

RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak” Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak?. (2) Bagaimana Kelayakan *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Yang Telah Dikembangkan Di MTs Negeri 2 Pontianak?. (3) Bagaimana Respon Siswa Terhadap Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Yang Telah Dikembangkan Di MTs Negeri 2 Pontianak?. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk Mengetahui Proses pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak. (2) Untuk Mengetahui Kelayakan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak. (3) Untuk Mengetahui Respon Siswa Terhadap *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Yang Telah Dikembangkan Di MTs Negeri 2 Pontianak.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Uji coba produk dilakukan pada tiga puluh orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu: (1) Komunikasi Langsung, (2) Komunikasi Tidak Langsung, (3) Dokumentasi. Untuk menjawab rumusan masalah pertama menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif untuk menganalisis pada tahap analisis kebutuhan, desain dan pengembangan produk. Untuk menjawab rumusan masalah kedua dan ketiga menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi yang dilakukan disetiap tahapan. Pada tahap analisis terdiri dari tiga

tahapan yaitu: (1) Analisis Kebutuhan Pengguna, (2) Analisis Kebutuhan Konten dan (3) Analisis Kebutuhan *Hardware* dan *Software*. Tahap analisis akan melewati tahap evaluasi dan validasi oleh guru mata pelajaran Informatika kelas VII. Pada tahap desain dilakukan perancangan *Flowchart* dan *Storyboard* yang selanjutnya di evaluasi dan divalidasi oleh dua orang ahli desain. Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan aplikasi menggunakan *software Construct 2* dan MIT App Inventor yang kemudian melalui tahap evaluasi dan validasi oleh dua orang ahli media dan ahli desain sebelum lanjut ke tahap implementasi. Pada tahap implementasi aplikasi *game* edukasi akan diuji cobakan kepada 30 orang siswa kelas VII IPA, setelah diujicobakan selama satu jam pembelajaran siswa akan mengisi angket respon sebagai bentuk evaluasi pada tahap implementasi.

Kesimpulan pada penelitian Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak melalui tahapan ADDIE. Melalui tahap analisis diketahui bahwa siswa kelas VII memiliki ketertarikan belajar menggunakan *game* edukasi berbasis Android. Tahap desain diketahui bahwa terdapat empat menu pada *game* edukasi. Tahap pengembangan diketahui bahwa *game* edukasi dikembangkan menggunakan *Construct 2* dan MIT App Inventor. Tahap terakhir yaitu implementasi, *game* edukasi diterapkan pada 30 orang siswa kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak. *Game* edukasi berbasis Android pada materi sistem komputer Untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak tergolong sangat layak menurut ahli media dan ahli materi. Ahli media memberikan nilai sebesar 82% atau masuk kategori Sangat Layak. Ahli materi memberikan nilai sebesar 93% atau masuk kategori Sangat Layak. Respon siswa terhadap *game* edukasi berbasis Android pada materi sistem komputer Untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak diketahui berada dalam kategori Sangat Baik. Rata-rata siswa memberikan nilai 89% atau masuk kategori Sangat Baik.

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI SISTEM KOMPUTER
DI MTs NEGERI 2 PONTIANAK**

Maria Dominika Heni
IKIP PGRI PONTIANAK (Prodi Pendidikan Teknologi Informasi,
Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi), Jl. Ampera No. 88 Pontianak 78116,
Kalimantan Barat, Indonesia
Email: mariadominikahenni@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Untuk Mengetahui Proses pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak. (2) Untuk Mengetahui Kelayakan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak. (3) Untuk Mengetahui Respon Siswa Terhadap Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Yang Telah Dikembangkan Di MTs Negeri 2 Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari subjek pengembangan yaitu dua orang ahli desain, dua orang ahli media dan dua orang ahli materi, dan subjek uji coba terdiri dari 30 orang siswa kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak. Alat pengumpul data yaitu: 1) Wawancara, 2) Angket 3) Dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian memperoleh nilai 82% kategori sangat layak oleh ahli media dan memperoleh nilai 93% atau tergolong dalam kategori sangat layak dari ahli materi, sedangkan respon dari pengguna memperoleh nilai 89% kategori sangat baik. Berdasarkan skor yang diperoleh game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran pada materi sistem komputer dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran Informatika.

Kata Kunci : *Game Edukasi, Android, Media Pembelajaran, Sistem Komputer.*