

Dina Mulaikah. 2023. *Pengembangan Game Edukasi Side-scroller Adventure Berbasis Vak (Visual Audio Kinestetik) Pada Materi Peralatan Jaringan Komputer dan Telekomunikasi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Etistika Yuni Wijaya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah membuat media pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi *side-scroller adventure* berbasis VAK (Visual Audio Kinestetik) kelas X SMK Jurusan TKJ (Teknik Komputer Jaringan) pada mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan khususnya peralatan jaringan komputer dan telekomunikasi. Media berupa *game* edukasi dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, siswa dapat menyerap materi dengan mudah sehingga tercipta pembelajaran yang terarah, lancar efektif dan efisien. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian yang didapat dari validasi media sebesar 96,45%. Validasi materi memperoleh hasil sebesar 82,8%. Validasi bahasa mendapatkan hasil sebesar 85%. Selanjtnya dilakukan uji coba perorangan dengan hasil sebesar 93,6%, uji coba kelompok kecil dengan hasil 92,5% dan uji coba kelompok besar dengan hasil 90,6%. Dari semua hasil validasi dan uji coba yang dilakukan memperoleh kualifikasi “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi yang dikembangkan dapat diterima sebagai media pembelajaran guna membantu peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi Teknik Jaringan Komputer dan Telekomuniasi di SMKN 3 Bangkalan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi, Android, Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, ADDIE.

Dina Mulaikah. 2023. *Development Educational Game Side-Scroller Adventure of VAK-based (Visual Audio Kinesthetic) on Computer Network and Telecommunication Equipment Material*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Etistika Yuni Wijaya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The purpose of this study was to create interactive learning media in the form of educational game of a side-scroller adventure based on VAK (Visual Audio Kinesthetic) class X SMK Department of TKJ (Computer Network Engineering) in the Vocational Fundamentals subject, especially computer network equipment and telecommunications. Media in the form of educational games can make it easier for educators to convey material, students can absorb material easily so as to create directed, smooth, effective and efficient learning. This study uses the ADDIE development model. The research results obtained from the media validation show a percentage of 96.45%. Material validation achieved a result of 82.8%. Language validation obtained a result of 85%. Subsequently, individual testing yielded a result of 93.6%, small group testing resulted in 92.5%, and large group testing yielded 90.6%. Based on all the validation and testing results, the qualification obtained is "Highly Suitable". It can be concluded that the developed educational game is well-received as a learning media to assist students in the learning process of Computer Network and Telecommunication Techniques at SMKN 3 Bangkalan.

Keywords: *Learning Media, Educational Games, Android, Computer and Telecommunications Network Engineering, ADDIE.*