

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK GAME PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

ABSTRAK

Oleh :

MUHAMAD RIFKI FIRDAUS

1102078

Kebutuhan akan tersedianya program pengajaran berbasis komputer saat ini semakin meningkat. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang didapat di sekolah terkadang kurang menarik perhatian siswa. Salah satu media yang sangat menarik dan konkrit adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Maka dengan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun suatu pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi kendala-kendala yang ada. 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 0,64; (2) hasil respon siswa pada multimedia pembelajaran *adventure game* termasuk kedalam kategori sangat baik, dengan presentase untuk aspek perangkat lunak sebesar 87.64%, aspek pembelajaran 94.03%, dan aspek komunikasi visual sebesar 88.47%. Presentasi rata-rata keseluruhan sebesar 90.05%.

Kata kunci : Multimedia Pembelajaran, *Game*, Sistem Komputer.

**DESIGN OF MULTIMEDIA GAME LEARNING ON COMPUTER SYSTEM
LESSON**

ABSTRACT

by :

MUHAMAD RIFKI FIRDAUS

1102078

Requirement for availability program of computer aided instruction is increasing. This is caused the learning acquired in school sometimes attracted less attention of students. One of the media is an interactive multimedia based learning media. So with this research aims to design and development a learning that is expected to overcome the constraints that have limited time. Based on the data obtained, the results were: (1) The learners' understanding was increased with normal rate, proven by gain test for pretest and posttest scores which received index gain of 0,64; (2) Learners' response to the learning multimedia adventure game was categorized as very good, with the percentage of 87,64% for software aspect, 94,03% for learning aspect, and 88,47% % for visual communication aspect. The total average percentage was 90,05%.

Keywords : *Multimedia Learning, Game, Computer System.*