

RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini berjudul “ Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak”. Adapun permasalahan umum dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak? (2) Bagaimana Kelayakan Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak? (3) Bagaimana Respon Siswa Kelas X Terhadap Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK di SMA Negeri 8 Pontianak? Tujuan umum dari penelitian ini adalah (1) Untuk Mengetahui Bagaimana Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak. (2) Untuk Mengetahui Bagaimana Kelayakan Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak. (3) Untuk Mengetahui Bagaimana Respon Siswa Kelas X Terhadap Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK di SMA Negeri 8 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 kelas X yang berjumlah tiga puluh empat orang siswa SMA Negeri 8 Pontianak.

Instrumen angket dilakukan untuk siswa di SMA Negeri 8 Pontianak kelas X G. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada empat yaitu: (1) Observasi; (2) Komunikasi Langsung; (3) Komunikasi Tidak Langsung; (4) 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 analisis data deskriptif kuantitatif untuk menghitung data secara akurat serta diharapkan dapat menginterpretasikan data yang kompleks.

Jadi kesimpulan dari penelitian Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak adalah berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis Android yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan respon dari pengguna *game* edukasi berada pada kategori sangat baik. Dan Guru maupun pihak sekolah dapat menggunakan *game* edukasi sebagai salah satu sarana untuk belajar mata pelajaran Informatika.