

ABSTRAK

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA GAME DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

Yunisa Aulia Ekaputri
1100015

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *Discovery Learning* pada multimedia pembelajaran, mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk *game* dengan metode *Discovery Learning*, dan mendapatkan penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran berbentuk *game* dengan metode *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran pemrograman dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas X SMK Sangkuriang 1 Cimahi dengan TKI 1 sebagai kelas eksperimen dan TKI 2 sebagai kelas kontrol. Dari hasil *pretest* diperoleh hasil rata-rata kelas eksperimen yaitu 2.16 dan kelas kontrol yaitu 2.62. Kemudian hasil *post-test* kedua kelas tersebut diperoleh rata-rata kelas eksperimen 6.35 dan kelas kontrol 5.48. Berdasarkan hasil uji-t dua sampel independen menggunakan asumsi kedua varians sama besar (*equal variances assumed*), diperoleh nilai $t = 2,261$ dengan derajat kebebasan 58 dan P-value atau sig.(2-tailed) = 0,028 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal itu berarti bahwa ada perbedaan rata-rata nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui kualitas peningkatan pemahaman tiap kelas, peneliti melakukan uji gain. Dari uji gain didapatkan hasil gain sebesar 0,54 untuk kelas eksperimen dan 0,39 untuk kelas kontrol. Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan gain kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan pemahaman lebih tinggi pada kelas eksperimen. Selain itu, dari hasil angket respon siswa terhadap multimedia, diperoleh hasil sebesar 84,46% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, penerapan multimedia pembelajaran berbentuk *game* dengan metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran, *Metode Discovery Learning*.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF LEARNING MULTIMEDIA FORM OF GAME BY DISCOVERY LEARNING METHOD TO IMPROVE COMPREHENSION THE BASIC PROGRAMMING LESSON

Yunisa Aulia Ekaputri
1100015

This research aims to know the implementation of Discovery Learning method in learning multimedia and knowing the improvement of the student comprehensions after they learn multimedia learning in the form of games used Discovery Learning method, and obtained the student assessment to multimedia learning in the form of game using Discovery Learning method to increased the student comprehensions on basic programming subjects. The research method used Quasi Experimental with Non-equivalent Control Group Design. This research was conducted to first year student of SMK Sangkuriang 1 Cimahi with TKI 1 as experiment class and TKI 2 as control class. The average result of pretest was 2.16 for experiment class and 2.62 for control class. Then the result of posttest for experiment class 6.35 and control class 5.48. Based on the result of t-test, two independent samples used the assumption that the two varians was equal (equal variances assumed), obtained the value $t = 2.261$ with 58 degree of freedom and P-value or sig.(2-tailed) = 0.028 smaller than $\alpha = 0,05$ then H_0 reject. That means there is a differences in averages posttest value between the experiment class and control class. To known the improvement quality of the student comprehensions from each class, gain test performed by the researcher. The result of the gain test was 0.54 for experiment class and 0.39 for control class. Experiment class gain value was higher than control class. The conclusion was, there was an increasing of comprehensions on experiment class The result of student questionnaire to multimedia, obtained 84.46% with a very good category. Thereby, the implementation of multimedia learning in the form of games using Discovery Learning method able to increase student comprehensions.

Keyword : Multimedia Learning, Discovery Learning Method.