

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *ADVANCE ORGANIZER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA

Oleh
Vera Safitri
1206655

ABSTRAK

Berdasarkan data *Education For All (EFA) Global Monitoring Report 2011* yang dikeluarkan oleh UNESCO, indeks pembangunan pendidikan atau *Education Development Index (EDI)* sebesar 0,934. Nilai ini menempatkan Indonesia di posisi ke-69 dari 127 negara di dunia. Kualitas pendidikan di Indonesia sangat mengkhawatirkan, hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal salah satunya karena pembelajaran yang belum optimal. Atas hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia belum memuaskan dan perlu adanya pembaruan dalam pelaksanaan proses pembelajaran salah satunya dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan terdapat masalah dalam pembelajaran Sistem Komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran *adventure game* dengan pembelajaran model pembelajaran *advance organizer*, mendapatkan hasil data peningkatan hasil belajar kognitif siswa dan respon siswa terhadap multimedia yang dibangun. Pengembangan multimedia dimulai dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Didalam multimedia diterapkan model pembelajaran *advance organizer* untuk menyampaikan materi, tahapannya adalah penyajian *organizer*, penyajian bahan ajar, penguatan organisasi kognitif. Multimedia yang telah dikembangkan diimplementasikan kepada 36 siswa kelas XI RPL SMK di Cimahi. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Hasil penilaian oleh ahli materi sebesar 86,6% termasuk kategori sangat baik dan penilaian oleh ahli media sebesar 89,5% termasuk kedalam kategori sangat baik. 2) Multimedia yang telah dibangun mendapat respon yang positif dari siswa dengan *persentase* 80,08 %. 3) Nilai gain yang didapatkan berada pada kategori sedang. Berdasarkan hal itu maka dapat disimpulkan bahwa multimedia berbentuk *adventure game* dengan model *advance organizer* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci : *adventure game*, model *advance organizer*, kognitif.

THE IMPLEMENTATION OF *ADVENTURE GAME* AS LEARNING MULTIMEDIA IN *ADVANCE ORGANIZER* LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENTS' COGNITIVE SKILL

By
Vera Safitri
1206655

ABSTRACT

Data from Education For All (EFA) Global monitoring report 2011 which is proposed by UNESCO revealed that Indonesia education development index is 0,934. The number indicates the quality of Indonesian Education which is still insufficient. Thus, development and innovation are significantly needed in the learning process to gain students' mastery in every subject especially in computer subject. Therefore, this research was aimed to 1) design adventure game as learning multimedia in advance organizer learning model; 2) gain data in terms of students' comprehension after using the media, and 3) find out students' respond toward the implementation of the media. The process of creating media involved several steps including; analyzing, designing, implementing and assessing. The implementation of media was collaborated with advance organizer learning model in order to deliver learning materials which covered; presenting organizer, presenting materials, strengthening cognitive organization. The developed multimedia was implemented to 36 students of Eleventh Grade in a vocational school in Cimahi. The result showed some points 1) in terms of experts' assessment, 86,6 % of materials were categorized as very good while 89,5 % of media were categorized as very good. 2) Out of 80,08 % students in the class gave positive responses toward the use of developed multimedia. 3) gain score obtained was classified as medium level. Overall, it can be concluded that the use of adventure game as learning multimedia in advance organizer learning model is able to improve students' cognitive skill.

Key words: adventure game, advance organizer model, cognitive