

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK KELAS X TERHADAP PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER

Oleh

Puji Astuti – *astuti.puji@student.upi.edu*

1206014

ABSTRAK

Penggunaan media dalam proses pembelajaran selama ini masih berupa media sederhana seperti papan tulis dan powerpoint sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan inovasi yaitu mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis adventure game menggunakan metode inkuiri. Tujuannya adalah untuk merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis adventure game menggunakan metode inkuiri, dan mendapatkan kajian peningkatan hasil belajar siswa kelompok atas, tengah dan bawah setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis adventure game menggunakan metode inkuiri, serta mendapat respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis adventure game menggunakan metode inkuiri. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*(R&D). Pada tahap implementasi diambil sampel penelitian kelas X TKI SMK Negeri 2 Bandung. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes, lembar observasi, angket penilaian ahli, dan angket tanggapan siswa. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa 1) Tahap-tahap dalam pengembangan multimedia memiliki tahap yang sama seperti pada umumnya namun diterapkan metode inkuiri kedalam multimedia dan hasil penilaian ahli media sebesar 85,71% serta penilaian ahli materi sebesar 98,00%. 2) Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* menggunakan metode inkuiri dapat meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan nilai gain yang diperoleh, kelompok atas pada kategori sedang, kelompok tengah pada kategori sedang, dan kelompok bawah pada kategori sedang. 3) Siswa menanggapi positif pada terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis adventure game menggunakan metode inkuiri dengan presentase sebesar 77,52%.

Kata kunci : metode *inkuiri*, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game*, hasil belajar.

Puji Astuti, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK KELAS X TERHADAP PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER

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

**DESIGN MULTIMEDIA-BASED INTERACTIVE LEARNING
ADVENTURE GAME USING INQUIRY METHOD TO IMPROVE
STUDENTS' UNDERSTANDING OF CLASS X SMK TOWARD
ASSEMBLY LESSON**

By

Puji Astuti - astuti.puji@student.upi.edu

1206014

ABSTRACT

The use of media in the learning process during this time is still simple media such as board and PowerPoint. Therefore, learning process becomes less interesting. Based on this, an innovation is required to develop multimedia-based interactive learning adventure game using inquiry method. The purpose is to design and construct interactive multimedia-based adventure game using the inquiry method, and obtain a study of improvement of student learning outcomes in upper, middle and lower group after being given the treatment in form of learning which using multimedia-based interactive learning adventure game using the inquiry method, and acquired students' response to learning using multimedia-based interactive learning adventure game using the inquiry method. The method used in this research is Research and Development (R&D). In the implementation phase the sample taken in class X TKI SMK Negeri 2 Bandung. The instruments used in form of test, observation sheet, expert assessment questionnaire and students' responses questionnaire. Based on the research results, obtained that 1.) The phases in multimedia development have similar phase in general, however, inquiry method implemented in multimedia and media expert assessment results by 85.71% as well as expert materials' assessment by 98.00%. 2.) Multimedia-based interactive learning adventure game using inquiry method can improve students' understanding. Based on the value of the gain obtained, the upper group was in the medium category, middle group was in the medium category, and lower group was in the medium category. 3.) Students respond positively to learning using multimedia-based interactive learning adventure game using the method of inquiry with a percentage of 77.52%.

Keywords: inquiry method, multimedia-based interactive learning game, student learning outcomes.

Puji Astuti, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME
MENGUNAKAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK KELAS X
TERHADAP PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER**

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