

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME  
MENERAPKAN PENDEKATAN SAINTIFIK MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

Syifa Nurul Fauziah, 1201734, syifanurulfauziah@gmail.com

**ABSTRAK**

Abstrak – Mata pelajaran sistem komputer pada semester satu didominasi oleh materi hitungan, hal tersebut kurang diminati oleh siswa. Selain itu, rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran sistem komputer masih rendah akibat dari kurangnya antusias siswa terhadap mata pelajaran dan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Saat ini multimedia ramai dikembangkan diberbagai macam bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Penelitian ini mencoba memberikan solusi dengan multimedia pembelajaran yang berbasis *game* agar dapat menambah antusias dan meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mendapatkan produk multimedia pembelajaran berbasis *adventure game*; 2) mendapatkan data peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran ini; 3) mendapatkan respon siswa terhadap multimedia pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)*. Sampel dari penelitian ini adalah kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Pekerjaan Umum. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Dalam membangun sebuah multimedia pembelajaran ada beberapa tahapan yaitu perencanaan dan pengembangan. 2) Peningkatan pemahaman siswa pada kelas atas didapatkan hasil pada kategori sedang yaitu dengan nilai *gain* 0.31, sementara itu pada siswa kelas bawah dan tengah mendapat nilai *gain* 0.25 dan 0.29 dengan kategori rendah. 3) Respon siswa terhadap multimedia pembelajaran ini termasuk kategori sangat baik dengan nilai 80%.

Kata kunci : Multimedia, *Adventure Game*, Pendekatan Saintifik

**DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA LEARNING BASED ON ADVENTURE GAME USING SCIENTIFIC APPROACH ON COMPUTER SYSTEM SUBJECT**

Syifa Nurul Fauziah, 1201734, syifanurulfauziah@gmail.com

**ABSTRACT**

*Abstract – Computer System Subject on first year dominated by matter the count, it is less attractive for students. In addition, the average value of students on the subjects of computer system is still low due to lack of enthusiastic students towards subjects and learning model that is less varied. Nowadays, Multimedia is used by people on various areas, one of area is education. This research attempts to give solution by learning multimedia game based to increase enthusiasm and enhance student's comprehension. The purposes of this research are 1) get multimedia products based learning adventure Game 2) obtain data increase student comprehension after using this learning multimedia 3) get student's responses to learning multimedia. The method used in this research is the Research and Development method. Sample of this research is students in class XI Computer Network Engineering in Pekerjaan Umum Vocational High School. The results of this research are: 1) In building a multimedia learning there are several stages of planning and development. 2) An improved understanding of the students in the class on the results obtained in middle category with a value gain of 0.31, while at the lower and middle class of students scored 0.25 and 0.29 gain with low category. 3) The response of students to the learning multimedia including excellent category with 80%.*

*Keywords: Multimedia, Adventure Games, Scientific Approach*