

adventure pada mata pelajaran sistem tata letak desain grafis untuk kelas X TKJ Al-Hikam. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing: Muhamad Afif Effindi, S.Kom., M.T.

ABSTRAK

Kurangnya semangat belajar siswa kelas X TKJ Al-Hikam pada materi sistem tata letak desain grafis karena hanya mengandalkan *powerpoint*. Para pakar menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar siswa. Maka penelitian ini bertujuan menyajikan materi dasar desain grafis dengan media pembelajaran *game* edukasi android dengan *genre adventure*, diuji kelayakannya dan mengetahui respon siswanya. Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*). Hasil dari penelitian ini adalah berupa *Game* edukasi *adventure* pada mata pelajaran sistem tata letak desain grafis kelas X TKJ Al-Hikam yang berjudul *The journey of Sakera* tergolong layak. Hasil dari uji kelayakan terhadap game menunjukkan bahwa dari sisi materi (91,42%) dan memperoleh nilai (76,36%) dari ahli media. Uji coba siswa mulai dari perorangan dengan seorang siswa memperoleh nilai (86%), uji coba kelompok kecil berjumlah 6 siswa dengan total nilai (86,33%), dan uji coba kelompok besar berjumlah 21 siswa dengan total nilai (87,80%). Dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan.

Kata kunci: *Game*, edukasi, *adventure*, desain grafis, tata letak.

*Alfian Firdausi. 2023. Adventure educational games on graphic design system for X TKJ Al-Hikam. Undergraduate Thesis, Informatic Education Study Program, Faculty of Education, Madura Trunojoyo University.
Supervisor: Muhamad Afif Effindi, S.Kom., M.T.*

ABSTRACT

The lack of learning enthusiasm X class TKJ Al-Hikam on graphic design layout system material because it rely on powerpoint only.. Experts reveal that the use of media can increase student learning interest. So this research is to present basic graphic design material with the media study of the android game education with the adventure genre and to test it whorthiness. The development research procedure used in this study is ADDIE (analysis, design, development, valuations and evaluations). Adventure educational games on graphic design system for X TKJ Al-Hikam titled The Journey Of Sakera is whorth it. The results of the feasibility test on the game show that in terms of material scored (91.42%) from a material validator and scored (76.36%) from a media validator. Student trials starting from personal by 1 student scores (86%), small group trials by 6 students with a total value (86.33%), and large group trials by 21 students with a total value (87.80%). From the results of the testing, it can be inferred that the media is suitable for use.

Keywords: *Games, education, adventure, graphic design, layout.*