

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL *VAK (VISUAL AUDITORY KINESTHETIC)* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

Wildan Lukman Hakim, wylie@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman yang terjadi pada peserta didik, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *VAK (Visual Auditory Kinesthetic)* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X (sepuluh) di salah satu SMK di kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *mixed method* dengan menggunakan strategi eksploratoris sekuensial, Untuk mengetahui kualitas multimedia yang dikembangkan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan kuesioner yang dikembangkan berdasarkan Learning Object Review Instrument (LORI) versi 1.5. Dari pengujian tersebut diperoleh hasil penilaian oleh ahli media sebesar 84,66 yang termasuk ke dalam kategori baik dan penilaian oleh ahli materi sebesar 80,00 yang termasuk ke dalam kategori baik. Berdasarkan penilaian dari dua ahli ini dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun metode penelitian kuantitatif dilakukan pada saat menganalisa data peningkatan pemahaman peserta didik setelah diberi perlakuan saat pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran. Data tersebut diperoleh dari hasil *pre-test* yang diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik yang telah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game*. Nilai rata - rata *pre-test* yang diperoleh sebesar 48,29, sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 76,00 dengan nilai ideal sebesar 100,00. Dari kedua nilai rata-rata tersebut dapat diperoleh nilai *gain* sebesar 0,54 yang termasuk dalam kategori sedang, hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game*.

Kata Kunci : Model *VAK*, Penerapan Multimedia Pembelajaran, *Adventure Game*, Pemahaman, *Mixed Method*

Comment [WU1]: Kata kunci minimal 5

**DESIGN OF LEARNING MULTIMEDIA BASED ON *ADVENTURE GAME* WITH
VAK MODEL (VISUAL AUDITORY KINESTHETIC) TO IMPROVE THE
UNDERSTANDING OF VOCATIONAL SCHOOL STUDENTS IN SIMULATION
AND DIGITAL COMMUNICATION LESSONS**

Wildan Lukman Hakim, wyllie@student.upi.edu

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in understanding that occurs in students, after being given treatment in the form of learning using *adventure game*-based multimedia learning with the VAK model (Visual Auditory Kinesthetic) in the subjects of Simulation and Digital Communication. The subjects of this study were students of class X (ten) in one of the vocational schools in the city of Bandung. The research method used in this study is a mixed method using a sequential exploratory strategy, where in this method the initial stage use qualitative methods and the next stage use quantitative methods. To find out the quality of multimedia developed, it was carried out by media experts and material experts using a questionnaire developed based on Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5. From the test, it was obtained the results of assessment by media experts amounting to 84.66 which included in the good category and the assessment by material experts amounted to 80.00 which was included in the good category. Based on the assessment of these two experts, it can be concluded that multimedia learning is feasible to be used in the learning process. The quantitative research method is carried out when analyzing the data of students' understanding after being given treatment when learning using multimedia learning. The data is obtained from the results of the pre-test given to students in the experimental class before being given treatment of *adventure game* based learning multimedia and post-test given to students who have been given treatment in the form of learning using *adventure game* based multimedia learning. The average value of the pre-test obtained was 48.29, while the average value of the post-test was 76.00 with an ideal value of 100.00. From the two average values, the *gain* value is 0.54 which is included in the medium category, this shows an increase in students' understanding after using *adventure game* based multimedia learning.

Keywords: VAK Model, Application of Multimedia Learning, *Adventure Game*, Understanding, mixed method

Wildan Lukman Hakim, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL VAK (*VISUAL AUDITORY KINESTHETIC*) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

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