

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* EDUKASI
DENGAN METODE *GUIDED DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MANDIRI KEWARGAAN DIGITAL
SISWA SMK**

Oleh

Shandra Nurafifah – shandra28@student.upi.edu

1403543

ABSTRAK

Metode pembelajaran konvensional sering kali menjadi persoalan dalam pelaksanaan pembelajaran. Persoalan tersebut melanda guru sebagai pendidik yang pada akhirnya berakibat pada kesulitan siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan. Penelitian ini menawarkan multimedia pembelajaran dengan metode *guided discovery learning* yang dapat digunakan baik siswa maupun guru sehingga pembelajaran dapat dilakukan relatif singkat. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Bandung pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 dengan siswa kelas X PM 1 sebagai kelas kontrol dan X AP 1 sebagai kelas eksperimen. Hasil dari penelitian diperoleh: (1) Hasil nilai rerata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 55,97 dan kelas eksperimen sebesar 57,74 sedangkan hasil nilai rerata *posttest* pada kelas kontrol sebesar 74,68 dan kelas eksperimen sebesar 80,48. Dari hasil uji gain didapatkan nilai rata-rata gain yang ternormalisasi pada kelas kontrol sebesar 0,40 dan kelas eksperimen sebesar 0,54, nilai rata-rata normal gain kedua kelas sama-sama berada pada kategori sedang. (2) Hasil angket kemandirian belajar siswa dengan persentase sebesar 80,22% berada pada kategori baik. (3) Hasil angket respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan persentase sebesar 84,15% berada pada kategori baik. Dengan demikian, pengembangan multimedia berbasis *game* edukasi dengan metode *guided discovery learning* ini dapat menciptakan pembelajaran mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Metode *Guided Discovery Learning*, Kemandirian Belajar

**THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME BASED MULTIMEDIA
WITH GUIDED DISCOVERY LEARNING METHOD TO CREATE SELF-
REGULATED LEARNING DIGITAL CITIZENSHIP OF SMK STUDENTS**

Oleh

Shandra Nurafifah – shandra28@student.upi.edu

1403543

ABSTRACT

Conventional learning methods are often a problem in the implementation of learning. The problem struck the teacher as an educator which ultimately resulted in the students' difficulties in receiving the subject matter provided. This research offers multimedia learning with guided discovery learning methods that can be used both students and teachers so that learning can be done relatively briefly. The method used is experimental method with pretest-posttest control group design. This research was conducted at SMK Negeri 3 Bandung in the even semester of academic year 2017/2018 with students of class X PM 1 as control class and X AP 1 as experiment class. Results of the study were obtained: (1) The result of pretest mean value on control class is 55,97 and experiment class is 57,74 while the mean value of posttest on control class is 74,68 and experiment class is 80,48. From the gain test results obtained normalized average gain values on control class equal to 0,40 and experimental class equal to 0,54, the average value of normal gain of both classes are both in medium category. (2) The result of questionnaire of student self-regulated with percentage equal to 80,22% is in good category. (3) The result of questionnaire of student response to multimedia based on educational game with percentage equal to 84,15% is in good category. Thus, the development of educational game based multimedia with guided discovery learning method can create self-regulated learning and can improve student learning outcomes.

Keyword: Educational Game, Guided Discovery Learning Method, Self-Regulated Learning