

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR BERBASIS GAME RPG UNTUK MENUNJANG KOGNITIF DAN AFEKTIF SISWA (STUDI KASUS SISWA KELAS XI RPL SMKN 1 CISARUA)

Oleh
Irnanda Maulidya – irnandamaulidya@student.upi.edu
1405348

ABSTRAK

Pemrograman dasar merupakan mata pelajaran dasar di jurusan RPL yang mengajarkan tentang dasar-dasar pemrograman. Selama ini guru kurang untuk meluangkan waktu di jam pelajaran untuk memberikan pembelajaran karakter, peserta didik selama ini lebih dituntut untuk menjadi ranking 1,2, atau 3 sehingga guru lebih mengutamakan pembelajaran dalam ranah kognitif (pengetahuan). Berlatar belakang hal ini, tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan multimedia pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbasis *game* RPG untuk menunjang ranah kognitif dan afektif. Dalam merancang multimedia tersebut mempertimbangkan berbagai aspek yaitu silabus, konsep multimedia sesuai dengan taksonomi bloom, metode pembelajaran *role playing*. Untuk mencapai tujuan tersebut maka metode *waterfall* digunakan sebagai acuan dalam pembangunan multimedia pembelajaran. Eksperimen dilakukan di SMKN 1 Cisarua dengan subjek penelitian sebanyak 7 orang siswa. Kemudian, hasil dari eksperimen dan dianalisis berdasarkan metode kualitatif. Hasil menunjukkan bahwa perolehan nilai, respon siswa sangatlah baik dan rata-rata mereka senang menggunakan multimedia pembelajaran karena merasa terbantu dengan adanya multimedia pembelajaran sehingga lebih memahami materi pembelajaran secara kognitif dan afektif.

Kata Kunci: *Pemrograman Dasar, Role playing game, Multimedia Pembelajaran, Kognitif, afektif*

**LEARNING MULTIMEDIA OF BASIC PROGRAMING SUBJECT BASED ON RPG
GAME TO SUPPORT COGNITIVES AND AFFECTIVE STUDENTS
(CASE STUDY OF CLASS XI RPL STUDENTS OF SMK 1 CISARUA)**

By

Irnanda Maulidya – irnandamaulidya@student.upi.edu
1405348

ABSTRACT

Basic programming is a basic subject in the RPL department that teaches the basics of programming. So far, teachers have less time to spend in class hours to provide character learning, students have been more demanded to be ranked 1,2, or 3 so that teachers prioritize learning in the cognitive realm (knowledge). With this background, the purpose of this study is to design and implement multimedia learning using the role playing method based on RPG games to support cognitive and affective domains. In designing multimedia, it considers various aspects, namely syllabus, multimedia concepts in accordance with the taxonomy of Bloom, role playing learning methods. To achieve these objectives, the waterfall method is used as a reference in the development of multimedia learning. The experiment was conducted at SMKN 1 Cisarua with 7 research subjects. Then, the results of the experiments and analyzed based on qualitative methods. The results show that the acquisition of values, student responses is very good and on average they like to use multimedia learning because they feel helped by the multimedia learning so that they better understand cognitive and affective learning material.

Keywords: Basic Programming, Role playing game, Learning Multimedia, Cognitive, affective