



# **Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adventure Game* Dengan Model VAK Untuk Pemahaman Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar**

**Ravenilia<sup>1</sup>, Wahyudin<sup>2</sup>, Rifka Annisa<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>SMAN 1 Muntok, Kep. Bangka Belitung

<sup>2</sup>Departemen Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia  
ravenilia@sman1muntok.sch.id

## **ABSTRAK**

Pembelajaran yang efektif adalah suatu proses pembelajaran yang selain bertujuan untuk mencapai indikator pembelajaran, namun juga dapat memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan. Membangun proses pembelajaran yang efektif masih merupakan suatu tantangan dalam dunia pendidikan. Selain faktor pengajar maupun fasilitas, diperlukan sebuah metode dan media ajar yang baik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk membangun multimedia pembelajaran berbasis game dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Model VAK (*Visual Auditorial Kinestetik*) digunakan sebagai model yang diterapkan dalam media pembelajaran berbasis *adventure game* untuk dapat mendorong pemahaman siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, media *game* dengan model VAK yang dibangun dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan capaian nilai *gain* yang diperoleh dari kelas eksperimen yakni sebesar 0,12.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Efektif, multimedia pembelajaran, Adventure Game, Model VAK.

## **ABSTRACT**

*Effective learning is a learning process that in addition to aiming to achieve learning indicators, but also can enable students to be able to learn easily and pleasantly. Building an effective learning process is still a challenge in the world of education. In addition to the teaching and facility factors, a good teaching method and media are needed to create effective learning. This study aims to build a game-based learning multimedia in order to realize an effective learning process on basic computer and network subjects. The VAK (Visual Auditorial Kinesthetic) model is used as a model applied in learning media based on adventure games to encourage student understanding and increase student involvement in the learning process. Based on the research results, the game media with the VAK model that was built could improve students' understanding by achieving the gain value obtained from the experimental class which was 0.12.*

**Keywords:** Effective Learning, multimedia learning, Adventure Game, VAK Model.

*Diterima: 11 Agustus 2020; Disetujui: 02 Des 2020; dipublikasikan: 08 Des 2020*

---

## **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi sekarang ini memberikan banyak pengaruh pada beberapa bidang dalam kehidupan manusia. Menurut Pribadi, proses belajar manusia pun dipengaruhi oleh teknologi khususnya teknologi informasi (Pribadi, 2017). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) belajar adalah proses berusaha mendapatkan kepandaian atau ilmu. Pembelajaran pun menjadi bagian dari kegiatan belajar. Menurut Suardi, pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan oleh peserta didik, tenaga pendidik menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018).

Seiring berjalannya waktu, pendidik bukan hanya lagi berperan sebagai sumber belajar namun berperan sebagai fasilitator dimana sumber belajar bisa didapat dari buku, internet dan multimedia. Menurut Pribadi, Multimedia adalah informasi yang dapat ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, suara, video dan animasi yang dimuat dalam perangkat berbentuk komputer (Pribadi, 2017). Hal ini diperkuat dengan pendapat Suyatno (Suyatno, 2009), bahwa multimedia memungkinkan pemakai komputer mendapatkan output dalam bentuk lebih kaya daripada media konvensional karena pemakai dapat melihat dan mendengarkan informasi dalam bentuk teks, suara, animasi dan video. Multimedia yang saat ini banyak dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah multimedia interaktif. Menurut Munir, Multimedia interaktif adalah multimedia yang memiliki alat pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pemakainya untuk melakukan proses yang dikehendaki oleh pemakai multimedia tersebut (Munir, 2012). Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran. Menurut Oka, Multimedia pembelajaran adalah multimedia interaktif yang didalamnya terdapat langkah-langkah intruksional untuk



melibatkan pemakai secara aktif dalam proses pembelajaran (Oka, 2017).

