

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENERAPKAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAME*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

ABSTRAK

Oleh

Wetri Gustami

1205989

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Game* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 4 Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Game*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian R & D (*Research & Development*) dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X RPL 3 yang terdiri dari 32 siswa. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Game*. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil Gain pada kelompok atas adalah 0,34, kelompok tengah adalah 0,31, dan kelompok bawah adalah 0,34. Ketiga kelompok tersebut termasuk dalam kategori sedang. Respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif dinilai positif, hal ini bisa dilihat dari hasil angket yang disebar ke siswa memperoleh rata-rata dari keseluruhan aspek sebesar 78,91% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Kata kunci : *Problem Based Learning* (PBL) , Multimedia , Pemahaman.

Wetri Gustami, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENERAPKAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAME* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

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

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENERAPKAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAME*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

ABSTRACT

by

Wetri Gustami

1205989

This study was conducted to produce a multimedia interactive learning by applying the model of *Problem Based Learning* (PBL) aided *Game* on subjects Basic Programming in SMK Negeri 4 Bandung. This study aims to determine whether there is an increased understanding of the concept of students in the subjects Programming Basic after using multimedia interactive learning applying the model of *Problem Based Learning* (PBL) aided *Game*. The method used in this research is the method of research R & D (Research & Development) using the design of the study one group *Pretest-Posttest* design. The sample used in this research were students of class X RPL 3 which consists of 32 students. From this research we can conclude that there is an increase in the ability of understanding the concept of students in using multimedia interactive learning applying the model of *Problem Based Learning* (PBL) aided *Game*. It can be seen from the results Gain in the top group was 0.34, the middle group is 0.31, and the lower group was 0.34. The three groups included in the medium category. The response of students to multimedia interactive learning is considered positive, it can be seen from the results of a questionnaire distributed to students gain an average of all aspects of 78.91% and is included in the category of "Very Good".

Keywords: *Problem Based Learning* (PBL), *Multimedia*, *Understanding*.

Wetri Gustami, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENERAPKAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAME* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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