

**PENERAPAN STRATEGI *GUIDED DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* PADA
PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN
ASPEK KOGNITIF SISWA SMK**

Anjar Rambari Apandi, 1305176, anjar.rambari.apandi@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari permasalahan yang peneliti temui di lapangan yaitu masih rendahnya pemahaman siswa pada aspek kognitif dalam menangkap materi Gerbang Logika pada mata pelajaran Sistem Komputer, maka dari itu dibutuhkan sebuah multimedia untuk membantu meningkatkan aspek kognitif siswa dalam memahami materi Gerbang Logika pada mata pelajaran Sistem Komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aspek kognitif dengan penerapan strategi *guided discovery learning* pada multimedia berbasis game untuk meningkatkan aspek kognitif siswa SMK pada mata pelajaran Sistem Komputer. Metode penelitian yang peneliti gunakan yaitu *Mix Mtehod Research* dimana peneliti menggabungkan antara penelitian kuantitatif dengan kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode pre-experimental. Dari hasil penelitian didapatkan hasil peningkatan aspek kognitif siswa setelah diberikan multimedia interaktif berbasis *game* dengan strategi *guided discovery learning*, hal ini dapat terlihat dari kenaikan rata-rata setiap kelompok siswa, sebelum menggunakan multimedia siswa kelompok atas mendapatkan rata-rata sebesar 52,86 % hal ini disebabkan karena tingkat pemahaman terhadap materi yang sangat rendah setelah menggunakan multimedia meningkat menjadi 80,71% hal ini bisa terlihat dari respon siswa terhadap pembelajaran sangat tinggi karena bisa belajar sambil bermain sehingga tidak monoton, selain itu peningkatan bisa terlihat pada nilai *gain* sebesar 58,5 yang memiliki kategori nilai sedang.

Kata Kunci : Multimedia, *Game*, *Guided Discovery Learning*.

**IMPLEMENTATION OF GUIDED DISCOVERY LEARNING
STRATEGY ASSISTED BY GAME BASED MULTIMEDIA ON
COMPUTER SYSTEM LEARNING TO INCREASE COGNITIVE
ASPECT OF VOCATIONAL STUDENTS**

Anjar Rambari Apandi, 1305176, anjar.rambari.apandi@student.upi.edu

ABSTRACT

This research is motivated from the problems that researchers encounter in the field that is still the low of student's lesson on cognitive aspect in logic gate glitch in Computer System subject, hence from that needed a multimedia to help improve cognitive student in understanding material of Logic Gate in important eye of Computer System. This research is to know cognitive improvement with application. Techniques for learning improve cognitive abilities. Research methods that researchers use the Mix Mtehod Research where researchers between quantitative research with qualitative. This research used pre-experimental method. From the result of the research, the result of the students' cognitive show improvement after giving interactive multimedia based on game with guided learning strategy, this can be seen from the average increase of each group of students, before using the multimedia students group of average 52.86%. The level of understanding of the material is very low but after using the multimedia it increased to 80.71% this can be seen from the student response to learn is very high because it can learn while play so the learning is not monotonous, but it can be added to the value gain 58, 5 which has the category being Medium.

Kata kunci : Multimedia, Game, Guided Discovery Learning