IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF JARINGAN DASAR SISWA SMK KELAS X

Oleh

Indri Apriyani

1303902

ABSTRAK

Permasalahan yang sering dialami saat pembelajaran jaringan dasar khususnya pada materi konsep jaringan komputer adalah kurangnya media pendukung seperti multimedia interaktif sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan kurang memacu antusiasme siswa, sedangkan mata pelajaran jaringan dasar merupakan mata pelajaran yang membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi, karena mata pelajaran ini tidak dapat dipelajari dan dipahami jika belajar hanya sebatas teori saja dan siswa perlu mengeksplorasi konsep-konsep mata pelajaran tersebut secara mandiri dan lebih aktif. Mata pelajaran ini pun merupakan dasar untuk melanjutkan ke materi selanjutnya yang lebih kompleks. Untuk mengkaji materi tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran *inquiry*. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan multimedia berbasis animasi dengan model pembelajaran *inquiry* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa; 2) mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah implementasi multimedia; 3) menganalisa respon siswa terhadap multimedia pembelajaran. Metode siklus hidup menyeluruh digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap penilaian. Multimedia diujicobakan di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Bandung. Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut : 1) Multimedia pembelajaran berhasil dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi masing-masing sebesar 92% dan 97%; 2) implementasi multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan indeks gain sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori “sedang”; 3) Respon siswa terhadap multimedia pembelajaran mendapatkan hasil “baik” dengan rata-rata sebesar 77%.

Kata Kunci : Multimedia interaktif, animasi, model *Inquiry*, hasil belajar kognitif.

THE IMPLEMENTATION OF INQUIRY LEARNING MODEL ON INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ANIMATION TO INCREASE LEARNING OUTCOMES OF BASIC NETWORK STUDENTS SMK CLASS X

By

Indri Apriyani

1303902

ABSTRACT

Abstract: The problem that is often occured during basic networking learning is the lack of supporting media to make the learning process more interesting and spur the students' enthusiasm. Especially in learning the material of Computer Network Concept, just to imagine at a glance is not enough, but they need to explore the concepts independently and more actively. The material has characteristics that can not only be imagined but must be simulated or animated. In order to study the material, it needs a media that can clarify the characteristics of the material as well as the appropriate learning approach that is inquiry learning model. Therefore, this study aims to: 1) develop multimedia-based animation with inquiry learning model to improve students' cognitive learning outcomes; 2) measure the improvement of student learning outcomes after the implementation of multimedia; 3) analyze student response to multimedia learning. The Method of Comprehensive Lifecycle (MCL) is used in this study which consists of the analysis phase, the design phase, the development phase, the implementation phase, and the assessment phase. The Multimedia was tested at SMK Medika Com Bandung. The results obtained are as follows: 1) the multimedia learning successfully developed and declared feasible by media experts and material experts respectively 92% and 97%; 2) the implementation of multimedia learning can improve students' cognitive learning outcomes with a gain index of 0.56 which is included in the "moderate" category; 3) the result of student's response analysis to the learning multimedia obtain a "good" result with the average of 77%.

Keywords : Interactive Multimedia, animation, Inquiry, cognitive learning outcomes.