

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELECTUALLY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI

Ihsan Arief Budiman, 1303827, ihsanariefbudiman@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kognitif siswa dengan menerapkan multimedia platformer game berbasis model pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) pada mata pelajaran sistem operasi di SMK Negeri 5 Bandung. Tujuan penelitian ini diantaranya 1) Menganalisis peningkatan kognitif siswa yang menggunakan multimedia platformer game berbasis model AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) pada mata pelajaran sistem operasi. 2) Menganalisis respon peserta didik terhadap multimedia platformer game berbasis model AIR (Auditory, Intellectually, Repetition). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Quasi Experimental Design dengan desain Nonequivalent control group design yang menggunakan 2 kelas sebagai objek penelitian. Banyaknya sampel yang digunakan adalah 34 orang diambil dari kelas XI TKJ 3 sebagai kelas eksperimen, dan 34 orang dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian Diketahui bahwa peningkatan didapatkan oleh kelas eksperimen tergolong kedalam kategori sedang. Hal ini terbukti dari hasil uji gain yang menunjukkan nilai gain pada kelas eksperimen sebesar 0,58 dan kelas kontrol sebesar 0,49. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan multimedia platformer game berbasis model AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) dapat meningkatkan aspek kognitif siswa sebesar 58%. Selain itu, multimedia ini juga sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian angket siswa terhadap multimedia menunjukkan pada kategori sangat baik dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 88%.

Kata Kunci : *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition), Game* Edukasi, Kognitif.

Ihsan Arief Budiman, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELECTUALLY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI

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

DESIGN OF MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BASED ON AIR (AUDITORY, INTELECTUALLY, REPETITION) LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENT COGNITIVE ASPECT ON OPERATING SYSTEM SUBJECT

Ihsan Arief Budiman, 1303827, ihsanariefbudiman@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted to find out how to improve students' cognitive by applying multimedia platformer game based on AIR learning model (Auditory, Intellectually, Repetition) on the subjects of operating system at SMK Negeri 5 Bandung. The purpose of this research are 1) Analyzing cognitive improvement of students using multimedia platformer game based on AIR model (Auditory, Intellectually, Repetition) on the subjects of operating system. 2) Analyze the learner's response to AIR-based multimedia platformer games (Auditory, Intellectually, Repetition). The method used in this research is Quasi Experimental Design method with Nonequivalent control group design design which uses 2 classes as research object. The number of samples used was 34 people taken from the class XI TKJ 3 as the experimental class, and 34 people from the control class. Based on the results of research It is known that the increase obtained by the experimental class belong to the category of being. This is evident from the results of a gain test that shows the value of gain in the experimental class of 0.58 and control class of 0.49. It shows that the application of multimedia platformer game based on AIR model (Auditory, Intellectually, Repetition) can improve students' cognitive aspect by 58%. In addition, this multimedia is also very influential on student interest in learning. This is evidenced by the results of students' questionnaire assessment of the multimedia shows in very good category and obtained an average of 88%.

Key words: *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)*, Educational games, Cognitive.

Ihsan Arief Budiman, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELECTUALLY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI

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