

Fathin Nisa Nafasa Asyila. 2026. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Carakan Madhura di SMPN 3 Burneh*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura. Pembimbing: Laili Cahyani, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Pada proses pembelajaran Bahasa Madura, siswa merasa kesulitan memahami materi carakan madhura, dapat dilihat dari hasil nilai siswa serta sarana prasarana pembelajaran disekolah menggunakan papan tulis serta buku sehingga metode yang digunakan guru yaitu ceramah, diskusi dan pemberian tugas kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android dengan berbantuan *game* edukasi sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi carakan madhura. Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Burneh dengan subjek penelitian siswa kelas VII. Proses dalam pembuatan pengembangan ini menggunakan aplikasi *Unity*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Instrumen penelitian menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner atau angket. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, diperoleh persentase sebagai berikut: ahli materi sebesar 86% dan ahli media sebesar 86,25%. Sementara itu, hasil uji coba yang dilakukan para responden pengujian menunjukkan persentase sebagai berikut: uji coba perorangan sebesar 80,67%, uji coba kelompok kecil sebesar 86,67% dan uji coba kelompok besar sebesar 88,10%. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android dengan berbantuan *game* edukasi ini layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran materi carakan madhura kelas VII SMP.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Android, *Game* Edukasi, MDLC dan Carakan Madhura

Fathin Nisa Nafasa Asyila. 2026. Development of Educational Game-Based Learning Media Carakan Madhura at SMPN 3 Burneh. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunodjoyo University Madura. Advisor: Laili Cahyani, S.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

In the process of learning Madurese language, students find it difficult to understand the material of carakan madhura, it can be seen from the results of student grades and learning infrastructure at school using blackboards and books so that the methods used by teachers are lectures, discussions and giving assignments to students. This study aims to develop an android-based learning media with the help of educational games as an interactive learning media that can support students in the learning process so that it can increase student motivation and understanding of the material of carakan madhura. This research was conducted at SMPN 3 Burneh with research subjects of grade VII students. The process in making this development used the Unity application. This study used the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development research method. The research instrument used a data collection instrument in the form of a questionnaire or survey. Based on the results of validation by experts, the following percentages were obtained: material experts at 86% and media experts at 86.25%. Meanwhile, the results of trials conducted by test respondents showed the following percentages: individual trials at 80.67%, small group trials at 86.67% and large group trials at 88.10%. Thus, the conclusion of this study is that Android-based learning media with the aid of this educational game is suitable for use as teaching material in the learning process of Carakan Madhura material for seventh grade junior high school.

Keywords: *Learning Media, Android, Educational Game, MDLC and Carakan Madhura*