

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL SAVI (SOMATIC AUDITORY
VISUALISATION INTELECTUALLY) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA DALAM JARINGAN DASAR**

Tiara Nuraeni, 1202481, tiara.nuraeni@student.upi.edu

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan yang diiringi dengan penerapan Kurikulum 2013 mengharuskan siswa untuk lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Namun, beragamnya gaya belajar siswa mempengaruhi keaktifannya. Hal tersebut yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini yang bertujuan untuk rancang bangun multimedia interaktif berbasis *adventure game* dengan model SAVI (Somatic Auditory Visualisation Intellectually) dan mengetahui pengaruh multimedia terhadap peningkatan pemahaman siswa, serta mengetahui respon siswa terhadap multimedia. Peneliti menggunakan langkah-langkah metode R&D. Data penelitian ini didapatkan dari angket survei lapangan yang diberikan kepada Guru Kelas XI dan siswa di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan, angket validasi ahli pada tahap pengembangan yang diberikan kepada dosen dan guru TKJ serta angket penilaian siswa terhadap multimedia berbasis *Adventure Game*. Data juga didapatkan dari instrument tes pilihan ganda. Dari pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini didapatkan hasil: 1) Multimedia interaktif berbasis *Adventure Game* dinilai baik dan layak digunakan dengan rata-rata presentase kelayakan 82 % oleh ahli media dan 84% oleh ahli materi, kemudian siswa memberikan presentase penilaian yang diuraikan menjadi 3 aspek yaitu 87,50% untuk aspek perangkat lunak, 86,43% untuk aspek pembelajaran dan 82,67% untuk aspek komunikasi visual. 2) multimedia interaktif berbasis *adventure game* ini memberikan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,76% dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest* 79,49%. Dan memiliki nilai gain sebesar 0,57. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat. 3) respon positif dari siswa dengan rata-rata presentase 85,74% yang dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci—Multimedia, Adventure Game, Model SAVI (Somatic Auditory Visualisation Intellectually), Pemahaman Siswa

Tiara Nuraeni, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL SAVI (SOMATIC AUDITORY VISUALISATION INTELECTUALLY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM JARINGAN DASAR

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

Multimedia Design and Developing, Adventure Based Game Interactive Learning with SAVI (Somatic Auditory Visualisation Intellectually) Model to Improve Comprehension Ability of SMK Students, in Subject: Basic Network

Tiara Nuraeni, 1202481, tiara.nuraeni@student.upi.edu

ABSTRACT

The use of technology in education, accompanied by implementation of Curriculum 2013 requires students to be more active in the process of learning activities. However, the diversity of students' learning styles affect its activity. The background of this study aimed to design interactive multimedia-based adventure game with models SAVI (Somatic Auditory Visualisation Intellectually), multimedia determine the effect of improving understanding of the students, and to know the students' response to multimedia. Researchers used measures of R&D methods. This research data obtained from the field survey questionnaire given to teachers and students in Class XI one Vocational High School, expert validation questionnaire during the development stage are given to lecturers and teachers TKJ and questionnaire-based assessment of students' multimedia Adventure Game. Data were also obtained from the multiple-choice test instrument. Showed data of research processing is done in this study: 1) Interactive multimedia-based Adventure Game rated good and fit for use by the average percentage of the feasibility of 82% by media experts and 84% by subject matter experts, then students gave the percentage of votes that is broken down into 3 aspects of 87.50% for software aspects, 86.43% to 82.67% aspects of learning and aspects of visual communication. 2) interactive multimedia-based adventure game gives an increase in the average value pretest amounted to 42.76% compared with the average value of 79.49% posttest. And has a value gain of 0.57. This suggests that the increased student comprehension. 3) a positive response from students with an average percentage of 85.74% is considered very good.

Keywords: Multimedia, Adventure Games, *Model SAVI (Somatic Auditory Visualisation Intellectually)*, Understanding Students

Tiara Nuraeni, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL SAVI (SOMATIC AUDITORY VISUALISATION INTELLECTUALLY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM JARINGAN DASAR

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