

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)**

Muhammad Arif Oktaviana, 0902009, muhammadarifoktaviana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep belajar siswa yang khususnya terdiri dari tiga aspek yaitu pemahaman translasi, interpretasi dan ekstrapolasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 19 Bandung. Dengan proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantuan multimedia interaktif, diharapkan siswa bisa mendapatkan pengalaman baru mengenai cara belajar, sehingga didalam pembelajaran siswa akan aktif dan dapat meningkatkan kemampuan pemahamannya. Metode penelitian yang digunakan adalah *metode pre-eksperimental design* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Instrument penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 soal. Populasi untuk penelitian adalah siswa kelas VII dan kelas yang dijadikan sampel adalah kelas VII G. Analisis data untuk pengujian penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji ANOVA satu jalur dan uji lanjutan *tukey-kramer* untuk mengetahui hasil penelitian yang signifikan. Dari penelitian ini diperoleh informasi tentang peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *Role Playing* berbantuan multimedia interaktif dengan perbandingan peningkatan kelompok atas sebesar 0.588 , kelompok tengah sebesar 0.539 ,dan kelompok bawah sebesar 0.318. hal ini menunjukkan bahwa peningkatan terbesar berada pada kelompok atas yaitu 0.588 dilihat dari *gain* ternormalisasi.

Kata Kunci : Metode Role Playing, Multimedia Interaktif, Pemahaman Konsep

**IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING METHOD
ASSISTED INTERACTIVE MULTIMEDIA
TO INCREASE THE UNDERSTANDING CONCEPT
OF STUDENTS LESSONS IN INFORMATION AND COMMUNICATION
TECHNOLOGY (ICT)**

Muhammad Arif Oktaviana , 0902009 , muhammadarifoktaviana@gmail.com

ABSTRACT

Research entitled Implementation of Role Playing Method Assisted Interactive Multimedia To Increase the Understanding Concept of Student Lesson In Information and Communication Technology aims to determine the increase in the ability of the understanding concept of student learning, especially consists of three aspects: the understanding of translation, interpretation and extrapolation. The subjects were students of class VII of SMP Negeri 19 Bandung. With the learning process using role playing method assisted interactive multimedia, students are expected to gain new experience about how to learn, so that students will be active in learning and to improve the understanding capability. The method research used is the method of pre-experimental design with the design of the study is a one-group pretest-posttest. Research instrument in the form of multiple-choice test as many as 25 questions. The population for the study was the students of class VII and class sampled is VII G class . Analysis of the test data for this study using a test for normality, homogeneity test, one way ANOVA and continued Tukey-kramer test to determine the significant research results. From this research obtained information about upgrading from understanding of student learning a deep using Role Playing method assisted interactive multimedia with an increased ratio of the top group for 0,588, the group center by 0,539, and the bottom group for 0,318. this shows that the largest increases were in the top group is viewed from the gain normalized 0,588.