik

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