

**PENGEMBANGAN KONTEN MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS VII MENGGUNAKAN *SCRATCH* BERBASIS *LOCAL GENIUS*
(STUDI KASUS: SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

Oleh

Linda Neni Sundali, NIM 1615051042

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: nenvlinda91@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan konten mata pelajaran Informatika kelas VII menggunakan *scratch* berbasis *local genius*. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini melibatkan siswa kelas VII 9 dan guru mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 6 Singaraja. Pengambilan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan angket atau kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan untuk uji kevalidan konten pembelajaran dari hasil perhitungan validasi ahli yaitu ahli isi, media dan desain pembelajaran mendapatkan rata-rata skor sebesar 1,00 dengan kriteria sangat valid. Hasil perolehan nilai *N-Gain* untuk memperoleh keefektifan konten mata pelajaran Informatika yaitu 0,75 dengan kriteria efektif serta hasil rata-rata respon guru untuk mendapatkan kepraktisan konten pembelajaran sebesar 46 dengan kriteria sangat praktis.

Kata kunci : Informatika, *Scratch*, *Local Genius*, ADDIE.

**DEVELOPMENT OF CONTENT SUBJECT IN VII GRADE INFORMATICS
CLASS BY USING LOCAL GENIUS BASED SCRATCH (CASE STUDY :
SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

By

Linda Neni Sundali, NIM 1615051042

Education of Informatics Engineering Study Program

Majoring in Education of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Voctional

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: nenylinda91@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to develop and implement subject in VII grade informatics class by using local genius-based scratch. The type of this research is research and development (R&D) which applies the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study involved students of class VII 9 and teachers of Informatics subjects at SMP Negeri 6 Singaraja. Data collection in this study was carried out by using a questionnaire. The results showed that to test the validity of learning content from the results of expert validation calculations, namely content, media and learning design experts get an average score of 1.00 with very valid criteria. The results of the N-Gain value for obtaining the effectiveness of the informatics subject content, that was 0.75 with the criteria for being effective and the average result of the teacher's response to getting the practicality of learning content was 46 with very practical criteria.

Keywords : *Informatics, Scratch, Local Genius, ADDIE.*