

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Dengan limpahan rahmat dan pertolongan-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Shalawat dan Salam semoga terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga-Nya, sahabat-Nya dan para pengikut-Nya.

Skripsi ini saya susun berdasarkan data dan informasi yang didapatkan dari berbagai sumber. Dimaksudkan untuk memenuhi sebagian dari syarat

memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi pendidikan ilmu komputer.

Isi dari skripsi ini adalah tentang “Model Pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) dengan Pendekatan *Games Adventure* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMK pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar” yang dikembangkan sedemikian rupa supaya mudah untuk dipelajari dan dipahami.

Tak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua orang yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran sangat saya harapkan demi kebaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat khusus bagi saya dan umumnya bagi pembaca.

Bandung, Agustus 2017

Sifa Sajaatun Nisa

1300323

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penelitian ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan beberapa pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Drs.A.Hakim,M.Pd dan Ii Ikhlasiah, S.Pd.I, serta keluarga saya Najma Siska Silmina dan Gian Rayhan Nizar yang telah mendoakan dan menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr.H.Munir, M.IT selaku Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer dan dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan serta masukan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Rizky Rahman J.P, M.Kom selaku dosen pembimbing II yang selalu membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Jajang Kusnendar, M.T selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer.
5. Bapak Enjang Ali Nurdin, Dr., M.Kom selaku dosen pembimbing akademik.
6. Bapak Ruddi Subandi S.Kom selaku guru mata pelajaran Jaringan Dasar SMK Pasundan 1 Kota Bandung.
7. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI.
8. Herdi Agustina sebagai orang terdekat yang selalu memberikan semangat dan mementor saya dalam menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Ilmu Komputer dan Ilmu Komputer khususnya kelas A 2013.
10. Sahabat perjuangan yang selalu memberikan semangat Shafira Marlina, Tiara Dwi Asmara, Nuni Karlina Rohayati dan Tantri Sri Hardianti.
11. Sahabat Depdiklat angkatan Asep Rizal Nurjaman, Rizky Egi Permana, Maulana Firdaus Nurokhman, Anjar Rambari Apandi, Galih Praja Wijaya,

Yudo, Tantri Sri Hardianti, Nurul Siti Nurjanah, Shafira Marlina dan Ferdila Rahmi yang selalu memberikan semangat dan pengalaman yang berharga.

12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan yang Maha Esa memberikan imbalan berupa pahala yang berlipat ganda atas segala bantuan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bandung, Agustus 2017

Sifa Sajaatun Nisa

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Studi Literatur.....	10
2.2 Multimedia Interaktif.....	12
2.3 Games.....	20
2.3.1 Pengertian Games.....	20
2.3.2 Games Edukasi	22
2.3.3 Jenis – Jenis Games.....	24
2.3.4 Komponen Penyusunan Games.....	28
2.3.5 Software Pembuat Games.....	29
2.4 Kemampuan Kognitif	36
2.4.1 Kemampuan	36
2.4.2 Kognitif	37
2.5 Model Pembelajaran <i>Visual Auditory Kinesthetic</i> (VAK)	39

2.5.1	Pengertian Model Pembelajaran.....	39
2.5.2	Model Pembelajaran VAK (<i>Visual Auditory Kinesthetic</i>)	40
2.6	Jaringan Dasar	45
2.6.1	Protokol Pengalamatan.....	46
2.6.2	Perangkat Keras Jaringan	49
BAB III METODELOGI PENELITIAN		52
3.1	Metode Penelitian	52
3.2	Desain Penelitian.....	52
3.3	Prosedur Penelitian	54
3.4	Metode Pengembangan Aplikasi	57
3.5	Populasi dan Sampel	59
3.6	Instrumen Penelitian	60
3.7	Teknik Analisis Data.....	69
3.8	Teknik Pengolahan Data	73
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		77
4.1	Temuan	77
4.1.1	Tahap Persiapan Penelitian	77
4.1.2	Tahap Perencanaan.....	80
4.1.3	Tahap Pengembangan	87
4.1.4	Tahap Pengujian.....	97
4.1.5	Tahap Uji Coba	99
4.1.6	Pelaksanaan Penelitian	100
4.2	Hasil Penelitian.....	107
4.3	Pembahasan	113
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		130
5.1	Simpulan.....	130
5.2	Rekomendasi	130
DAFTAR PUSTAKA		132