

ABSTRAK

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTU GAME GRAF MENGGUNAKAN MODEL TPS (THINK PAIR SHARE) PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI DATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK SMK

**Ahmad Fatkhul Huda
1203566**

Kemampuan kognitif sangat penting dalam proses pembelajaran, sehingga bergantung pada banyak faktor. Model pembelajaran TPS mempunyai keunggulan kepada siswa kelompok atas maupun kelompok bawah yang bekerja sama menyelesaikan tugas sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan suatu model pembelajaran TPS (*Think-Pair-Share*) menggunakan multimedia berbantu *game* graf untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran komunikasi data. Penelitian ini menggunakan eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Populasi yang dipilih yaitu SMK Pasundan 1 Kota Bandung dengan sampel penelitian berjumlah 34 orang dalam kelas XI TKJ 1. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mix method research* (MMR). Setelah melaksanakan penelitian (pengisian angket, respon terhadap pembelajaran dengan multimedia, *pre-test* dan *post test*) diperoleh hasil dengan rata-rata nilai gain sebesar 0,64 kelompok atas, 0,39 kelompok tengah, dan 0,30 untuk kelompok bawah dimana mengandung arti bahwa terdapat peningkatan dari hasil *pre-test* ke *post test* yang termasuk dalam kategori sedang. Sehingga terjadi peningkatan kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini penulis merekomendasikan agar multimedia ini dapat dipergunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Game*, TPS (*Think-Pair-Share*), Kemampuan Kognitif.

ABSTRACT

Design Of Interactive Multimedia Assisted Graf Game Using Model TPS (Think Pair Share) In Communications Data Subject To Improve Cognitive Abilities Learners Smk

**Ahmad Fatkhul Huda
1203566**

Different cognitive abilities of each student and is very important in the learning process, so it depends on many factors. This model has the advantage to students under the top group or groups that work together to complete the task of the school. This study aims to implement a learning model TPS (Think-Pair-Share) using multimedia assisted graf games to improve cognitive abilities of students on the subjects of data communications. This research was an experimental study one group pretest-posttest. Selected populations, namely SMK Pasundan 1 Bandung with research sample numbering 34 people in class XI TKJ 1. The method used in this research is mixed method research (MMR). After carrying out research (filling the questionnaire, a response to the multimedia-assisted learning the game graph, pre-test and post test) result with an average value gain of 0.64 for the top group, middle group 0.39, and 0.30 for group under which implies that an increase of the pre-test to post-test were included in the medium category. So in other words an increase students' cognitive abilities. Based on these results the authors recommend that the multimedia assisted graf game using models TPS (Think-Pair-Share) can be used as a learning model to enhance students' understanding.

Keywords: Interactive Multimedia, Game, TPS (Think-Pair-Share), Cognitive Ability.