

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL SOMATIC AUDITORY VISUAL
INTELLECTUAL (SAVI)**

Putri Dwi Amelia, 1100367, putridwiamelia17@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun multimedia berbentuk *adventure game* dengan menggunakan model *Somatic Auditory Visual Intellectual (SAVI)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar. Dari tahapan penelitian kuantitatif yang telah dilakukan, pada tahap pra-penelitian didapatkan data penelitian dari wawancara langsung kepada guru Pemrograman Dasar dan angket survey lapangan yang diberikan kepada siswa Teknik Komputer Jaringan (TKJ) kelas XI di SMK Negeri 2 Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat. Pada tahap pengembangan multimedia, angket validasi ahli diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Pada tahap penelitian, angket penilaian terhadap multimedia berbentuk *adventure game* diberikan kepada siswa setelah menggunakan multimedia. Data juga didapatkan dengan menggunakan instrumen tes dalam bentuk pilihan ganda. Dari penelitian ini didapatkan hasil : 1) multimedia berbentuk *adventure game* telah dikembangkan dan dinilai sangat baik dan layak digunakan dengan rata-rata persentase sebesar 78,61% oleh ahli media dan ahli materi, kemudian siswa memberikan penilaian sangat baik terhadap multimedia berbentuk *adventure game* dengan rata-rata persentase sebesar 82,54%. 2) multimedia berbentuk *adventure game* memberikan adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum menggunakan multimedia (*pretest*) sebesar 45,33 dibandingkan dengan nilai rata-rata sesudah menggunakan multimedia (*posttest*) 60, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Kemudian diperoleh nilai gain sebesar 0,2 yang menandakan bahwa peningkatan hasil belajar tersebut terbilang rendah.

Kata Kunci : Multimedia, *Adventure Game*, SAVI, Hasil Belajar

Putri Dwi Amelia, 2016

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL
SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI)**

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

IMPROVEMENT OF STUDENT LEARNING OUTCOMES USING ADVENTURE GAME MULTIMEDIA SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI) MODEL

Putri Dwi Amelia, 1100367, putridwiamelia17@gmail.com

ABSTRACT

This research aimed to design and build a multimedia form of adventure game using Somatic Auditory Visual Intellectual (SAVI) model to improve student learning outcomes in Basic Programming subject. From the steps of quantitative research that were done, on pre-research step, the data were obtained from interview to Basic Programming teacher and survey questionnaire which were given to students Computer Engineering Network (CEN) class XI of SMK Negeri 2 Tasikmalaya in West Java province. On multimedia development step, expert validation questionnaire given to media expert and material expert. On research step, assessment questionnaire to multimedia form of adventure game given to students after using multimedia. The data also were obtained by using test instrument in the form of multiple choices. This research discovers that: 1) multimedia form of adventure game has been developed and considered very good and suitable to be used with an average percentage of 78.61% by media expert and material expert, then students gave a very good assessment to multimedia form of adventure game with an average percentage of 82.54%. 2) multimedia form of adventure game provides an increase in average value before using multimedia (pretest) in 45.33 compared to the average value after using multimedia (posttest) 60, this suggests that increased student learning outcomes. Then obtained a value gain of 0.2 indicating that the learning outcomes is fairly low.

Keywords: Multimedia, Adventure Game, SAVI, Learning Outcomes

Putri Dwi Amelia, 2016

***PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL
SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI)***

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