

**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SMK MELALUI PEMANFAATAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK GAME
DALAM *INQUIRY TRAINING MODEL***

Oleh

R Chandra Nh – r.chandra@student.upi.edu

1206004

ABSTRAK

Dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa dapat dilakukan melalui pemanfaatan multimedia interaktif berbentuk game dalam Inquiry Training Model. Hal ini untuk mengetahui pengaruh multimedia terhadap pemahaman siswa pada materi pengalamatan jaringan dan subnetting serta mengetahui respon siswa terhadap multimedia. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas X SMK Daarut Tauhiid BS Bandung dengan TKJ B sebagai kelas eksperimen. Hasil pretest diperoleh hasil rata-rata kelas eksperimen yaitu 56.60, kelompok atas 73.71, sedang 57.14 dan bawah 42.44. Sedangkan hasil posttest diperoleh rata-rata sebesar 82.00, kelompok atas 90.78, sedang 80.78 dan bawah 69.33. Dari uji gain didapatkan hasil gain secara keseluruhan sebesar 0.55. Berdasarkan hasil uji Anova satu jalur menggunakan asumsi nilai gain, diperoleh nilai $t = 2,76$ dengan derajat kebebasan (between groups) yaitu 4 dan derajat kebebasan (within groups) yaitu 25 dan P-value atau sig.(2-tailed) = 0,001 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal itu berarti bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbentuk game dalam Inquiry Training Model memiliki pengaruh yang signifikan dalam pemahaman siswa. Dari hasil angket respon siswa terhadap multimedia, diperoleh hasil sebesar 84.15% dengan kategori sangat baik. Untuk melihat pengaruh multimedia terhadap pemahaman siswa dilakukan analisis korelasi biserial (rb) didapat korelasi antara respon siswa dengan nilai gain $\langle g \rangle$ adalah 0,625. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara respon dengan nilai gain. Dengan demikian, pemanfaatan multimedia pembelajaran berbentuk game dalam Inquiry Training Model dapat meningkatkan pemahaman siswa.

R Chandra Nh, 2016

**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SMK MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBENTUK GAME DALAM *INQUIRY TRAINING MODEL***

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

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran, *Inquiry Training Model*

**IMPROVED UNDERSTANDING OF VOCATIONAL STUDENTS THROUGH
THE USE OF INTERACTIVE MULTIMEDIA GAMES
IN THE INQUIRY TRAINING MODELS**

by

R Chandra Nh – r.chandra@student.upi.edu

1206004

ABSTRACT

In creating a fun learning environment and enhance students' understanding can be done through the use of interactive multimedia form of the game in the Inquiry Training Model. This is to determine the influence of multimedia on students understanding on the matter of network addressing and subnetting and know the students response to multimedia. This research used experimental methods to design one group pretest-posttest. This study was conducted to students of class X SMK Daarut Tauhiid BS Bandung with TKJ B as a class experiment. Pretest results obtained an average yield of experimental class is 56.60, up 73.71 group, being 57.14 and under 42.44. While the posttest results obtained an average of 82.00, up 90.78 group, being 80.78 and under 69.33. From the test results obtained gain an overall gain of 0:55. Based on the results of ANOVA test using one path assumption gain value, the value of $t = 2.76$ with degrees of freedom (between groups) is 4 and the degrees of freedom (within groups) is 25 and the P-value or sig. (2-tailed) = 0,001 smaller than $\alpha = 0.05$, H_0 is rejected. It means that learning to use interactive multimedia form of the game in the Inquiry Training Model has a significant impact on students' understanding. From the results of the questionnaire responses of students to multimedia, obtained a yield of 84.15% with a very good category. To view the multimedia effect to the understanding of the students performed a correlation analysis biserial (r_b) obtained correlation between the students response to the gain value $\langle g \rangle$ is 0.625. This shows that there is a strong relationship between the response to the value of the gain. Thus, the use of multimedia learning in a game shaped Inquiry Training Model can improve student understanding.

Keywords: Multimedia Learning, Inquiry Training Model.

R Chandra Nh, 2016

***PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SMK MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK
GAME DALAM INQUIRY TRAINING MODEL***

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