Salah satu kriteria media pembelajaran adalah menarik. *Game* dianggap sebagai salah satu media yang banyak disukai penggunaannya. Menurut Oka, sesuatu yang menarik dan menyenangkan akan membuat individu termotivasi untuk belajar. Sehingga diharapkan *game* dapat membuat proses belajar menjadi lebih maksimal dan menarik. *Adventure game* bisa dijadikan *option* untuk membuat media belajar berbasis *game* yang menarik (Iman, 2018).

Selain multimedia pembelajaran, keefektifan proses belajar pun didukung oleh model pembelajaran. Menurut Tabany, Guru harus bijaksana menentukan model pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic (VAK)* (Tabany, 2017). Menurut Huda, gaya belajar VAK adalah gaya belajar multisensorik yang melibatkan penglihatan, pendengaran dan gerakan (Huda, 2013). Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Shoimin bahwa model pembelajaran VAK membuat individu merasa nyaman karena mengoptimalkan ketiga modalitas belajar (Shoimin, 2014).

Disamping itu, pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan pada multimedia pun menjadi bahan evaluasi pendidik. Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) siswa bukan hanya dituntut untuk mampu mengerti secara teori saja tapi juga dituntut untuk bisa mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata, sejalan dengan orientasi SMK untuk bisa siap bekerja di lapangan.

Pada kenyataannya masih banyak sekali siswa yang tidak paham dengan materi yang diajarkan baik secara teori maupun praktik. Hal ini dibuktikan dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di salah satu SMK kota Ciamis melalui wawancara terhadap guru mata pelajaran yang bersangkutan, siswa mendapatkan kesulitan di beberapa mata pelajaran. Salah satunya adalah jaringan dasar. Hal ini dibuktikan pula dengan observasi yang dilakukan pada siswa kelas X TKJ-1, bahwa 70% siswa dari 25 siswa diantaranya merasa kesulitan untuk memahami materi pengalamatan IP, 30% siswa lainnya merasa kesulitan di materi lain seperti protokol jaringan dan OSI layer.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan para guru TKJ di sekolah tersebut, didapatkan informasi bahwa banyak sekali kendala yang dialami dalam proses pembelajaran diantaranya kurangnya antusias siswa terhadap proses pembelajaran, dan juga media pembelajaran yang digunakan hanya berupa *slide* presentasi dan buku sehingga membuat siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model VAK, sebagai media pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Kemudian, mendapatkan data peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran dan mendapatkan respon siswa terhadap multimedia pembelajaran.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan untuk mempermudah dan mengarahkan peneliti dalam merancang dan membangun multimedia pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran VAK guna meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran berbasis *adventure game*, sehingga multimedia yang dibuat dapat menjadi alternatif solusi yang ditawarkan untuk permasalahan yang dikemukakan pada bagian pendahuluan penelitian.

Pada penelitian kali ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kombinasi (*mixed methods*). Metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) adalah kombinasi antara metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif. Pada tahap pertama peneliti mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif, kemudian pada tahap kedua peneliti mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif yang didasarkan dari hasil tahap pertama.

### a) Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 4 Bandung pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.



b) Instrumen Pembelajaran

a. Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus yang disusun dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi ajar Pemrograman Dasar dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis game.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) diartikan sebagai satuan program pembelajaran yang dikemas untuk satu atau beberapa kompetensi dasar untuk satu kali atau beberapa kali pertemuan.

c. Pengumpulan Data

Untuk data yang digunakan, diambil dari hasil kegiatan *pretest* sebelum pembelajaran dikelas kontrol dan kelas eksperimen dan kegiatan *posttest* setelah pembelajaran.

c) Instrumen Penelitian

Dalam melaksanakan sebuah penelitian, peneliti membutuhkan data-data agar penelitian tersebut berlangsung sesuai keadaan sebenarnya. Untuk mengumpulkan data-data tersebut, peneliti membutuhkan alat atau instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Instrumen Studi Lapangan

Studi lapangan yang akan dilakukan dengan cara metode wawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara dilakukan untuk memberi penguatan peneliti dalam mengambil keputusan.

