

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING  
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK  
MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA**

Oleh  
Nurul Audina  
1407434

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temui di lapangan yaitu penggunaan media *powerpoint* dan model pembelajaran yang bersifat *teacher learning centre* dirasa kurang untuk dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa di materi Algoritma Percabangan pada mata pelajaran Pemograman Dasar. Oleh karena itu, perlu adanya media dan model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman aspek kognitif siswa di materi Algoritma Percabangan. Salah satu alternatif yang digunakan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning* pada mata pelajaran pemograman dasar, mengetahui peningkatan pemahaman kognitif siswa dan tanggapan siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Reseach and Development* (R&D). Hasil penelitian ini adalah: 1) multimedia yang dikembangkan dinyatakan layak dengan presentase 83% yang dikategorikan baik oleh ahli media dan 88% yang dikategorikan sangat baik oleh ahli materi, 2) Setelah siswa menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning* terdapat peningkatan kognitif yang dilihat dari hasil uji gain rata-rata seluruh siswa sebesar 0.50 yang menunjukkan adanya peningkatan kognitif yang berkategori sedang, 3) Penilaian siswa terhadap multimedia yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan presentase sebesar 82.94%.

**Kata Kunci:** Multimedia, *Game*, *Experiential Learning*.

# **DESIGN AND DEVELOP MULTIMEDIA LEARNING BASED ON ADVENTURE GAME WITH EXPERIENTIAL LEARNING MODEL IN PEMOGRAMAN DASAR LESSON LEARNING TO INCREASE KOGNITIVES STUDENTS**

By

Nurul Audina

1407434

## **ABSTRACT**

This research is motivated by the problems that researchers encounter in the field that is the use of media powerpoint and learning model that is teacher learning centre less felt to be able to improve students' cognitive understanding in the material of Branching Algorithm on the discipline of Basic Programming. Therefore, the need for media and learning models that can help improve students' learning skills in Branching Algorithm. One alternative used by researchers to solve the problem is by using multimedia-based learning adventure game with experiential learning model. This research aims to design and build a multimedia based learning adventure game with experiential learning model on basic programming subjects, to know the improvement of students' cognitive understanding and student responses after using adventure game based learning multimedia with experiential learning model. The method used in this research is Research and Development (R&D). The results of this research are: 1) Multimedia developed according to like by media expert with percentage 83% which is categorized well and by material expert with the percentage 88% which is categorized very good, 2) After students use multimedia based learning adventure game with experiential learning model there is cognitive improvement seen from result of test of average gain of all student equal to 0,50 which indicate existence of cognitive improvement which categorize is, 3) Students' assessment of developed multimedia is categorized very well with a percentage of 82.94%.

**Keyword:** Multimedia, Game, Experiential Learning.

Nurul Audina, 2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING  
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK**

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

Nurul Audina, 2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL *EXPERIENTAL LEARNING*  
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)