

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN GAME
MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA
MATAPELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA DI SMK**

Oleh

Vety Komala Sari

1205992

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan: (1) Multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *game* untuk mata pelajaran pemrograman web, (2) Mendapatkan hasil peningkatan pemahaman peserta didik dalam multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *game* dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian dilakukan hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen di kelas X RPL 3, perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *game* dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Anova* dengan menggunakan aplikasi *SPSS 16*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan data nilai yang diperoleh sebagai berikut: nilai *pretest* yang diperoleh rerata nilai 77 untuk kelompok kelas atas, 63.52 untuk kelompok kelas tengah, lalu nilai 41.50 untuk kelompok kelas bawah dan nilai *posttest* yang dimana diperoleh rerata nilai 84.50 untuk kelompok kelas atas, 75.04 untuk kelompok kelas tengah dan 60.25 untuk kelompok kelas bawah. Dari hasil nilai rerata *pretest* ke *posttest* yang didapat maka dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar pada peserta didik setelah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *game* dengan model *problem based learning* dilakukan.

Kata kunci: multimedia pembelajaran, *Problem Based Learning*. R&D

**MULTIMEDIA INTERACTIVE LEARNING USING BASED GAME BASED
LEARNING PROBLEMS MODEL IN WEB PROGRAMMING SUBJECT TO
INCREASE UNDERSTANDING STUDENT SMK**

by

Vety Komala Sari

1205992

ABSTRACT

This research was conducted to obtain: (1) Create interactive learning multimedia base on game for web programming subject, (2) To improved understanding of student in learning with using creative interactive learning multimedia base on game with problem based learning model. The method that used was Research and Development (R & D). Research was conducted using class room experiment using one class in X RPL 3, the treatment given to the experimental class is learning by using creative interactive learning multimedia base on game with problem based learning model. The data in this research analyzed with SPSS 16 application using Anova method. The results indicate that the improvement of learning outcomes of students with the data values obtained as follows: pretest value obtained a mean score of 77 for the upper classes, 63.52 for the middle-classes, then 41.50 for the lower classes and posttest value that which obtained a mean score of 84.50 for the upper classes, 75.04 for the middle-classes and 60.25 for the lower classes. From the results of pretest and posttest obtained, it can be concluded that learning outcomes from students has been increased following the using of creative interactive learning multimedia base on game with problem based learning model.

Keywords: multimedia learning, Problem Based Learning. R & D