

## PENGEMBANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL BERBASIS PEMBANGUNAN KARAKTER PADA MATERI PELESTARIAN LINGKUNGAN

<b>Title</b>	PENGEMBANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL BERBASIS PEMBANGUNAN KARAKTER PADA MATERI PELESTARIAN LINGKUNGAN
<b>Author Order</b>	of
<b>Accreditation</b>	
<b>Abstract</b>	<p>This research aims to development and test the feasibility of visual novel education game based on character building using the environment preservation study material. Visual novel education game is titled "Arif Si Anak Peduli Lingkungan". In this research, the media will be explored, developed by experts and tested through two stages, namely the stage of small-scale testing and large-scale testing. Subject of small-scale trials are one class and the subject of large-scale trials that are 2 classes in SMA N 1 Kajen. Data obtained from the feasibility media pieces by the expert appraisal and response sheet and student teachers. Data obtained from the media effectiveness of student learning outcomes. The data concerned the students character value obtained from observation and tests of character. The results of the feasibility analysis show that media worthy media, expert assessment of media and material experts scored 2.69 and 2.75 which shows a very decent criteria. Teachers and 100% of students to respond to the criteria very well and good. Analysis is studying the results showed 80.95% of students obtain the learning outcomes above KKM (80). The results of the analysis of the character of students shows that students have a high scores character. It was concluded that the media developed is feasible as a learning media in high school. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan mediagame edukasi visual novel berbasis pembangunan karakter pada materi pelestarian lingkungan. Game edukasi visual novel ini berjudul "Arif Si Anak peduli Lingkungan". Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development. Dalam penelitian ini media yang dikembanganditelaah oleh pakar dan diuji cobakan melalui 2 tahap, yaitu tahap uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Subjek uji coba skala kecil yaitu 1 kelas dan subjek uji coba skala besar yaitu 2 kelas dilakukan di SMA N 1 Kajen Kabupaten Pekalongan. Data kelayakan media diperoleh dari lembar penilaian kelayakan oleh pakar dan lembar tanggapan guru dan siswa. Data keefektifan media diperoleh dari hasil belajar siswa. Data nilai karakter peduli lingkungan siswa diperoleh dari observasi dan tes karakter. Hasil analisis kelayakan media menunjukkan bahwa media layak, penilaian dari ahli media dan ahli materi memperoleh nilai 2,69 dan 2,75 yang menunjukkan kriteria sangat layak. Guru dan 100% siswa memberikan tanggapan dengan kriteria sangat baik dan baik. Analisis hasil belajar menunjukkan 80,95% siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM (80). Hasil analisis karakter siswa menunjukkan siswa memiliki nilai karakter yang tinggi. Simpulan dari penelitian ini adalah media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMA.</p>
<b>Publisher Name</b>	Journal of Biology Education
<b>Publish Date</b>	2013-04-05
<b>Publish Year</b>	2013
<b>Doi</b>	
<b>Citation</b>	
<b>Source</b>	Journal of Biology Education
<b>Source Issue</b>	Vol 2 No 2 (2013)
<b>Source Page</b>	
<b>Url</b>	
<b>Author</b>	ARIF RAHMAN HIKAM, S.Pd, M.Si