

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL AIR (AUDITORY,  
INTELLECTUALY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

**Aulia Hasanah, 1205994, [hasanahaulia2@gmail.com](mailto:hasanahaulia2@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis adventure game dengan menggunakan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran jaringan dasar. Dari tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, didapatkan data penelitian dari angket survey lapangan yang diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran jaringan dasar pada analisis, angket validasi ahli pada tahap pengembangan yang diberikan kepada dosen yang bersangkutan, dan angket penilaian siswa terhadap multimedia berbasis adventure game. Data juga didapatkan dengan menggunakan instrumen tes dalam bentuk soal pilihan ganda. Dari penelitian ini didapatkan hasil : 1) Multimedia berbentuk adventure game telah dikembangkan dan dinilai baik dan layak digunakan, dengan rata-rata presentase kelayakan 85,1% oleh ahli media dan 82,5% oleh ahli materi, kemudian siswa memberikan penilaian sangat baik terhadap multimedia interaktif berbasis adventure game dengan presentase penilaian yang diuraikan menjadi 3 aspek, 91,25 % untuk Aspek perangkat lunak, 92,13% untuk aspek pembelajaran, dan untuk Aspek komunikasi visual 90,27% dengan rata-rata keseluruhan 91,21%. 2) Multimedia berbasis *adventure game* dengan model AIR ini dapat meningkatkan pemahaman, hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai kelompok atas dari 88% menjadi 91,33%, kelompok sedang dari 66,78% menjadi 73,57%, dan kelompok bawah dari 42,86% menjadi 50,86%.

**Kata Kunci** : Multimedia Pembelajaran, *Adventure Game*, Model AIR

Aulia Hasanah, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN AIR (AUDITORY, INTELLECTUALY, REPETITION)  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**DESIGN AND DEVELOPMENT ADVENTURE GAME BASED  
ADVENTURE GAME USING AIR ( AUDITORY, INTELLECTUALY AND  
REPETITION) LEARNING MODEL TO IMPROVE UNDERSTANDING OF  
THE STUDENT ON THE NETWORK BASIC.**

**Aulia Hasanah, 1205994, [hasanahaulia2@gmail.com](mailto:hasanahaulia2@gmail.com)**

**ABSTRACT**

*This research aims to design and build a more interactive multimedia-based adventure game using AIR (Auditory, Intellectually, and Repetition) learning model to enhance student's understanding on the subjects of the basic network. From the stage of research and development that is done, get research data from a questionnaire survey of the field is given to expert teacher of subject in the basic network analysis, questionnaire validation experts during the development stage are given to the faculty member concerned, and questionnaire assessment of students' multimedia-based adventure game. Data were also obtained using a test instrument in the form of multiple choice questions. From this study, the result of : 1) multimedia form of adventure game has been developed and is considered good and fit for use, with an average percentage of 85,1% eligibility by media experts and 82,5% by subject matter experts, then student gave excellent ratings to interactive multimedia-based adventure game with a percentage of vote broken down into three aspects, 9,25% for aspect software, 92,13% for the aspects of learning, and for visual communication aspect of 90,27% with an overall average of 91,21%. 2) multimedia-based adventure game with AIR models may improve understanding, it can be seen from the results of the average value of the top group from 88,00%, to 91,33%, the group was from 66,78% to 73,57%, and the group down from 42,86% to 50,86%.*

**Keywords :** *Multimedia Learning, Adventure Game, AIR Models*

**Aulia Hasanah, 2016**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN AIR (AUDITORY, INTELLECTUALY, REPETITION)  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu