

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME MODEL INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

Sultan Salahuddin, sultansalahudin4@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman yang terjadi pada peserta didik, setelah diberikan *treatment* atau perlakuan berupa multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan metode inkuiri dalam pembelajaran Sistem Komputer. Penelitian dilakukan di salah satu SMK Negeri Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method* dengan strategi eksploratoris sekuensial. Metode penelitian kualitatif digunakan pada saat pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* bertujuan untuk mengetahui kualitas dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Dilakukan pengujian oleh ahli media dan ahli materi menggunakan kuesioner yang berdasarkan *Learning Object Review Instrument* (LORI). Dari pengujian diperoleh hasil penilaian ahli media sebesar 86,67 yang masuk dalam kategori baik dan penilaian ahli materi sebesar 88,66 yang masuk dalam kategori baik. Berdasarkan dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dan penelitian kuantitatif dilakukan pada saat menganalisis data peningkatan pemahaman peserta didik setelah diberi *treatment* atau perlakuan pembelajaran multimedia pembelajaran berbasis *adventure game*. Kelas eksperimen dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok atas, kelompok tengah dan kelompok bawah. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh kelompok atas sebesar 72,12 dan nilai rata-rata *gain* sebesar 0,50 yang masuk dalam kategori sedang, nilai rata-rata *gain* sebesar 0,31 yang masuk dalam kategori sedang, dan nilai rata-rata *gain* sebesar 0,42 yang masuk dalam kategori sedang. Dari data *gain* ketiga kelompok kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game*.

Kata Kunci : *Metode Inkuiri, Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran, Adventure Game, Pemahaman, Mixed Method.*

**DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA LEARNING BASED ON
ADVENTURE GAME WITH APPLYING INKUIRI MODEL TO
INCREASE THE STUDENT'S COMPREHENSION FOR SUBJECTS OF
COMPUTER SYSTEM**

Sultan Salahuddin, sultansalahudin4@student.upi.edu

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in understanding that occurs in students, after being given treatment or treatment in the form of adventure game-based multimedia learning with the inquiry method in learning Computer Systems. The study was conducted in one of the Bandung State Vocational Schools. The research method used is a mixed method with sequential exploratory strategies. Qualitative research method is used when developing adventure game based learning multimedia aims to find out the quality of multimedia learning developed. Tested by media experts and material experts using a questionnaire based on Learning Object Review Instrument (LORI). From the testing, it was obtained the results of the assessment of media experts amounting to 86.67 which included in the good category and the assessment of material experts was 88.66 which was in the good category. Based on these assessments it can be concluded that adventure game-based multimedia learning is suitable for use in learning. And quantitative research is carried out when analyzing data on increasing students' understanding after being given treatment or treatment of adventure game based learning multimedia learning. The experimental class is divided into three groups: upper group, middle group and lower group. The average value of the pretest obtained by the upper group is 72.12 and the average gain value is 0.50 which is in the medium category, the average gain is 0.31 which is in the medium category, and the average gain is amounting to 0.42 which is in the medium category. From the gain data, the three experimental class groups showed an increase in understanding of students after using adventure game based learning multimedia.

Key Words : *Inquiry Method, Application of Multimedia Learning, Adventure Game learning, comprehension, Mixed Method.*