

## RINGKASAN SKRIPSI

Muhammad Dwi Agustani, 2016 : Pengembangan Game Edukasi Pada Kompetensi Dasar Merencanakan Kebutuhan Dan Spesifikasi Terhadap Minat Siswa Pada Kelas X TKJ Di SMK Negeri 7 Pontianak

Masalah umum dalam penelitian ini yaitu “ Bagaimanakah pengembangan *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi terhadap minat siswa pada kelas X TKJ di SMK Negeri 7 Pontianak. Dengan submasalah yaitu : (1) Bagaimanakah hasil validasi kelayakan *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi ? (2) Bagaimanakah tingkat minat siswa setelah mencoba *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi ?

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode pengembangan mengacu pada model *Borg & Gall*. Berdasarkan model *Borg & Gall* yang terdiri dari 10 langkah, dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 7 langkah saja karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Adapun langkah-langkah yang diambil adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validitas desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk. Tahap pengujian dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 3 validator instrumen. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X TKJ B SMK Negeri 7 Pontianak dengan jumlah responden sebanyak 34 siswa. Setelah 34 responden mencoba *game* edukasi maka selanjutnya diberikan angket yang berisikan pernyataan seputar minat mereka terhadap *game* edukasi.

Penelitian ini mendapatkan hasil : (1) hasil perhitungan diperoleh bahwa validasi *game* yang dilakukan oleh 2 validator mendapatkan nilai 81,82% dapat dikategorikan sangat baik / sangat layak. (2) hasil perhitungan diperoleh bahwa minat siswa terhadap *game* edukasi dapat dikategorikan sangat tinggi dapat dilihat dari perolehan skor sebesar 50% berada pada kategori sangat tinggi yang diwakili oleh 17 responden; 47,06% berada pada kategori tinggi yang diwakili oleh 16 responden; dan 2,94% pada kategori cukup yang diwakili oleh 1 responden. Sementara untuk kategori rendah dan kategori sangat rendah tidak terwakili di dalam subjek penelitian ini.

Kata kunci : *Game* edukasi, *Research and Development*, model *Borg & Gall*