

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
MEGGUNAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *GAME ADVENTURE*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATERI
SISTEM OPERASI**

ABSTRAK

Oleh :

Uga Nugraha Syafari

1104942

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia pembelajaran *game adventure* dan mengetahui bagaimana respon siswa terhadap multimedia yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, sedangkan desain penelitian menggunakan desain *pre-experimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Bandung, dengan sampel yang digunakan siswa kelas X TKI 3 sebanyak 32 orang. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest* berbentuk soal pilihan ganda, sedangkan instrumen non-tes menggunakan angket. Berdasarkan data penelitian, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) pemahaman siswa mengalami peningkatan dengan kategori sedang, hal tersebut dibuktikan melalui uji gain terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang memperoleh *index gain* sebesar 0,610; (2) hasil respon siswa pada multimedia pembelajaran *game adventure* termasuk kedalam kategori baik sekali, dengan presentase untuk aspek perangkat lunak sebesar 83,59%, aspek pembelajaran 82,37%, dan aspek komunikasi visual sebesar 81,72%. Presentasi rata-rata keseluruhan sebesar 82,60%.

Kata kunci : Pembelajaran Berbasis Masalah, *Game Adventure*, Pemahaman

Uga Nugraha Syafari, 2017

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH MEGGUNAKAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN *GAME ADVENTURE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA
MATERI SISTEM OPERASI**

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

**THE IMPLEMENTATION OF PROBLEM-BASED LEARNING USING
ADVENTURE GAME LEARNING MULTIMEDIA TO IMPROVE
VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENTS' UNDERSTANDING ON
OPERATING SYSTEM MATERIAL**

ABSTRACT

by :

UGA NUGRAHA SYAFARI

1104942

This study aims to determine the improvement of students' understanding by applying problem-based learning equipped with adventure game learning multimedia and to find out how is the students' response to the multimedia used in this study. The method used in this study is experimental method, while the design of the study is pre-experimental design in the form of one group pretest-posttest design. This research was conducted at SMK Negeri 2 Bandung involving 32 students in class X TKI 3 as the samples. The test instruments used in this study are pretest and posttest in the form of multiple choice questions, while the non-test instrument is questionnaire. Based on the data gained, the results are as follows: (1) the students' understanding increased with the medium category. It was proven through the gain test on the pretest and posttest score of students who received index gain of 0.610; (2) the results of the students' responses on adventure game learning multimedia fall into very well category, with percentage 83.59% software aspects, 82.37% learning aspects, and 81.72% visual communication aspects. The average of overall presentation is 82.60%.

Keywords: Problem-based Learning, Adventure Game , Understanding

Uga Nugraha Syafari, 2017

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH MEGGUNAKAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN GAME ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA
MATERI SISTEM OPERASI**

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