

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* DENGAN MODEL *INQUIRY* PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

Oleh
Muhammad Haris Rusyana – mrusyana@gmail.com
1204281

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar dan motivasi siswa yang rendah pada mata pelajaran Sistem Komputer. Butuh sebuah media yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Salah satu solusinya adalah penggunaan multimedia berbasis *game* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan sebuah multimedia pembelajaran berbasis *game* yang menggunakan model pembelajaran *inquiry*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara menerapkan model *inquiry* dalam multimedia pembelajaran, bagaimana cara mengembangkan multimedia berbasis *game* dengan model *inquiry*, serta mengetahui peningkatan hasil belajar dan tanggapan siswa dalam penggunaan multimedia berbasis *game* dalam pembelajaran sistem komputer. Dalam penelitian ini, terdapat lima tahapan yang dilakukan, yaitu : tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap penilaian. Multimedia yang dikembangkan diimplementasikan kepada 34 siswa SMK kelas XI. Berdasarkan nilai *pretest* dengan rata-rata 45,57 dan nilai *posttest* dengan rata-rata 66,42 diperoleh indeks *gain* sebesar 0,38. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan multimedia dengan kategori peningkatan “Sedang”. Adapun respon siswa terhadap multimedia berdasarkan angket yang diisi, menunjukkan multimedia yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Baik” dengan perolehan presentasi nilai sebesar 76,18% dari skor maksimum.

Kata kunci : Multimedia Pembelajaran, Model *Inquiry*, *Game*.

DESIGN OF GAME-BASED LEARNING MULTIMEDIA WITH INQUIRY MODEL ON COMPUTER SYSTEM SUBJECTS

Arranged by
Muhammad Haris Rusyana – mrusyana@windowslive.com
1204281

ABSTRACT

This research is motivated by low student motivation in Computer Systems subjects. Need a media that makes students more interested in learning. One solution is the use of game-based multimedia in learning. Therefore, this study developed a game-based multimedia learning that uses inquiry learning models. This study aims to find out how to apply inquiry models in learning multimedia, how to develop game-based multimedia with inquiry models, and knowing the improvement of learning outcomes and student responses in the use of multimedia-based games in learning computer systems. In this study, there are five stages that are carried out, namely: the analysis phase, the design stage, the development stage, the implementation phase, and the assessment phase. Multimedia that was developed was implemented to 34 students of class XI SMK. Based on the pretest score with an average of 45.57 and the posttest score with an average of 66.42, the gain index is 0.38. This shows that there is an increase in learning outcomes after using multimedia with the "Medium" improvement category. The students' responses to multimedia based on questionnaires filled out, showed that the developed multimedia included in the category "Good" with the acquisition of presentation value of 76.18% of the maximum score.

Kata kunci : *Learning Multimedia, Inquiry Model, Game.*

Muhammad Haris Rusyana, 2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN MODEL INQUIRY PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

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