

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL ARCS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA SMK

oleh

Yuni Wahyuni, 1200579, yuniw@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasi multimedia pembelajaran berbasis *Adventure game* dengan model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran jaringan dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen sedangkan dalam pengembangan multimediana menggunakan R&D untuk menguji multimedia yang dikembangkan agar dapat diimplementasikan dilakukan melalui validasi ahli materi dan media, sedangkan respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* melalui angket. Dari pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini didapatkan hasil : 1) multimedia berbentuk *adventure game* telah dikembangkan dan dinilai baik dan layak digunakan dengan rata-rata presentase kelayakan 84,7 % oleh ahli media dan 87,5 % oleh ahli materi. 2) kemampuan pemahaman sebelum menggunakan multimedia sebesar 23,41 sedangkan kemampuan pemahaman sesudah menggunakan multimedia sebesar 74,6. Berdasarkan hasil uji gain terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh *indeks gain* sebesar 0,58 berkategori sedang dan hasil uji t H_1 diterima yang artinya terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan pada siswa setelah diterapkannya multimedia *adventure game* dengan model ARCS. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat. 3) kemudian respon siswa memberikan penilaian baik terhadap multimedia berbasis *adventure game* dengan presentase penilaian yang diuraikan menjadi 3 aspek yaitu 76,25 % untuk aspek perangkat lunak, 75,12% untuk aspek pembelajaran dan 74,00% untuk aspek komunikasi visual.

Kata Kunci : Multimedia, *Adventure Game*, Model Pembelajaran, *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS), Pemahaman Siswa

Yuni Wahyuni, 2016

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL ARCS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA SMK

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

**IMPLEMENTATION OF MULTIMEDIA BASED LEARNING
ADVENTURE GAME WITH ARCS MODELS TO INCREASE THE
UNDERSTANDING OF STUDENT LEARNING FROM VOCATIONAL
HIGT SCHOOL**

Oleh

Yuni Wahyuni, 1200579, yuniw@student.upi.edu

ABSTRACT

This study aims to implement multimedia-based learning Adventure game with a model Attention, Relevance, confidence, Satisfaction (ARCS) to enhance students' understanding on the subjects of the basic network. The method used is the pre-experiment while in the development of multimedia use R & D to test the multimedia developed to be implemented is done through expert validation of materials and media, while the students' response to the multimedia-based learning adventure game through a questionnaire. From the data processing is done in this study showed: 1) multimedia adventure game shape has been developed and is considered good and fit for use by the average percentage of eligibility 84.7% by media experts and 87.5% by a subject matter expert. 2) the ability of understanding before using multimedia at 23.41 while using the multimedia capabilities of understanding after 74.6. Based on the test results of the gain on the value pretest and posttest students gain index gained 0,58 categorized as moderate and acceptable H1 t test results are translated into an increased understanding of the significant on students after the implementation of multimedia adventure game with ARCS models. This suggests that the increased student comprehension. 3) then the students' responses provide a good assessment of the multimedia-based adventure game with a percentage of votes broken down into 3 aspects: 76.25% for software aspects, 75.12% to 74.00% aspects of learning and for aspects of visual communication.

Yuni Wahyuni, 2016

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL ARCS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA SMK

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

Keywords: Multimedia, Adventure Games, Model Learning, Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS), Understanding Students