

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI MODEL *GUESSING GAME*
DALAM MATERI PERANGKAT KERAS KOMPUTER
UNTUK SISWA SMK**

Fika Noor Fikriyati Zain, 0902092, fikanoorfikriyati.zain@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Game Edukasi Model *Guessing Game* Dalam Materi Perangkat Keras Komputer Untuk Siswa SMK” ini merupakan penelitian untuk mengembangkan sebuah *game* pembelajaran yang dikembangkan dengan model *Guessing Game*. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan *game* edukasi model *guessing game* pada materi perangkat keras komputer dan penilaian siswa terhadap *game* edukasi yang dikembangkan. Berdasarkan tahap penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh data berupa hasil wawancara dalam tahap analisis, kuesioner validasi ahli dalam tahap pengembangan yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, kuesioner penilaian oleh siswa pada tahap implementasi. Hasil dari penelitian ini adalah : 1) *Game* edukasi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan persentase penilaian 77,78% dari ahli media dan 72,44% dari ahli materi. 2) Penilaian siswa terhadap *game* edukasi yang dikembangkan sangat baik dengan persentase 80,06%.

Kata Kunci : game edukasi, *guessing game*, perangkat keras

Fika Noor Fikriyati Zain, 2014

Rancang bangun game edukasi model guessing game dalam materi perangkat keras komputer untuk siswa SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

***DESIGNING EDUCATIONAL GAME WITH GUESSING GAME
MODEL IN COMPUTER HARDWARE SUBJECT FOR
VOCATIONAL SCHOOL STUDENTS***

Fika Noor Fikriyati Zain, 0902092, fikanoorfikriyati.zain@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of the research are educational game development by using guessing model and determine its feasibility. Another purpose of this study was also to determine the feasibility of its game with the guessing game model on the computer hardware lesson and to knowing the student assessment of this game. Based on the research and also the development phase, the obtained data in the form of an interview in the analysis phase, a questionnaire of validation experts in the development phase, which is given to media expert, material expert, and of course student assessment questionnaire of this game. The results of this study are: 1) the educational game was fit for being used with the percentage of 77,78% from media expert and 72,44% from material expert. 2) Student assessment of this educational game was very well with the percentage 80,06%. 3) This educational game can be used within computer hardware lesson.

Keywords : *educational game, guessing game, hardware*

Fika Noor Fikriyati Zain, 2014

Rancang bangun game edukasi model guessing game dalam materi perangkat keras komputer untuk siswa SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu