

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA**

oleh
Nurmala Dewi
1206650

ABSTRAK

Permasalahan yang sering dialami saat pembelajaran sistem komputer adalah kurangnya media pendukung agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan memacu antusiasme siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah langkah inovatif agar pembelajaran menjadi lebih optimal dan dapat memacu antusiasme siswa sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan multimedia berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran ARIAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa; 2) mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah implementasi multimedia; 3) menganalisa respon siswa terhadap multimedia pembelajaran. Metode Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap penilaian. Multimedia diujicobakan di SMK Pasundan 1 Bandung. Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut: 1) multimedia pembelajaran berhasil dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi masing-masing sebesar 85% dan 93,7%; 2) implementasi multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan indeks gain sebesar 0,41 yang termasuk dalam kategori “sedang” 3) hasil analisis respon siswa terhadap multimedia pembelajaran mendapatkan hasil “baik” dengan rata-rata sebesar 78,5%.

Kata Kunci : Multimedia pembelajaran, *adventure game*, ARIAS, hasil belajar kognitif

THE IMPLEMENTATION OF *ADVENTURE GAME*-BASED MULTIMEDIA WITH ARIAS MODEL TO IMPROVE STUDENTS' COGNITIVE

By:

Nurmala Dewi

1206650

ABSTRACT

Problem that is often experienced during computer system learning is the lack of media to create attractive learning process and to stimulate the enthusiasm of the students. Therefore, it is essential to make an innovative step in order to optimize and improve the results of students learning. The objectives of this research are: 1) to develop adventure game-based multimedia with ARIAS model to improve students cognitive; 2) to measure the gain after implementing the multimedia; 3) to analyze the students respond toward learning multimedia which is used. Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) was carried out in this research which consists of the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and the assessment stage. Multimedia was tested at SMK Pasundan 1 Bandung. The results obtained are as follows: 1) multimedia learning was successfully developed and declared eligible by assessment media expert and material expert as much as 85 % and 93.7%; 2) the multimedia increased the result of students' cognitive with gain index 0,41; 3) the analysis result of student respond toward multimedia got results "good" with average as much as 78,5%.

Key words: Multimedia Learning, adventure game, ARIAS, the result of cognitive learning.