

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DENGAN
METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SISWA SMK**

Cahya Ramadhani, cahya.ramadhani@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk meningkatkan pemahaman pada peserta didik setelah peserta didik diberikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game*. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X TKI di SMK Negeri 2 Bandung yang mempelajari mata pelajaran Sistem Operasi. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian *Pre-Experimental* dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest*. Metode penelitian dilakukan peneliti untuk mengetahui peningkatan pemahaman dari peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Pengujian oleh ahli media dan ahli materi menggunakan kuesioner yang dikembangkan oleh LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 1.5 diperoleh penilaian ahli media sebesar 80.00% termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan penilaian ahli materi sebesar 91.25% termasuk dalam katergori sangat baik. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh dari peserta didik sebesar 52.27, sedangkan nilai rata-rata *postest* yang diperoleh dari peserta didik 59.20. Dari kedua nilai rata-rata tersebut dapat diperoleh hasil nilai gain sebesar 0.18 yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game*. Dapat disimpulkan bahwa implementasi multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa SMK.

Kata Kunci : Metode *Discovery Learning*, Multimedia Pembelajaran Berbasis *game*, Pemahaman

IMPLEMENTATION OF MULTIMEDIA-BASED LEARNING GAME WITH DISCOVERY METHODS TO IMPROVE UNDERSTANDING STUDENT LEARNING SMK

Cahya Ramadhani, cahya.ramadhani@student.upi.edu

ABSTRACT

The study was conducted to improve understanding of the learners after learners are provided learning by using multimedia-based learning game. The subject of this research is the students of class X TKI at SMK Negeri 2 Bandung who study subjects Operating Systems. The method used by the researchers is a research method Pre-Experimental research design used is the One-Group Pretest-Posttest. The research method conducted by researchers to determine the increase in the understanding of the students after using multimedia learning. Testing by media experts and subject matter experts using a questionnaire developed by LORI (Learning Object Review Instrument) version 1.5 media expert assessment obtained 80.00% included in the excellent category, while the expert assessment of materials by 91.25% included in the category very good , The average value obtained from the pretest learners at 52.27, while the average value obtained from the posttest learners 59.20. From both the average value can be obtained results gain value of 0.18 indicating that the increased understanding of the learners after using multimedia-based learning game. It can be concluded that the implementation of multimedia-based learning games with discovery learning methods can enhance students' understanding of SMK.

Keywords : Methods of Discovery Learning, Multimedia-Based Learning games, Understanding