

Vizualization Auditory Kinesthetic (VAK) Learning Model with Adventure Game Approach to Improve the Cognitive Ability of SMK Students on Subjects Basic network

by

Sifa Sajaatun Nisa

1300323

ABSTRACT

This study aims to improve the cognitive skills of vocational students on Basic Network subjects, based on the results of field studies stated that the cognitive aspects of students are still low between the two other aspects. Attempts by researchers to improve the cognitive abilities of students are applying the learning model Vizualization Auditory Kinesthetic (VAK) with adventure games approach on the subjects of the Basic Network. The research method used in this research is quantitative method using quasi experiment research design. The result of the research stated that: 1) Multimedia with adventure game approach has been tested its feasibility by multimedia expert with presentation of 89% are in very eligible category and material expert give 80% percentage of being in category worth to use, then from result The students' response stated that multimedia used is very good seen from three aspects of assessment that is aspect of software, learning aspect and visual communication aspect with total average 83%. 2) medel Vizualization Auditory learning Kinesthetic (VAK) to approach this adventure game can increase students' cognitive abilities, it can be seen from the difference in the average of grade control and experiment, the control class average value is 74.41% and the gain niali 0.5 is in the medium category. While the experimental class the average score is 85, 29% with a gain value of 0.77 is in the high category.

Keywords: VAK Learning Model, Multimedia Learning, Games Adventure.

Model Pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) dengan Pendekatan *Game Adventure* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMK pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar

oleh

Sifa Sajaatun Nisa
1300323

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMK pada mata pelajaran Jaringan Dasar, berdasarkan hasil studi lapangan menyatakan bahwa aspek kognitif siswa masih rendah diantara kedua aspek yang lainnya. Upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa yaitu menerapkan model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) dengan pendekatan *games adventure* pada mata pelajaran Jaringan Dasar. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *quasi experiment*. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa : 1) Multimedia dengan pendekatan *game adventure* ini telah diuji kelayakannya oleh ahli multimedia dengan persentase sebesar 89% berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan dan ahli materi memberikan persentase sebesar 80% berada dalam kategori layak untuk digunakan, kemudian dari hasil respon siswa menyatakan bahwa multimedia yang digunakan sangat baik dilihat dari tiga aspek penilaian yaitu aspek perangkat lunak, aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual dengan total rata-rata 83%. 2) model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) dengan pendekatan *game adventure* ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata dari kelas kontrol dan eksperimen, kelas kontrol nilai rata-ratanya yaitu 74,41% dan nilai gain 0,5 berada pada kategori sedang. Sedangkan kelas *eksperimen* nilai rata-ratanya yaitu 85, 29% dengan nilai gain 0,77 berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran VAK, Multimedia Pembelajaran, *Games Adventure*.