

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *AUDITORY*
INTELLECTUALLY REPETITION BERBANTUAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
KOGNITIF SISWA TERHADAP MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

Silmi Nur Asmi, silmi.nur.asmi@student.upi.edu

ABSTRAK

Mata pelajaran jaringan dasar merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang ada di SMK Negeri 11 Bandung. Terdapat kendala yang dirasakan oleh siswa pada mata pelajaran ini, khususnya materi protokol pengalamatan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu alat bantu pembelajaran yang dapat memafasilitasi siswa untuk belajar sekaligus membantu memudahkan tugas guru. Alat bantu tersebut berupa multimedia interaktif yang dirancang menggunakan construct 2. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kognitif siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif berbasis animasi. Proses uji coba dilakukan dikelas X TKI 6 SMK Negeri 11 Bandung. Hasil dari penelitian ini adalah : 1) multimedia yang dikembangkan memiliki presentase penilaian 79.33% dari ahli media dan 86.42% dari ahli materi; 2) peningkatan kognitif siswa setelah menggunakan multimedia dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa, yaitu dari 9.00 menjadi 12.66 dengan nilai gain sebesar 0.33; 3) siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan multimedia ini dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari komentar yang diberikan siswa pada kuisisioner penilaian multimedia.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*, Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi, Kognitif.

**IMPLEMENTATION OF AUDITORY INTELLECTUALLY REPETITION
LEARNING MODEL WITH INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON
ANIMATION TO INCREASE STUDENT COGNITIVES ON BASIC
NETWORK LESSONS**

Silmi Nur Asmi, silmi.nur.asmi@student.upi.edu

ABSTRACT

Basic Network lessons is a one of the productive subjects at SMKN 11 Bandung. There are a problem in this subjects that student cannot deal with it, especially on adressing protocol. Therefore, we needed a learning tool that could support student to learn and teacher to complete the tasks. The learning aids is an interactive multimedia that made with Construct 2. Then, this research is intend to knowing the development of student cognitive after the implemetation of Auditory intellectually repetition with interactive multimedia based on animation. This test runs on 10 grade TKI 6 SMKN 11 Bandung. The result is : 1) developed multimedia has percentage rating 79.33% from media expert and 86.42% from materials expert; 2) the increasing of student cognitive after use this multimedia can see from average pretest value and posttest value have been increased, from 9 to 12.66 with gain value 0.33; 3) student give a positive response to this multimedia that use in learning process, they contribute a good comment on a questionnaire about multimedia assessment.

Keywords: Auditory Intellectually Repetition Learning Model, Interactive Multimedia Based On Animation, Cognitive.