

IMPLEMENTASI METODE *IMPROVE* PADA MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK

Oleh
Irfan Rona
1306101

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya masalah dalam pembelajaran sistem komputer di suatu sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh dari hasil implementasi metode *IMPROVE* pada multimedia berbasis *game* simulasi terhadap peningkatan kognitif siswa pada mata pelajaran sistem komputer serta untuk mendapatkan respon siswa terhadap multimedia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Selain itu pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D). Sebelum diimplementasikan, multimedia di ujicoba terlebih dahulu menggunakan *blackbox testing* serta dilakukan validasi ahli materi dan media. Dari pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini didapatkan hasil: 1) multimedia berbentuk *game* simulasi telah dikembangkan dan dinilai baik dan layak digunakan dengan rata-rata presentase kelayakan 85% oleh ahli media dan 73.75% oleh ahli materi. 2) multimedia ini pun mendapat respon positif dari siswa yang dapat dikategorikan baik dengan persentase sebesar 71.8 %. 3) peningkatan kognitif pada kelas kontrol memiliki indeks gain sebesar 0,34 sedangkan pada kelas eksperimen indeks gain diperoleh sebesar 0,47. Peningkatan hasil belajar lebih tinggi pada kelas eksperimen dimungkinkan bahwa multimedia yang mengimplementasikan metode pembelajaran *IMPROVE* dalam proses pembelajaran dan memiliki pengaruh terhadap peningkatan kognitif siswa.

Irfan Rona, 2019

IMPLEMENTASI METODE *IMPROVE* PADA MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK

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

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, *IMPROVE*, Kognitif
***IMPLEMENTATION OF IMPROVE METHOD INTO MULTIMEDIA
BASED ON SIMULATION GAME TO IMPROVE THE COGNITIVE
ASPECTS OF STUDENT VOCATIONAL HIGH SCHOOL***

By
Irfan Rona
1306101

ABSTRACT

The research distributed by the existence of problems in learning system computer in a school. The purpose of this study is to see the influence of the results of the implementation of the IMPROVE method into multimedia-based on simulation game to increased cognitive students on subjects as well as system computer to get student response towards multimedia. This research uses experimental research methods. In addition the development of multimedia learning uses a model of the development of Research and Development (R&D). Before being implemented, the multimedia test in advance using the blackbox testing as well as performed the validation material and media experts. Of the data processing is done on the research results obtained: 1) multimedia shaped simulation games have been developed and are rated good and worth being used by the average percentage of the feasibility of 85% by media experts and 73.75% by material expert . 2) multimedia also got positive response from students who can be categorized either by percentage of 71.8%. 3) cognitive improved in class control having the index gain of 0.34. While in the class experiment having the index gain of 0.47. Higher learning outcome in class experiment indicated that this multimedia help in implementing a IMPROVE method, learning in the process of learning and have influence on cognitive enhancement of students.

Keywords: Multimedia Learning, *IMPROVE*, Cognitive