

**PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL
LEARNING CYCLE 7E BERBANTU GAME EDUKASI UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA**

Anisa Andriani, 1303792, anisaandriani14@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kognitif siswa dengan menerapkan multimedia interaktif dengan *Learning Cycle 7e* berbantu *game* edukasi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri PU Kota Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Menganalisis peningkatan kognitif siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dengan *Learning Cycle 7e* berbantu *game* edukasi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar, 2) Menganalisis pengaruh multimedia interaktif dengan *Learning Cycle 7e* berbantu *game* edukasi terhadap minat belajar siswa, 3) Menganalisis respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif dengan *Learning Cycle 7e* berbantu *game* edukasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimental dengan desain *nonequivalent control group design* yang menggunakan 2 kelas sebagai objek penelitian. Banyaknya sampel yang digunakan adalah 64 orang yang diambil dari siswa kelas X TKJ 1 sebagai kelas kontrol dan X TKJ 2 sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa peningkatan yang didapatkan oleh kelas kontrol maupun kelas eksperimen kategori sedang. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji gain yang menunjukkan nilai gain pada kelas kontrol sebesar 0,40 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,69. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dengan *Learning Cycel 7e* berbantu *game* edukasi dapat meningkatkan kognitif siswa lebih tinggi yaitu sebesar 69% dibanding tanpa menggunakan multimedia yaitu sebesar 40%. Selain itu, multimedia ini juga berpengaruh tinggi terhadap minat belajar siswa. Sedangkan hasil penilaian berupa angket siswa terhadap multimedia menunjukkan pada kategori sangat baik dengan memperoleh rata-rata nilai sebesar 83,7%.

Kata Kunci : *Learning Cycle 7e*, *Game* Edukasi, Kognitif.

THE APPLICATION OF INTERACTIVE MULTIMEDIA WITH LEARNING CYCLE 7E ASSISTED BY EDUCATIONAL GAME TO INCREASE STUDENTS' COGNITIVES.

Anisa Andriani, 1303792, anisaandriani14@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted to find out how the students' cognitive improvement by applying interactive multimedia with Learning Cycle 7e assisted by educationalal game on Basic Programming subjects in SMK Negeri PU Bandung. The aims of this study are 1) Analyzing student's cognitive improvement after use interactive multimedia teaching aid with Learning Cycle 7e assisted by educational games in Basic Programming subjects, 2) Analyzing the influence of interactive multimedia teaching aid with Learning Cycle 7e assisted by educationalal games to student's motivation. 3) Analyzing the response of learners toward interactive multimedia teaching aid with Learning Cycle 7e assisted by educationalal games. The method used in this research is quasi experimental method with nonequivalent control group design which used 2 classes as research object. The number of samples is 64 people which taken from the students of class X TKJ 1 as the control class and X TKJ 2 as the experimental class. Based on the results of the study there are improvement from the control class as well as experimental class. The improvement is categorized in medium category. This is proved by the results of a gain test that shows the value of 0.40 while in the experimental class as much as 0.69. Thus, the application of interactive multimedia with learning cycle 7e assisted by educational games can improve students' cognitive as higher as 69%, meanwhile without using multimedia is only 40%. Then, this multimedia also have a high influence on student's interest in learning. While the results of the assessment in the form of student questionnaires toward the multimedia showed in the very well category by getting the average value of 83.7%.

Key words: Learning Cycle 7e, Educational games, Cognitive.