

Suryani Kurnia Dewi. 2025. *Pengembangan Game Edukasi 2D Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Trigonometri Di SMKN 1 Arosbaya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Muchamad Arif, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan pembelajaran yang masih monoton seperti metode ceramah yang digunakan oleh guru sehingga siswa kurang termotivasi dan kesulitan dalam memahami materi trigonometri. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan, mengetahui tingkat kelayakan, dan mengetahui respon siswa terhadap *game* edukasi 2D berbasis *android* sebagai media pembelajaran pada materi trigonometri di SMKN 1 Arosbaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ di SMKN 1 Arosbaya. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini ditunjukkan dari ahli materi sebesar 94% dengan kategori sangat layak, dan ahli media 89% dengan kategori sangat layak. Hasil dari respon peserta didik diantaranya, perorangan sebesar 96% dengan kriteria sangat baik, kelompok kecil sebesar 94% kriteria sangat baik, dan kelompok besar sebesar 97% kriteria sangat baik. Sehingga, hasil uji coba yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi 2D berbasis *android* sebagai media pembelajaran pada materi trigonometri di SMKN 1 Arosbaya dengan judul "*Trigoventure*" layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : *Game* Edukasi, Media Pembelajaran, *Android*, Trigonometri, ADDIE

Suryani Kurnia Dewi. 2025. *Pengembangan Game Edukasi 2D Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Trigonometri Di SMKN 1 Arosbaya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Muchamad Arif, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This research was motivated by the monotonous learning activities, such as the lecture method commonly used by teachers, which results in students being less motivated and having difficulty understanding trigonometry material. The aim of this study is to develop, determine the feasibility, and analyze students' responses toward a 2D Android-based educational game as a learning medium for trigonometry at SMKN 1 Arosbaya. This research employs a development research method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were Grade X TKJ students at SMKN 1 Arosbaya. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. The data analysis techniques used were quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results of the study showed that the material expert gave a feasibility score of 94%, categorized as very feasible, and the media expert gave a score of 89%, also categorized as very feasible. Students' responses were also highly positive, with individual trials scoring 96% (very good), small group trials 94% (very good), and large group trials 97% (very good). Therefore, the trial results suggest that the 2D Android-based educational game titled "Trigoventure" is suitable for use as a learning medium in trigonometry lessons at SMKN 1 Arosbaya.

Keywords: *Educational Game, Learning Media, Android, Trigonometry, ADDIE*