

Model Pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) dengan Pendekatan *Adventure Game* untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa SMK

Oleh

Gunawan Busyaeri
1304414

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa SMK pada mata pelajaran Sistem Komputer, berdasarkan hasil studi lapangan menyatakan bahwa aspek kognitif siswa masih rendah diantara kedua aspek yang lainnya. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa yaitu menerapkan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) dengan pendekatan *adventure game* pada mata pelajaran sistem komputer. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *quasi experiment*. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa Multimedia dengan pendekatan *adventure game* ini telah diuji kelayakannya oleh ahli multimedia dengan persentase sebesar 83,42% berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan dan ahli materi memberikan persentase sebesar 86,25% berada dalam kategori layak untuk digunakan, kemudian dari hasil respon siswa menyatakan bahwa multimedia yang digunakan sangat baik dilihat dari empat aspek penilaian yaitu aspek kemampuan interaksi, aspek pembelajaran, umpan balik dan desain tampilan dengan total rata-rata 85,88% ; model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) dengan Pendekatan *Adventure Game* ini dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa, hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai *posttest* 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 85,20 dengan nilai gain 0,70 berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran CORE, Multimedia Pembelajaran, *Adventure Game*.

CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Learning Model with Adventure Game Approach to Improve the Comprehension of Vocational Students

Oleh

Gunawan Busyaeri
1304414

ABSTRACT

This study aims to improve the comprehension of vocational students on Computer System subjects, based on the results of field studies stated that the cognitive aspects of students are still low between the other aspects. Attempts by researchers to improve the comprehension of students are applying the CORE Learning model with Adventure Game approach on the subjects of the computer system. The research method that used in this research is quantitative method using quasi experiment research design. The result of the research stated that Multimedia with adventure game approach has been tested its feasibility by multimedia expert with presentation of 83,42% are in eligible category and material expert give 86,25% percentage of being in category worth to use, then from the result of the students response stated that multimedia used is very good, it can be seen from four aspects of assessment that is interaction ability, learning aspect, feedback and presentation design aspect with total average 85,88%; CORE learning model with adventure game approach, it can increase the comprehension of students, it can also be seen from the difference in the average posttest value of control class and experiment class, the control class average value is 74,41 with the gain value is 0,53 are in the medium category. While the experiment class the average score is 85,20 with a gain value 0,70 is in the high category.

Keyword: CORE Learning Model, Multimedia Learning, Adventure Game.