

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*
BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* PETUALANGAN
PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, muhamad.fiqri@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman yang terjadi pada peserta didik, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan dengan metode pembelajaran *mind mapping* dalam pembelajaran Pemrograman Web. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X (sepuluh) di SMK 1 Pasundan Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *mixed method* dengan menggunakan strategi *embedded/nested* konkuren, terdiri dari metode penelitian kualitatif (ikutannya/sekunder) dan metode penelitian kuantitatif (utama/*primer*). Metode penelitian kualitatif terjadi pada saat pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan dilakukan. Untuk mengetahui kualitas dari multimedia yang dikembangkan dilakukan pengujian oleh ahli media dan ahli materi menggunakan kuesioner yang dikembangkan berdasarkan *Learning Object Review Instrument (LORI)* versi 1.5. Dari pengujian tersebut diperoleh hasil penilaian oleh ahli media sebesar 87,33 yang termasuk ke dalam kategori baik dan penilaian oleh ahli materi sebesar 89,01 yang termasuk ke dalam kategori baik. Berdasarkan dua nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, metode penelitian kuantitatif dilakukan pada saat menganalisa data peningkatan pemahaman peserta didik setelah mengalami pembelajaran menggunakan multimedia. Data tersebut diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik yang telah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 9,5, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 17,32 dengan nilai ideal sebesar 30,00. Dari kedua nilai rata-rata tersebut dapat diperoleh nilai gain sebesar 0,50 yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran *Mind Mapping*, Multimedia, *Game* Petualangan.

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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

**THE IMPLEMENTATION OF MIND MAPPING LEARNING METHOD
USING MULTIMEDIA ADVENTURE-GAME BASED ON THE WEB
PROGRAMMING LESSON TO IMPROVE THE STUDENTS'
COMPREHENSION**

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, muhamad.fiqri@student.upi.edu

ABSTRACT

The present research aims to examine the improvement of students' comprehension, after they are given the learning multimedia adventure game-based with mind mapping method in web programming learning. The subjects of the present research are the tenth-grade students at SMK 1 Pasundan Kota Bandung. This research employs mixed method with concurrent embedded/nested strategy, which consists of qualitative method (secondary) and quantitative method (primary). The qualitative method is employed when the development of learning multimedia adventure game-based is done. In order to identify the quality of developed multimedia, the media expert and the theorist employ a test using questioner which is developed based on *Learning Object Review Instrument (LORI)* version 1.5. The results reveal that the assessment which is done by the media expert is 87,33, while the assessment which is done by the theorist is 89,01. Both of the assessments are categorized as good. Based on the two values, it can be concluded that this learning multimedia adventure game-based proper to be used in learning. Meanwhile, the quantitative method is employed to analyze the data of the students' comprehension improvement after learning using the multimedia. The data were collected from the result of students' pretest and posttest which have been given to them using the learning multimedia adventure game-based. The average value of pretest which is obtained is 9,5, while the average value of posttest is 17,32 with the ideal value 30,00. From the two average values, it is obtained that the gain value is 0,50 which indicates the improvement of students' comprehension after using learning multimedia adventure game-based.

Keyword: Mind Mapping Learning Method, Multimedia, Adventure Game

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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