

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman interpretasi siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game*. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, penelitian ini menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang dapat mengubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Dengan begitu, pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*Student Centred*). Sehingga peran guru dalam hal ini bukan sebagai instruktur melainkan fasilitator. Pengembangan multimedia pembelajaran ini dibangun dengan bantuan perangkat lunak (software) yaitu *Construct2* untuk menyatukan konten yang dibutuhkan dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian R&D (*Research & Development*). Sampel dari penelitian ini adalah kelas XI Jurusan Komputer dan Jaringan Dasar (TKJ) SMK Negeri 2 Bandung. Hasil dari penelitian ini adalah : 1) Hasil validasi oleh ahli media sebesar 87,33% kategori “sangat baik” dan ahli materi sebesar 90,62% dan termasuk kategori “sangat baik”. 2) Hasil respon siswa terhadap multimedia pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis *adventure game* ini memperoleh rata-rata persentase skor sebesar 86% dengan kategori “baik sekali”. 3) Multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dapat meningkatkan pemahaman interpretasi siswa dalam mata pelajaran Jaringan Dasar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai gain yang dihasilkan yaitu 0.49 dengan kategori sedang.

Kata kunci : Discovery Learning, Multimedia Pembelajaran, R&D (*Research & Development*), *Adventure Game*.

ABSTRACT

This study aims to improve students' understanding of interpretation by using adventure game multimedia learning. To achieve optimal learning outcomes, this study uses a discovery learning model that can change teaching and learning activities that teacher oriented become student oriented. That way, learning is more student-centered. So the teacher's role in this case is not as an instructor but as a facilitator. The development of learning multimedia was built with the help of software, namely Construct2 to bring together the needed content and adapted to the material to be delivered in learning. The research method used is the R & D (Research & Development) method. The sample from this study was class XI Department of Computer and Basic Networks (TKJ) of SMK Negeri 2 Bandung. The results of this study are: 1) The results of validation by media experts amounted to 87.33% in the category of "very good" and material experts at 90.62% and included in the category of "very good". 2) The results of student responses to multimedia learning with adventure-based discovery learning models of this game obtain an average score percentage of 86% with the category "very good". 3) Adventure game-based multimedia learning can improve understanding of student interpretation in Basic Network subjects. This is indicated by the resulting gain value which is 0.49 with the medium category.

Keywords: Discovery Learning, Learning Multimedia, R & D (Research & Development), Adventure Games.