

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Dengan Model *Connecting, Organizing, Reflecting and Extending (CORE)* Berbasis Game Petualangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pemograman Dasar

Oleh

Aldy Romansyah Ruchiyat – aldyaay@student.upi.edu

1401595

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ada yaitu belum di ajarkannya materi pemograman dasar ditambah kurangnya inovasi dalam penggunaan multimedia pembelajaran di sekolah untuk siswa SMK, untuk itu dibutuhkan media bantuan untuk membantu guru dalam pembelajaran materi baru ini khususnya pada materi yang berupa konsep. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis game petualangan dengan model *Connecting, Organizing, Reflecting, And Extending (CORE)* untuk meningkatkan pemahaman pada materi pemograman dasar. Penelitian ini menggunakan metode Siklus Hidup Menyeluruh (SHM). Dari penelitian ini didapatkan hasil: 1) Multimedia interaktif berbasis *game* petualangan dinilai baik dan layak digunakan dengan rata-rata presentase kelayakan 81% oleh ahli media, kemudian siswa memberikan presentase keseluruhan sebesar 86% dengan rincian sebesar 87% dari aspek perangkat lunak, 86% dari aspek komunikasi visual, 86% dari aspek pembelajaran. 2) multimedia interaktif berbasis game petualangan ini juga mempengaruhi peningkatan nilai rata – rata siswa sebelum menggunakan multimedia sebesar 57,33 mengalami kenaikan setelah menggunakan media sebesar 81,67 dan diperkuat dengan rata-rata nilai N-gain yang diperoleh sebesar 0,54 dengan dikatagorikan sedang.

Kata kunci : *Game* petualangan, Model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*), Peningkatan pemahaman

Aldy Romansyah Ruchiyat, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING AND EXTENDING (CORE) BERBASIS GAME PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PEMOGRAMAN DASAR

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

Design of Interactive Multimedia Based With Model Connecting, Organizing, Reflecting, And Extending (CORE) Adventure-Based Game To Improve Student Understanding On Basic Programming Matter

Arranged by

Aldy Romansyah Ruchiyat – aldyaay@student.upi.edu

1401594

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of innovation in use of multimedia learning for foraging subject in the vacation school, whereas the innovation of multimedia learning could help the teacher in learning process, in particular which the material is in concepts form the aim of this research is to design and build interactive multimedia based adventure games that apply Connecting, Organizing, Reflecting and Extending (CORE) modes. This model would improve the understanding of programming subject. 1) In this research we used comprehensive life cycle method as multimedia learning developing method. The multimedia learning has been evaluated, and the result shows that the percentage of the flexibility is 81% this result was declared by expert; the student has evaluated the learning visual multimedia, and 87% for software aspect, 86% for visual communication aspect, 86% for learning aspect. By that result, so then for overall the performance of this media is 86% for overall the performance of this media is 86%. 2) interactive multimedia based adventure game increased the average score of student: the student score before using multimedia is as 57,33, and after using the media is 81,67 and reinforced with the average value of N-gain obtained by 0.54 with categorized medium.

Keywords: Adventure Game, CORE Model (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending), Increased understanding.

Aldy Romansyah Ruchiyat, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING AND EXTENDING (CORE) BERBASIS GAME PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PEMOGRAMAN DASAR

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