2. Instrumen Test

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui batas pemahaman siswa. Setelah peserta didik diberi perlakuan selanjutnya dilakukan *Posttest* dan berharap ada perubahan hasil. Setiap butir soal mencakup ranah kognitif C1, C2 dan C3.

3. Instrumen Penilaian Siswa

Instrumen ini akan dilakukan dengan metode penyebaran angket mengenai penilaian siswa terhadap multimedia. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket akan disebar ke sasaran penelitian.

4. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan materi dan multimedia berbantuan Game. Kelayakan multimedia dan materi akan diuji oleh ahli materi dan ahli media. Akan ada beberapa aspek yang dinilai untuk menguji kelayakan materi dan multimedia.

d) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan test, dimana siswa akan diberikan beberapa soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Instrumen yang disusun dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Setelah itu kita mengetahui respon siswa mengenai pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang dikembangkan, serta apakah pemahaman siswa meningkat setelah melakukan pembelajaran dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Adapun tes tersebut berupa pilihan ganda dengan masing-masing soal yang berjumlah 20 soal. Sebelum soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa, soal-soal tersebut diuji tingkat validitasnya kepada ahli materi.

a. Uji Validitas

**Tabel 1.** Klasifikasi Interpretasi Validitas

Nilai $r_{xy}$	Kriteria
$0.80 < r_{xy} \leq 1.00$	Sangat Tinggi



$0.60 < r_{xy} \leq 0.80$	Tinggi
$0.40 < r_{xy} \leq 0.60$	Cukup
$0.20 < r_{xy} \leq 0.40$	Rendah
$0.00 < r_{xy} \leq 0.20$	Sangat rendah

Pada penelitian ini, untuk mengukur tingkat validitas dari suatu soal, peneliti menggunakan Anatest V.4 menu korelasi skor butir dan skor total. Dari hasil proses Anatest V.4 dapat dilihat nilai korelasinya, setelah itu nilai tersebut dimasukkan kedalam kriteria korelasi validitas menurut Arikunto.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan kepada subjek yang sama. Uji reliabilitas yang digunakan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha based on Standardized* pada penghitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Dibawah ini merupakan tabel klasifikasi koefisien Reliabilitas:

**Tabel 2.** Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
$0.80 < r_{xy} \leq 1.00$	Sangat Tinggi
$0.60 < r_{xy} \leq 0.80$	Tinggi
$0.40 < r_{xy} \leq 0.60$	Sedang
$0.20 < r_{xy} \leq 0.40$	Rendah
$0.00 < r_{xy} \leq 0.20$	Sangat Rendah

c. Indeks Kesukaran

Pada penelitian ini untuk mengukur indeks kesukaran dari soal, peneliti menggunakan Anatest V.4 menu tingkat kesukaran. Tingkat kesukaran yang didapat berupa persen, kemudian dikonversikan kedalam desimal lalu data yang ada diukur menggunakan indeks kesukaran yang diklasifikasikan.

**Tabel 3.** Klasifikasi Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

d. Daya Pembeda

Pada penelitian ini mengukur daya pembeda dari suatu soal, penelitian menggunakan Anatest V.4 menu daya pembeda. Setelah didapat presentasi indeks daya pembeda, kemudian presentase tersebut diubah kedalam decimal dan dikonversi kedalam tabel.

**Tabel 4.** Klafisikasi Daya

Daya Pembeda	Interpretasi
Negatif	Semuanya tidak baik jadi sebaiknya dibuang
0,00 – 0,20	Jelek ( <i>poor</i> )
0,21 – 0,40	Cukup ( <i>satisfactory</i> )
0,41 – 0,70	Baik ( <i>good</i> )
0,71 – 1,00	Baik Sekali ( <i>excellent</i> )

e) Pengujian Prasyarat Dengan Analisis Indeks Gain

Analisis indeks gain digunakan untuk mengetahui hasil dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Untuk menghitung rata-rata n-gain, gain yang diperoleh dari data skor *pretest* dan *posttest* diolah dengan menggunakan rumus :



$$n - gain = \frac{\text{rata-rata posttest} - \text{rata-rata pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{rata-rata pretest}}$$

Hasil perhitungan *gain* yang didapatkan selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan table interpretasi n-gain menurut Hake (1999).

