

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Rendahnya hasil belajar siswa dalam pada mata pelajaran Sistem Operasi. Faktor penyebab masalah tersebut adalah kurangnya minat siswa serta materi ajar yang masih terasa sangat abstrak oleh siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini dikembangkanlah multimedia berbentuk *game* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Problem Based Learning. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran problem based learning berbantuan multimedia, apa saja yang dibutuhkan dan bagaimana cara mengembangkan multimedia tersebut, serta mengetahui peningkatan hasil belajar dan tanggapan siswa setelah menggunakan multimedia yang peneliti kembangkan. Dalam pelaksanaannya, terdapat tiga tahap penelitian yang dilakukan, tahap tersebut adalah : tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap akhir penelitian. Multimedia yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada 28 responden yang merupakan siswa SMK kelas XI. Pada tahap pelaksanaan penelitian, didapat rata-rata nilai *pretest* yang siswa lakukan sebelum menggunakan multimedia adalah 49.56. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* siswa setelah menggunakan multimedia adalah 70.74. Dari kedua nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, dapat diperoleh nilai indeks gain sebesar 0.52 yang masuk kedalam kategori indeks gain “Sedang”. Hal tersebut memperlihatkan adanya peningkatan Hasil belajar setelah siswa menggunakan multimedia. Adapun berdasarkan angket respon yang siswa isi setelah penggunaan multimedia, siswa beranggapan bahwa multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk kedalam multimedia yang “Sangat Baik” dengan perolehan rata-rata persentase nilai sebesar 84.07%.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, *Problem Based Learning*, *Game*, Sistem Operasi

**IMPLEMENTATION OF PROBLEM BASED LEARNING LEARNING MODEL  
(PBL) ASSOCIATED MULTIMEDIA GAMES TO INCREASE STUDENT  
LEARNING OUTCOMES**

**ABSTRACT**

*Background problem of this research is low learning outcomes of students in the subjects of Operating System. Causative factor of main problem is the lack of interest of students and teaching materials which still abstract. One solution that can be applied is the use of interactive multimedia in learning. Therefore in this study developed multimedia-shaped games combined with the learning model of Problem Based Learning. This study aims to find out how the implementation of learning-based problem-based learning model of multimedia, what is needed and how to develop the multimedia, and know the improvement of learning outcomes and student responses after using multimedia that researchers develop. In the implementation, there are three stages of research conducted, the stage is: the preparation phase of research, the stage of research implementation, and the final stage of the study. Multimedia that has been developed then implemented to 28 respondents who are students of SMK class XI. In the implementation stage of the study, the average pretest score that students did before using multimedia was 49.56. While the average posttest score of students after using multimedia is 70.74. From both the pretest and posttest values, we can obtain a gain index value of 0.52 which is entered into the category of gain index "Medium". This shows an increase in understanding after students use multimedia. Based on the questionnaire responses that students fill after the use of multimedia, students assume that the multimedia developed in this study included into the multimedia "Very Good" with the acquisition of average percentage value of 84.07%.*

*Keywords: Interactive Multimedia, Problem Based Learning, Game, Operating System*