

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADVENTURE GAME* MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT
INSTRUCTION* PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK**

ABSTRAK

Oleh:

Abdul Aziz

1105380

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun suatu multimedia pembelajaran interaktif yang merupakan perpaduan *adventure game* dengan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran sistem operasi yang diujicobakan di SMK Negeri 1 Kawali - Ciamis, mengetahui gambaran peningkatan hasil belajar siswa SMK yang mendapatkan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *adventure game*, serta mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game*. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan multimedia Siklus Hidup Menyeluruh. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas XI RPL 2 bidang keahlian Rekayasa Perangkat Lunak yang berjumlah 35 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest*, dan instrumen non-tes berupa angket. Dari hasil penelitian diketahui bahwa: (1) multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* dengan model *direct instruction* telah berhasil dikembangkan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian; (2) hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dibuktikan dengan perolehan indeks gain siswa pada kelompok tinggi sebesar 0,63 dengan kriteria sedang, siswa kelompok tengah sebesar 0,50 dengan kriteria sedang, dan siswa kelompok rendah sebesar 0,29 dengan kriteria rendah. Secara umum, peningkatan hasil belajar siswa termasuk dalam kriteria sedang, yaitu dengan nilai indeks gain sebesar 0,46; (3) respon siswa terhadap multimedia berbasis *adventure game* termasuk kategori sangat baik dengan persentase sebesar 75,73% untuk aspek perangkat lunak, 77,94% aspek pembelajaran, dan 76,32% untuk aspek komunikasi visual dengan rerata keseluruhan sebesar 76,66%.

Kata kunci : *Adventure Game*, *Direct Instruction*, Hasil Belajar

i

Abdul Aziz, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ADVENTURE GAME*
MENGGUNAKAN MODEL *DIRECT INSTRUCTION* PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

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

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE ADVENTURE-GAME-BASED MULTIMEDIA LEARNING USING DIRECT INSTRUCTION MODEL ON THE SUBJECTS OF OPERATING SYSTEM TO IMPROVE THE STUDENTS' ACHIEVEMENT OF VOCATIONAL SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

By:

Abdul Aziz

1105380

This study aims to find out how to design and build an interactive learning multimedia which was a combination of adventure game with direct instruction model on the subjects of operating system that tested in SMK Negeri 1 Kawali-Ciamis, knowing the improvement of students' achievement of vocational students who get learning using interactive adventure-game-based multimedia learning, and find out how students respond to interactive adventure-game-based multimedia learning. The research method used was Multimedia Life Cycle development model. The sample used in this study were the students of class XI RPL 2 major of Software Engineering expertise, amounting to 35 people. The testing instrument of this study was pretest and posttest in form of multiple choice questions, while the non-test instrument was questionnaire. Based on the data obtained, the results were: (1) interactive adventure-game-based multimedia learning using direct instruction model has been successfully developed through the stages of analysis, design, development, implementation and assessment; (2) students' achievement increased, proven by the students gain index in high group at 0.63 with medium criteria, middle group at 0.50 with medium criteria, and low group students at 0.29 with low criteria. In general, the increase of students' achievement was included in the medium criteria, with the value of the gain index at 0.46; (3) the students response to the multimedia based adventure games including the excellent category with the percentage of 75.73% for the software aspect, 77.94% for the learning aspect, and 76.32% for the visual communication aspect with an overall average of 76.66%.

Keywords: *Adventure Game, Direct Instruction, Students' Achievement*