

Penerapan Multimedia Pembelajaran *Inquiry Training Model* dengan Pendekatan *Adventure Games* untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa pada Materi Model OSI di SMK X

Oleh

Gun Gun Supriatno

1404721

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa SMK pada materi model OSI di mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, 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 multimedia pembelajaran *Inquiry Training Model* dengan pendekatan *Adventure Games* pada materi model OSI di mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. 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 Games* ini telah diuji kelayakannya oleh ahli multimedia dengan persentase sebesar 80% berada dalam kategori layak untuk digunakan dan ahli materi memberikan persentase sebesar 88,75% berada dalam kategori sangat 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%; Multimedia Pembelajaran *Inquiry Training model* dengan Pendekatan *Adventure Games* 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 78,17 dan nilai gain 0,57 berada pada kategori sedang, Sedangkan kelas eksperimen nilai rata-ratanya yaitu 85,03 dengan nilai gain 0,69 berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: *Inquiry Training Model*, Multimedia Pembelajaran, *Adventure Games*.

Gun Gun Supriatno, 2018

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *INQUIRY TRAINING MODEL* DENGAN PENDEKATAN *ADVENTURE GAMES* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI MODEL OSI DI SMK X Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Application of Multimedia Learning Inquiry Training Model with Adventure Games Approach to Improve Students Cognitive Understanding of the Material of OSI Model in SMK X

Oleh

Gun Gun Supriatno

1404721

ABSTRACT

This study aims to improve students cognitive understanding of the material of OSI Model on Computer and Basic Network 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 students cognitive understanding are applying multimedia learning the Inquiry Training Model with Adventure Game of the material of OSI Model on Computer and Basic Network subjects. 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 with presentation of 80% are in eligible category and material expert give 88,75% 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%; Multimedia learning of Inquiry training 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 78,17 with the gain value is 0,57 are in the medium category. While the experiment class the average score is 85,03 with a gain value 0,69 is in the high category.

Keyword: *Inquiry Training Model, Multimedia Learning, Adventure Games.*

Gun Gun Supriatno, 2018

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INQUIRY TRAINING MODEL DENGAN PENDEKATAN ADVENTURE GAMES UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI MODEL OSI DI SMK X Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu