

**PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
DI SMP N 6 TEJAKULA**

Oleh

NI LUH NOVI ARYANI, NIM 1815051025

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email : novi.aryani@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media belajar yang ada di sekolah dalam bentuk game pembelajaran interaktif menggunakan *Construct* serta mengetahui respons guru maupun siswa terhadap penerapan game interaktif dalam pembelajaran khususnya Pada materi pembelajaran tentang Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas VII di SMP N 6 Tejakula. Penelitian yang dimaksud menggunakan metode Metode Research and Development (R&D) yang diterapkan dengan pendekatan Model pembelajaran ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama yaitu tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Tejakula dan juga guru pengampu materi pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP N 6 Tejakula. Dalam proses pengumpulan data digunakan beberapa instrumen, antara lain respon guru dan siswa, lembar validasi dari para ahli, angket untuk uji individu, uji pada kelompok kecil, serta uji di lapangan.

Kata Kunci : *Construction, Game Pembelajaran, Model Pengembangan ADDIE*

***Development of Interactive Learning Games
on the Material of Classification of Living Things
at SMP Negeri 6 Tejakula***

from

Ni Luh Novi Aryani, NIM 1815051025

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Departemet

Engineering and Voctional Faculty

Ganesha University of Education

E-mail: novi.aryani@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study is designed To design deep learning media schools in from of interactive learning games using construct and to determine the responses of teacher and students to the use of interactive learning games, especially on the Classification of living Things material of class VII at SMP Negeri 6 Tejakula. A Research and Development (R&D) approach was implemented in this study, following the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects consisted of students in class VII of SMP Negeri 6 Tejakula and also teachers who taught the subject of Cllasification on Living ThingsThis research was conducted in class VII of SMP Negeri 6 Tejakula. In collecting this data, several instruments were used, including teacher and student responses expert validation sheets, individual, small group and field tes questionnaires.

Keywords: Construction, Learning Games,ADDIE Development model