

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL VISUALIZATION AUDITORY  
KINESTETHIC (VAK) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF SISWA SMK**

Oleh

Nia Karuniawati Solihah – nia.ksolihah@gmail.com

1200748

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ada yaitu sulitnya menerapkan pemahaman pada pelajaran Jaringan Dasar sehingga menyebabkan kemampuan kognitif siswa rendah, untuk itu dibutuhkannya media bantuan untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMK dalam mempelajari pelajaran Jaringan Dasar khususnya pada materi yang berupa konsep. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbantuan *adventure game* dengan menggunakan model *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) untuk meningkatkan kemampuan siswa SMK pada mata pelajaran Jaringan Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Dari penelitian ini didapatkan hasil : 1) Multimedia berbantuan *adventure game* telah dikembangkan dan dinilai baik serta layak digunakan, dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 83,86% oleh ahli media dan 86,48% oleh ahli materi, kemudian siswa memberikan penilaian baik pula terhadap multimedia interaktif berbantuan *adventure game* dengan presentase penilaian yang diuraikan menjadi 3 aspek yaitu aspek perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan untuk aspek komunikasi visual dengan rata-rata keseluruhan 88,28%. 2) Multimedia berbantuan *adventure game* dengan model VAK ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan multimedia sebesar 58,4% mengalami kenaikan setelah menggunakan multimedia menjadi rata-rata nilai sebesar 77,82%, dan diperkuat dengan rata-rata nilai N-gain yang diperoleh sebesar 0,45 dengan kategori sedang.

**Kata Kunci** : Multimedia Pembelajaran, *Adventure Game*, Model VAK

# LEARNING MULTIMEDIA DESIGN BASED ON ADVENTURE GAME WITH VIZUALIZATION AUDITORY KINESTETHIC (VAK) MODEL FOR IMPROVING SMK STUDENTS' COGNITIVE COMPETENCE

*Arranged by*

*Nia Karuniawati Solihah – nia.ksolihah@gmail.com*

*1200748*

## ABSTRACT

This research was based on the existing problem which was the difficulty in giving the students comprehension on Network Basic that made the students' cognitive competence became low, therefore a proper media was needed in order to help improving the cognitive competence of the students on learning Basic Network especially about its concept. This study aimed to design and construct learning multimedia based on adventure game by using Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) model for improving students' cognitive competence on Basic Network learning. This study used Research and Development method (R&D). The results of this study showed: 1) Multimedia based on adventure game was developed and considered as good and worth-using media, with the worthiness percentage about 83,86% by the media expert and 86,48% by the content expert, the students also gave positive appraisal toward this interactive multimedia based on adventure game with the percentage of appraisal that was divided into 3 aspects namely software, learning aspect, and visual communication aspect with the overall average 88,28%. 2) This multimedia based on adventure game with VAK model could improve students' cognitive competence, it could be seen from students' average score before using multimedia which was 58,4% has improved to 77,82%, and it was supported by the average value for N-gain as big as 0,45 in medium category.

**Keywords:** Learning Multimedia, Adventure Game, VAK Model