

# **RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DENGAN MODEL *DRILL AND PRACTICE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

oleh

Annisa Rahmayanti

1401549

## **ABSTRAK**

Abstrak – Mata pelajaran Pemrograman Dasar dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit oleh siswa SMK. Terlebih jam pelajarannya yang panjang membuat siswa merasa bosan dan kehilangan motivasi selama proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *game* dengan model *drill and practice* yang dapat membantu siswa memahami materi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar lewat pembelajaran yang menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)* menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Untuk melihat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa secara kognitif maka digunakan instrumen tes berupa *pretest* dan *post-test* sedangkan untuk melihat kelayakan multimedia digunakanlah kuisisioner yang diadaptasi berdasarkan *Learning Object Review Instrument (LORI)* terhadap ahli media, ahli materi. Siswa sebagai partisipan juga diberikan sebuah instrumen respon siswa. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) multimedia pembelajaran berbasis *game* yang dibangun layak digunakan dengan persentase hasil uji dari ahli media sebesar 86,89% dan dari ahli materi sebesar 84,58%, 2) hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia model *drill and practice* memperoleh peningkatan lebih tinggi dibandingkan pembelajaran model *drill and practice* secara konvensional, 3) multimedia pembelajaran berbasis *game* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa kelas eksperimen yang memperoleh rata-rata dari 41,25 menjadi 80 setelah perlakuan diberikan, 4) multimedia pembelajaran mendapatkan tanggapan positif dari siswa dengan persentase 86,85%.

**Kata Kunci:** *drill and practice*, hasil belajar, multimedia pembelajaran

# **GAME BASED MULTIMEDIA LEARNING DESIGN WITH DRILL AND PRACTICE MODEL TO INCREASE LEARNING RESULTS OF BASIC PROGRAMMING**

by

Annisa Rahmayanti

1401549

## **ABSTRACT**

*Abstract - Basic Programming Course is considered as difficult subject by vocational high school students. Its exceedingly long lesson hours make students feel bored and lose motivation during the learning process. This research aims to produce a game-based multimedia learning using drill and practice model that can help students to understand the subject on Basic Programming Course through fun learning. This research uses Research and Development (R & D) method and using quantitative approach with Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design research design. In order to see the improvement of students' learning outcome cognitively, test is used as instrument in the form of pretest and post-test. Meanwhile to see the feasibility of the multimedia, questionnaire that adapted based on Learning Object Review Instrument (LORI) is used to media experts and material experts. Students as participants were also given a student respond instrument. The results which obtained from this research are: 1) game based multimedia learning proper to use with percentage of test results from media experts was 86.89% and from material experts was 84.58%, 2) student learning results that used multimedia with drill and practice model gained higher enhancement than conventional drill and practice modeling, 3) game based multimedia learning with drill and practice model on Basic Programming Course can improve student learning results, it can be seen from the increase of students grade in experimental class which get the average from 41.25 to 80 after the treatment is given, 4) multimedia learning get positive feedback from the students with percentage of 86.85%.*

**Keywords:** *drill and practice, learning result, multimedia learning*