

# **PENGARUH IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *SIMULATION GAME* DALAM METODE *EXPLICIT INSTRUCTION* TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARINGAN DASAR**

Sofi Ismarilla Wardani, merill@student.upi.edu

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan mengukur pengaruh multimedia pembelajaran *simulation game* dalam metode *explicit instruction* terhadap efektivitas pembelajaran. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Bandung. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *mixed method* dengan menggunakan strategi *embedded/nested* konkuren, terdiri dari metode penelitian kualitatif (ikutannya/*sekunder*) dan metode penelitian kuantitatif (utama/*primer*). Untuk mengetahui kualitas dari multimedia yang dikembangkan dilakukan pengujian 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 84,00 yang termasuk ke dalam kategori sangat layak dan penilaian oleh ahli materi sebesar 93,00, yang termasuk ke dalam kategori sangat layak serta penilaian *game* oleh ahli media sebesar 81,75 yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Berdasarkan tiga nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik yang telah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game*. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 53,85, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,15. Dari kedua nilai rata-rata tersebut dapat diperoleh nilai gain sebesar 0,53 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *simulation game*. Multimedia pembelajaran secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran dengan perolehan  $t_{hitung}$  nilai sebesar 2,043. Sedangkan *Simulation game* secara parsial tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap Efektivitas Pembelajaran dengan perolehan nilai  $t_{hitung}$  sebesar -1,663. Secara simultan multimedia pembelajaran dan *Simulation game* tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Efektivitas pembelajaran dengan perolehan  $F_{hitung}$  sebesar 2,087.

**Kata Kunci :** *Metode Explicit Instruction, Penerapan Multimedia Pembelajaran, Simulation Game, Hasil Belajar, Efektivitas Pembelajaran, Jaringan Dasar.*

Sofi Ismarilla Wardani, 2018

PENGARUH IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *SIMULATION GAME* DALAM METODE *EXPLICIT INSTRUCTION* TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARINGAN DASAR  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

# **THE INFLUENCE OF MULTIMEDIA IMPLEMENTATION SIMULATION GAME IN EXPLICIT INSTRUCTION METHODS ON THE EFFECTIVENESS OF BASIC NETWORK LEARNING**

Sofi Ismarilla Wardani, merill095@student.upi.edu

## **ABSTRACT**

This study aims to determine the increase in learning outcomes and measure the influence of multimedia simulation game learning in the method of explicit instruction on the effectiveness of learning. The subjects of this study were students of class X at SMK Negeri 2 Bandung. The research method used in this study is a mixed method using the embedded / nested concurrent strategy, consisting of qualitative research methods (secondary / secondary) and quantitative research methods (primary / primary). To find out the quality of the developed multimedia testing 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 assessment results by media experts as much as 84.00 which included in the very feasible category and the assessment by material experts amounted to 93.00, which included in the very feasible category and the assessment of the game by media experts at 81.75 which included in a very decent category. Based on the three values obtained it can be concluded that the multimedia assisted learning simulation game is worthy to be used in learning. Data obtained from the results of pretest and posttest given to students who have been given treatment in the form of learning using multimedia assisted learning game simulation. The average value of pretest obtained was 53.85, while the average posttest score was 79.15. Of the two average values can be obtained a gain value of 0.53 which indicates an increase in student learning outcomes after using multimedia assisted learning simulation game. Multimedia learning partially has a significant effect on the effectiveness of learning with the acquisition of tcount value of 2.043. While Simulation game partially does not have a significant effect on Learning Effectiveness with the acquisition of tcount of -1.666. Simultaneously multimedia learning and Simulation game there is no significant effect on learning effectiveness with acquisition of F count of 2.087.

**Key Words :** *Explicit Instruction Method, Application of Learning Multimedia, Simulation Game, Learning Outcomes, Learning Effectiveness, Basic Networks.*