

Ahmad Miftahul Ulum. 2022. Pengembangan Media Interaktif Game Edukasi Materi *Resistor* Berbasis *Android*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Muchamad Arif, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan media atau alat bantu dalam melakukan proses pembelajaran agar tercapai sebuah pembelajaran yang lebih optimal. Berdasarkan hasil wawancara kebanyakan siswa tertarik pada proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan serta tahapan dalam membuat media game edukasi dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses uji kelayakan dalam penelitian menggunakan 3 tahapan, yaitu validasi media, materi, dan uji coba. Sedangkan dalam uji coba sendiri menggunakan 32 siswa yang dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kelompok kecil yang terdiri dari 3 siswa, kelompok kecil yang terdiri dari 9 siswa, dan kelompok siswa yang terdiri dari 20 siswa. Penelitian ini dilakukan di SMK Roudlotul Muhtadiin yang bertempat di Balekambang dan terfokus pada kelas X TAV (Teknik Audio Video). Berdasarkan tahapan uji kelayakan media, dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan layak dilihat dari hasil penilaian ahli media sebesar 84%, penilaian ahli materi sebesar 94%, uji coba individu sebesar 93%, uji coba kelompok kecil sebesar 87,33%, dan uji coba kelompok besar dengan nilai 86,2%.

Kata kunci : *Resistor, Game Edukasi, Model ADDIE, Android*

Ahmad Miftahul Ulum. 2022. *Development of Interactive Media Educational Game Resistor Material Based on Android*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor : Muchamad Arif, S.Pd.,M.Pd

ABSTRACT

Learning media is a media or device the learning process in order to achieve a more optimal learning. Based on the results of interviews, most students are interested in the learning process using android-based media. This research was conducted with the aim of knowing the feasibility and stages of making educational game media in the learning process. This type of research is development research that uses the ADDIE research model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The feasibility test process in this study uses 3 stages, namely media validation, material, and trial. While in the self-test using 32 students who were divided into 3 parts, namely a small group consisting of 3 students, a small group consisting of 9 students, and a student group consisting of 20 students. This research was conducted at SMK Roudlotul Muhtadiin which is located in Balekambang and focused on class X TAV (Audio Video Engineering). Based on the media feasibility test stages, it can be concluded that the media can be categorized as feasible based on the results of the media expert's assessment of 84%, the material expert's assessment of 94%, the individual trial of 93%, the small group trial of 87.33% and the trial large group with a value of 86.2%.

Keyword : Resistor, Educational Games, ADDIE Model, Android