

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERMUATAN KARAKTER DALAM
MATERI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA SISWA
KELAS VII MTS RAUDLATUSSAADAH

Noviandi Anggra Pratama, Yudi Darma, Winna Dharmayanti

IKIP PGRI Pontianak (Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Prodi Pendidikan
Matematika Fakultas MIPA dan Teknologi), Jl. Ampera No.88 Pontianak

E-mail : anggrapratama85@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi menggunakan Powerpoint dan ispring suite 10 pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII Mts. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Mts Raudlatussaadah Pontianak yang berjumlah 11 orang. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, lembar respon untuk siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan pengembangan game edukasi mendapatkan hasil akhir 88,53% menunjukkan kategori sangat valid . kepraktisan dihitung dari angket siswa mendapatkan nilai 92,58% dengan kategori sangat praktis, kemudian uji keefektifan mendapatkan nilai 81,81% dengan kategori sangat efektif dihitung dari siswa mengisi soal posttest yang tersedia, ini artinya efektif untuk diterapkan didalam pembelajaran.

Kata kunci: game edukasi

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERMUATAN KARAKTER DALAM
MATERI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA SISWA
KELAS VII MTS RAUDLATUSSAADAH

Noviandi Anggra Pratama, Yudi Darma, Winna Dharmayanti

IKIP PGRI Pontianak (Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Prodi Pendidikan
Matematika Fakultas MIPA dan Teknologi), Jl. Ampera No.88 Pontianak

E-mail : anggrapratama85@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop educational games using Powerpoint and ispring suite 10 in Information and Communication Technology learning in class VII Mts. The type of research used is research and development (research and development) with reference to the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The subjects in this study were students of class VII Mts Raudlatussaadah Pontianak, amounting to 11 people. The instruments used are validation sheets for media experts and material experts, and response sheets for students.

Data collection techniques used are observation, interviews, and questionnaires. The results showed the validity of the development of educational games to get a final result of 83.53% indicating a very valid category. Practicality calculated from student questionnaires got a score of 92.58% with a very practical category, then the effectiveness test got a score of 81.81% with a very effective category calculated from students filling in the available posttest questions, this means it is effective to be applied in learning.

Keywords: educational game