

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dari penelitian yang berjudul “**Penerapan Metode *Discovery Learning* Pada Multimedia Berbasis Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Siswa SMK**”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat serta kepada kita sebagai umatnya yang patuh dan taat kepada ajarannya.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji peningkatan pemahaman ekstrapolasi peserta didik yang sebelumnya telah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* dengan metode *Discovery* dalam pembelajaran Pemrograman Dasar.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk dijadikan landasan perbaikan yang berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Bandung, Agustus 2018

Oggi Agustien

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobilalamin, puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi tentunya tidak dapat dipisahkan dari pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, motivasi serta doa restu. Oleh karena itu, atas semua bentuk bantuan yang diberikan penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta Ibu Tati Suryati dan Bapak Odang Warsoma yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan segalanya yang memotivasi penulis dan membuat penulis menjadi lebih baik lagi.
2. Saudara – saudara dari keluarga ayah dan ibu yang selalu memberikan dukungan yang selalu membuat penulis menjadi termotivasi.
3. Dosen pembimbing I, Bapak Eka Fitrajaya Rahman, Drs. MT. Yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dosen Pembimbing II, Bapak Rizky Rahman J., M.Kom. Yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Munir, M.IT. Selaku Kepala Departemen Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Bapak Jajang Kusnendar, M.T, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Bapak Eddy Prasetyo Nugroho, M.T. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
8. Ibu Enjun Junaeti, Msi. Selaku Dosen Wali penulis, yang selalu memberikan motivasi dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Rekan seperjuangan penulis, Sultan Salahudin dan Erni Nuraeni, selaku teman diskusi penulis dalam penyelesaian multimedia pembelajaran.
10. “Kosan Bu Nani” yang selalu menemani penulis ketika dalam kesulitan walaupun tidak memberikan solusinya.

11. Rekan seperjuangan G-Force B 2014 yang selalu memberikan arahan dan solusi ketika penulis dalam kesulitan.
12. Guru-guru dan peserta didik SMK Negeri 2 Bandung yang telah memberikan waktu, kesempatan dan bantuannya bagi penulis untuk melakukan penelitian
13. Dan semua pihak yang turut membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT, amin.

Bandung, Agustus 2018

Oggi Agustien

**PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* PADA
MULTIMEDIA BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN ESKTRAPOLASI MATA PELAJARAN
PEMROGRAMAN DASAR SISWA SMK**

Oleh

Oggi Agustien, oggiagustien@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman ekstrapolasi terhadap mata pelajaran pemrograman dasar, berdasarkan hasil studi lapangan menyatakan bahwa pemahaman siswa masih rendah untuk mata pelajaran pemrograman dasar. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *adventure game* dengan metode *discovery* untuk pembelajaran Pemrograman Dasar. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X (sepuluh) di SMK Negeri 2 Bandung. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *quasi eksperiment*. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa Multimedia dengan pendekatan *adventure game* ini telah diuji kelayakannya oleh ahli multimedia dengan persentase sebesar 79,34% berada dalam kategori cukup untuk digunakan dan persentase dari ahli materi sebesar 79,64% berada dalam kategori cukup untuk digunakan, kemudian dari hasil respon siswa menyatakan bahwa multimedia yang digunakan baik, dilihat dari tiga aspek penilaian yaitu aspek perangkat lunak, aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual dengan total rata-rata 85,62%. Pembelajaran *discovery learning model* berbasis *adventure game* ini dapat meningkatkan pemahaman ekstrapolasi siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 61,57 dan nilai gain 0,24 berada pada kategori rendah, sedangkan kelas eskperimen nilai rata-ratanya 68,50 dengan nilai gain 0,45 berada pada kategori sedang.

Kata Kunci: Pembelajaran *Discovery Learning Model*, Multimedia Pembelajaran *Adventure Game*, *pretest-posttest control group*.

Oggi Agustien, 2018

PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* PADA MULTIMEDIA BERBASIS
GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR SISWA SMK

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

***Implementation of Discovery Learning Method Based Game
Multimedia To Improve The Comprehension of Extrapolation For
Basic Programing of Vocational High School Students***

By

Oggi Agustien, oggiagustien@student.upi.edu

ABSTRACT

This study aims to improve the comprehension of extrapolation of vocational students on basic programing, based on the results of field studies they are still low of comprehension for basic programming. Attempts by researchers to improve the comprehension of students are applying the discovery learning model with adventure game approach on basic programming. The subject of this research is the students of class X (ten) in SMK Negeri 2 Bandung. The research method used quantitative method by using quasi experiment research design. The result of research stated that multimedia based adventure game approcah has been tested its feasibility by multimedia tester with a percentage of 79,34% being in enough categories to use and percentage of material tester amounted to 79,54% being in enough categories to use, then form the result of the student's response said that the multimedia used good. Seen from three aspects of the assessment are software aspects, learning aspects and visual communication aspects with an average total is 85,62%. Implementing discovery learning model based on this adventure game can improve the comprehension of extrapolation of students, this can be seen from the average posttest value in control class and experiment class. The control class is rated at 61,57 and gain value is 0,24 in the low category, while the experimental class has an average score of 68,50 with gain value is 0,45 in the medium category.

Keyword: *Discovery Learning Model, Multimedia Based Adventure Game*

Oggi Agustien, 2018

PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* PADA MULTIMEDIA BERBASIS
GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR SISWA SMK

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