

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game puzzle berbasis android yang menyenangkan dan membantu mengatasi masalah siswa dalam proses pembelajaran kelas X TKJ SMK Nurul Amanah. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) analysis (2) design (3) development (4) implementation dan (5) evaluation. Subjek penelitian ini meliputi subjek uji coba perorangan terdiri dari 3 siswa, subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari 8 siswa, dan subjek uji coba kelompok besar terdiri dari 24 siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data yaitu angket validasi untuk ahli materi dan ahli media serta angket uji coba untuk siswa. Pengujian penelitian ini menggunakan tiga aspek yaitu aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik. Hasil penelitian yang dilakukan mendapatkan penilaian dari ahli materi sebesar 81,54%, penilaian dari ahli media sebesar 86,36%, penilaian dari uji coba perorangan sebesar 83,33%, penilaian dari uji coba kelompok kecil sebesar 85,21%, dan penilaian dari uji coba kelompok besar sebesar 83,61%. Berdasarkan penilaian tersebut pengembangan media pembelajaran game puzzle berbasis android pada materi tipe data dan variabel untuk siswa SMK dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi tipe data dan variabel.

Kata kunci: pembelajaran, media pembelajaran, game puzzle, tipe data dan variabel

Abstract

This study aims to develop learning media based on android puzzle games that are fun and help overcome the problems of students in the learning process of class X TKJ SMK Nurul Amanah. This development research uses the ADDIE model which consists of 5 stages namely (1) analysis (2) design (3) development (4) implementation and (5) evaluation. The subject of this study included the subjects of individual trials consisting of 3 students, the subjects of the small group trial consisted of 8 students, and the subjects of the large group trial consisted of 24 students. The instruments used in data collection are validation questionnaires for material experts and media experts as well as trial questionnaires for students. The testing of this study uses three aspects, namely aspects of effectiveness, efficiency and attractiveness. The results of the research conducted were assessed by material experts at 81.54%, the assessment of media experts was 86.36%, the assessment of individual trials was 83.33%, the assessment of small group trials was 85.21%, and the assessment from a large group trial of 83.61%. Based on these assessments the development of android-based puzzle game learning media on data type material and variables for vocational students was declared feasible to be used as learning media in material data types and variables.

Keywords: *learning, learning media, puzzle games, data types and variables*