

Maulana Sulthoni. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Game game 2 Dimensi pada Materi Memahami Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muchamad Arif.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Game yang layak digunakan bagi kelas 10 SMK Negeri 1 Sumenep. Media Game dikembangkan dalam versi Unity yang kemudian dinamakan SANG PETUALANG sedangkan metode yang digunakan dalam pengembangan *game* adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Game yang dikembangkan memuat materi unsur Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman. Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman sendiri merupakan cakupan materi yang ada pada mata pelajaran Dasar Rekayasa Perangkat Lunak dibagi menjadi Tiga muatan meliputi Bahasa Java, C dan PHP beserta turunannya. Hasil dari penelitian ini adalah 89% penilaian dari ahli media pembelajaran, 98% penilaian dari ahli materi pembelajaran, 90% penilaian dari ujicoba perorangan, 91% penilaian dari uji coba kelompok kecil serta 92% penilaian dari uji coba kelompok besar. Kesimpulan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran pada materi Perangkat lunak Bahasa Pemrograman untuk kelas XII SMK dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : pemrograman, pembelajaran, model ADDIE, Game Petualangan

Maulana Sulthoni. 2022. Media Development of 2-Dimensional Educational Game Learning at Subjet Understanding Programming Language Software. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor: Muchamad Arif.

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop appropriate learning Programming Language Software for grade 10 SMK Negeri 1 Sumenep. The Educational Game was developed in Unity version called SANG PETUALANG . Method of Game development using ADDIE model, included to 5 steps; (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The developed Educational Games contains Programming Language Software elements. The Subject is focus of the material in the Programming Language Software subject. The layout is divided into three content which cover Java language, C language and PHP language and all along inheritance. The results of this study are 89% assessments from learning media experts, 98% assessments from learning materials experts, 90% assessments from individual trials, 91% assessments from small group trials and 92% assessments from large group trials. Based on the results, it is concluded that the media leaning game in the educational software of programming language for grade XII SMK is deemed appropriate to be used in learning.

Key words: Game, Programming Language, ADDIE Model, Adventure Game