**Tabel 5.** Klasifikasi Kriteria Gain

Indeks Gain	Kriteria
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > \langle g \rangle \geq 0,3$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

f) Tahap Analisis Data

a. Analisis Data Instrumen Studi Lapangan

Teknik analisis data instrumen studi lapangan dilakukan dengan cara merumuskan hasil data dan informasi yang diperoleh melalui wawancara dan angket.

b. Analisis Data Instrumen Kelayakan Multimedia

Analisis data instrumen validasi ahli menggunakan *rating scale* baik divalidasi oleh ahli multimedia maupun ahli materi. Adapun rumus dalam menggunakan *rating scale* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

**Tabel 6.** Klasifikasi perhitungan berdasarkan *rating scale*

Skor Persentase (%)	Interpretasi
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

Data yang didapat berupa kesimpulan terkait kelayakan produk yang terdiri dari layak digunakan, layak digunakan dengan perbaikan atau tidak layak digunakan, dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan dari multimedia yang dibangun.

g) Analisis Data Tingkat Pemahaman

Instrument yang digunakan berupa tes pilihan ganda. Analisis data tingkat pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan game.

Untuk menganalisis peningkatan pemahaman siswa digunakan skor gain. Nilai n-gain diperoleh dari pengurangan skor *posttest* dengan skor *pretest* dibagi oleh skor maksimum dikurangi skor *pretest*. Jika dituliskan dalam persamaan adalah sebagai berikut:

$$n - gain = \frac{(\text{rata-rata posttest}) - (\text{rata-rata pretest})}{\text{Skor maksimum} - (\text{rata-rata pretest})}$$

Berikut adalah tabel klasifikasi nilai gain yang dinormalisasi pada Tabel 7.

**Tabel 7.** klasifikasi Nilai Gain

Nilai $\langle g \rangle$	Klasifikasi
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq \langle g \rangle \geq 0,3$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah



### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dibahas adalah hasil yang didapatkan berdasarkan uji validasi media dan materi untuk menguji kelayakan materi dan media yang akan diujikan pada siswa, untuk menguji hasil dari data uji coba instrument penelitian agar mengetahui kelayakan instrument penelitian yang akan diberikan kepada siswa, serta data dari hasil penelitian untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman siswa kelas eksperimen setelah diberikan materi dari multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model VAK. Berikut hasil dari penelitiannya:

- a) Hasil Validasi Ahli Terhadap Media
  - a. Validasi ahli media  
Validasi ahli media melibatkan ahli dalam bidang media, penilaian media oleh ahli media rata-rata penilaian sebesar 80% dan masuk dalam kategori sangat baik.
  - b. Validasi ahli materi  
Validasi ahli media melibatkan ahli dalam bidang media, penilaian media oleh ahli media rata-rata penilaian sebesar 81,5% dan masuk dalam kategori sangat baik.
- b) Analisis Data Uji Coba Instrumen Penelitian
  - a. Uji Validitas  
Berdasar hasil Uji Validitas, 23 soal dinyatakan valid dengan kategori 11 soal kategori sedang, 15 soal kategori tinggi dan 3 soal kategori sangat tinggi.
  - b. Uji Reliabilitas  
Berdasarkan *Cronbach's Alpha based on Standarized Items* sebesar 0,929. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal termasuk dalam kategori sangat tinggi.
  - c. Uji Daya Pembeda  
Berdasarkan hasil coba instrumen penelitian didapatkan tingkat daya pembeda kategori jelek sebanyak 4 soal, kategori cukup sebanyak 6 soal, kategori baik sebanyak 14 soal, kategori baik sekali sebanyak 5 soal.
  - d. Uji Tingkat Kesukaran  
Berdasarkan hasil uji coba instrument penelitian didapatkan tingkat kesukaran masing-masing soal dengan kategori soal mudah sebanyak 19 soal, kategori soal sedang sebanyak 10 soal, dan kategori soal susah sebanyak 0 soal.
- c) Analisis Data Hasil Penelitian  
Setelah selesai melaksanakan *pretest*, pembelajaran, dan *posttest*, tahap selanjutnya dari penelitian ini adalah analisis data hasil penelitian. Data yang dianalisis berupa data kuantitatif. Penilaian data tersebut disesuaikan dengan rubrik *scoring* yang sudah ditentukan ketika pembuatan instrumen soal.
  - a. Analisis Data *Pretest*  
Berdasarkan hasil analisis data *pretest* kelas eksperimen diatas didapat rata-rata skor adalah 72, skor minimum adalah 35 dan skor maksimum adalah 100.
  - b. Analisis Data *Posttest*  
Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai rata-rata untuk *posttest* kelas eksperimen adalah 75,60, skor minimum adalah 25 dan skor maksimum adalah 100.
  - c. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* tiap kelompok siswa pada Tabel 8.

