

**IMPLEMENTASI MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING*
BERBANTU MULTIMEDIA BERBASIS *SIDE SCROLLING GAMES*
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK
KELAS X TERHADAP PEMROGRAMAN DASAR**

Oleh
Astri Artiningsih
1300238

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya masalah dalam pembelajaran pemrograman dasar di suatu sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh dari hasil implementasi model *experiential learning* berbantu multimedia berbasis *side scrolling Games* terhadap peningkatan kognitif siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar serta untuk mendapatkan respon siswa terhadap multimedia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Selain itu pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)*. Sebelum diimplementasikan, multimedia di ujicoba terlebih dahulu menggunakan *blackbox* testing serta dilakukan validasi ahli materi dan media. Dari pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini didapatkan hasil: 1) multimedia berbentuk *side scrolling Games* telah dikembangkan dan dinilai baik dan layak digunakan dengan rata-rata presentase kelayakan 80.5% oleh ahli media dan 79.75% oleh ahli materi. 2) multimedia ini pun mendapat respon positif dari siswa yang dapat dikategorikan baik dengan persentase sebesar 79.2 %. 3) peningkatan kognitif pada siswa memiliki indeks gain sebesar 0.6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia ini membantu dalam mengimplementasikan model pembelajaran *experiential learning* dalam proses pembelajaran dan memiliki pengaruh terhadap peningkatan kognitif siswa.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, *Experiential Learning*, Kognitif

Astri Artiningsih, 2018

IMPLEMENTASI MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBANTU MULTIMEDIA BERBASIS *SIDE SCROLLING GAMES* UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK KELAS X TERHADAP PEMROGRAMAN DASAR

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

**IMPLEMENTATION OF EXPERIENTIAL LEARNING MODELS
SUPPORT BY MULTIMEDIA-BASED SIDE SCROLLING GAMES TO
IMPROVE THE COGNITIVE ASPECTS OF STUDENTS SMK CLASS
X TOWARDS THE BASIC PROGRAMMING**

By
Astri Artiningsih
1300238

ABSTRACT

The research was distributed by the existence of problems in learning basic programming in a school. The purpose of this study is to see the influence of the results of the implementation of the model of experiential learning berbantu multimedia-based side scrolling Games to increased cognitive students on subjects as well as basic programming to get student response towards multimedia. This research uses experimental research methods. In addition the development of multimedia learning uses a model of the development of Research and Development (R&D). Before being implemented, the multimedia test in advance using the blackbox testing as well as performed the validation material and media experts. Of the data processing is done on the research results obtained: 1) multimedia shaped side scrolling Games have been developed and are rated good and worth being used by the average percentage of the feasibility of 80.5% by media experts and 79.75% by material . 2) multimedia also got positive response from students who can be categorized either by percentage of 79.2%. 3) cognitive improvement in students having the index gain of 0.6. So it can be inferred that this multimedia help in implementing a model of experiential learning, learning in the process of learning and have influence on cognitive enhancement of students.

Keywords: *Multimedia Learning, Experiential Learning, Cognitive*

Astri Artiningsih, 2018

IMPLEMENTASI MODEL EXPERIENTIAL LEARNING BERBANTU MULTIMEDIA BERBASIS SIDE SCROLLING GAMES UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK KELAS X TERHADAP PEMROGRAMAN DASAR

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