

Wilda Orsidya Ananta, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran 2D Platformer Berbasis Android Pada Materi Pengenalan Java Kelas X SMK Semen Gresik*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Muchamad Arif, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran materi pengenalan Java, yang masih didominasi oleh buku dan presentasi. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa serta kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* dalam bentuk game *2D platformer*, mengetahui tingkat kelayakannya, serta menilai respons siswa terhadap media tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan skor 93% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli materi memperoleh skor rata-rata 86% dengan kategori sangat layak. Uji coba perorangan memperoleh hasil 89% dengan kategori respon sangat baik, uji coba kelompok kecil sebesar 84% dengan kategori respon sangat baik, dan uji coba kelompok besar sebesar 87% dengan kategori respon sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran 2D platformer berbasis Android ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi pengenalan Java untuk kelas X SMK Semen Gresik, dan mendapat tanggapan positif dari peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Android*, *2D Platformer*, Java, ADDIE.

Wilda Orsidya Ananta, 2025. *Development of 2D Platformer Learning Media Based on Android on Java Introduction Material for Class X of SMK Semen Gresik. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor : Muchamad Arif, S.Pd., M.Pd.*

ABSTRACT

This study is motivated by the lack of variety in interactive learning media used in teaching introductory Java material, which is still dominated by books and presentations. This condition results in low student interest and difficulty in deeply understanding the material. The aim of this research is to develop an Android-based learning media in the form of a 2D platformer game, determine its feasibility level, and assess students' responses to the media. This study employs the ADDIE model, which consists of the stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection was carried out through observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used a descriptive qualitative and quantitative approach. Validation results from media experts showed a score of 93%, categorized as "highly feasible", while material experts gave an average score of 86%, also categorized as "highly feasible". Individual trials resulted in a score of 89% with a "very good" response category, small group trials scored 84% with a "very good" response category, and large group trials scored 87% with a "very good" response category. Based on these results, the Android-based 2D platformer learning media is highly feasible to be used in teaching introductory Java material for 10th-grade students at SMK Semen Gresik and received positive responses from the learners.

Keywords: *Learning Media, Android, 2D Platformer, Java, ADDIE.*