Tabel 8 Data perhitungan gain kelas eksperimen

Rata-rata <i>Pretest</i> siswa kelompok bawah	53
Rata-rata <i>Pretest</i> siswa kelompok atas	89
Rata-rata <i>Posttest</i> siswa kelompok bawah	48,3
Rata-rata <i>Posttest</i> siswa kelompok bawah	92,7

Berdasarkan tabel diatas didapatkan rata-rata nilai *pretest* siswa kelompok bawah adalah 53,



sementara rata-rata nilai *pretest* siswa kelompok atas adalah 89. Kemudian rata-rata nilai *posttest* untuk siswa kelas bawah adalah 48,3 sementara rata-rata nilai *posttest* untuk siswa kelas atas adalah 92,7.

d) Analisis Indeks Gain

Tabel 9 Data perhitungan gain kelas eksperimen

Rata-rata Pretest	72
Rata-rata Posttest	75,6
Nilai Gain	0,12

Berdasarkan hasil dari indeks gain, maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai gain yaitu 0.12 dan masuk dalam kategori rendah.

e) Analisis Respon Siswa Terhadap Multimedia

Berdasarkan hasil analisis respon siswa terhadap multimedia yaitu: aspek perangkat lunak sebesar 76 dan aspek pembelajaran sebesar 87,5, maka rata-rata persentase yang diperoleh dari validasi respon siswa ini adalah 81,75% dan masuk kategori sangat baik.

#### 4. Kesimpulan

Elemen *game* dan *adventure game* pada multimedia pembelajaran dapat diterapkan. Model pembelajaran VAK pada multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* tidak dapat sepenuhnya diterapkan dalam multimedia pembelajaran, yang artinya masih membutuhkan pendampingan oleh guru agar model pembelajaran VAK dapat diterapkan dengan optimal.

Multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model VAK dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran computer dan jaringan dasar. Hal ini dibuktikan oleh adanya data rata rata nilai *pretest* sebesar 72 dan rata rata nilai *posttest* sebesar 75,6 dengan indeks gain sebesar 0,12.

Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* pada pembelajaran komputer dan jaringan dasar memperoleh respon yang sangat baik. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap hasil instrumen respon siswa dengan rata rata presentase sebanyak 81,75% yang termasuk kategori sangat baik.

Adapun rekomendasi untuk proses penelitian selanjutnya adalah dalam menentukan isi materi yang akan dibuat, konten materi yang didesain dalam bentuk video hendaknya memperhatikan aspek durasi waktu video agar siswa yang menyimak tidak merasa bosan jika harus melihat tayangan video dengan durasi yang cukup lama.

#### Daftar Referensi

- Huda, M. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Iman, R. N. (2018). *Bermain untuk Belajar*. Yogyakarta: Leutikaprio.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Oka, G. P. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pribadi, B. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Masmmedia Buana Pustaka.



Tabany, T. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Konstekstual*. Jakarta: Kencana.