

ABSTRAK

Maulana Dhaffa Abira. NIM: 5173151023, Pengembangan Media Pembelajaran Video Game Berbasis Hots Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ SMK Swasta Dwiwarna Medan.2023.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bersifat interaktif menggunakan video game menggunakan basis soal HOTS. Mengetahui bagaimana tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ SMK Swasta Dwiwarna Medan. Penelitian ini merupakan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Penelitian ini dilakukan pada kelas X TKJ SMK Swasta Dwiwarna Medan. Bagian tahap pengujian diantaranya uji materi oleh validator ahli materi, dan uji media oleh validator ahli media, uji kelayakan ini melibatkan 2 validator materi, 2 validator media, dan murid.

Hasil yang telah diperoleh pada pengujian ini adalah sebagai berikut; (1) Pengujian kelayakan yang telah dilakukan menggunakan instrumen kelayakan multimedia memiliki hasil sebagai berikut: Konstruksi media mendapat nilai 4,68 (Sangat Layak), Konstruksi Materi mendapat nilai 4,51 (Sangat Layak), dan Akseptibilitas oleh user mendapatkan nilai 4,51 (Sangat Layak). (2) Uji efektivitas yang dilakukan kepada 30 murid kelas X TKJ mendapatkan hasil sebagai berikut: Kelas eksperimen berjumlah 15 siswa menghasilkan nilai N-Gain sebesar .6476 (Sedang) dan persentase nilai efektivitas N-Gain 64% (Cukup Efektif).

Kata Kunci : Video Game, Media Pembelajaran, Komputer dan Jaringan Dasar



ABSTRACT

Maulana Dhaffa Abira. NIM: 5173151023, Development of Hots-Based Video Game Learning Media in Computer and Basic Network Subjects Class X TKJ Dwiwarna Private Vocational School Medan.2023.

This study aims to develop interactive learning media using video games based on HOTS questions. Knowing how the level of feasibility and effectiveness of learning media applied to computer subjects and basic networks for class X TKJ Dwiwarna Private Vocational School Medan. This research is a development using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. This research was conducted in class X TKJ Dwiwarna Private Vocational School Medan. The testing stages included material testing by material expert validators, and media testing by media expert validators. This feasibility test involved 2 material validators, 2 media validators, and students.

The results obtained in this test are as follows; (1) The feasibility test that has been carried out using the feasibility multimedia instrument has the following results: Media construction scores 4.68 (Very Eligible), Construction Materials scores 4.51 (Very Eligible), and Acceptability by users scores 4.51 (So Worth It). (2) The effectiveness test conducted on 30 students of class X TKJ obtained the following results: The experimental class consisted of 15 students producing an N-Gain value of .6476 (Moderate) and the proportion of N-Gain effectiveness was 64% (Quite Effective).

Keywords: Video Games, Learning Media, Computers and Basic Network

