

ABSTRAK

Maisyarah, Ulfa. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Konversi Bilangan Menggunakan Unity 3D Berbasis Android di SMK Al-Hikam Bangkalan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing : (I) Moch. Kautsar Sophan, S.Kom., M.MT. dan (II) Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran, *Unity 3D*, *Game edukasi*, Konversi bilangan.

Pembelajaran sistem komputer materi konversi bilangan didominasi oleh metode ceramah dan buku teks tanpa mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan. Diperlukan suatu inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Inovasi yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi konversi bilangan menggunakan *Unity 3D* berbasis *Android*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi dan diuji kelayakannya. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukasi konversi bilangan.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations*). Penelitian ini dilakukan di SMK Al-Hikam Bangkalan. Siswa kelas X TKJ di SMK Al-Hikam digunakan sebagai subjek di penelitian ini. terdapat dua teknik analisa data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket.

Hasil persentase yang diperoleh dari ahli materi dilihat dari sisi efektivitas, efisiensi dan daya tarik terhadap media adalah sebesar 90% dengan kualifikasi sangat tinggi. Hasil persentase dari ahli media adalah sebesar 84% dengan kualifikasi tinggi. Persentase yang diperoleh dari uji coba perorangan adalah sebesar 82% dengan kualifikasi tinggi. Sedangkan hasil persentase yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan besar terhadap media adalah sama besarnya yaitu sebesar 87% dengan kualifikasi tinggi. Berdasarkan hasil persentase dari ahli media, ahli materi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi dilihat dari sisi efektivitas, efisiensi, dan daya tarik layak digunakan tanpa revisi.

ABSTRACT

Maisyarah, Ulfa. 2017. *Learning Media Development of Number Conversion Educative Game Using Unity 3D Based on Android in SMK Al-Hikam Bangkalan*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University.

Counselor: (I) Moch. Kautsar Sophan, S.Kom., M.MT. And (II) Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

Key Words: Learning Media, *Unity 3D*, *Educative Game*, Conversion of numbers.

The learning of computer systems on number conversion material is dominated by lecture method and textbooks without developing creative and innovative learning media so that the student's outcomes learning are less of satisfactory. it needs an innovation in developing learning media. Innovation that can be done is developing learning media game of educative conversion of numbers using Unity 3D based on Android.

This study aims to develop learning media educative game and is being tested then. In addition, this study aims to determine the response of students after using learning media game educative conversion number.

The research and development model used in this research is ADDIE consisting of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. This research was conducted in SMK Al-Hikam Bangkalan. The students of X TKJ class in SMK Al-Hikam were used as subjects in this study. There are two techniques used to analyze the data that is descriptive qualitative analysis and descriptive statistical analysis. While the research instrument used is a questionnaire.

The result of percentage obtained by the material experts viewed from the side of effectiveness, efficiency and interactive to the media is 90% with very high qualification. The percentage results obtained by media experts is equal to 84% with high qualification. The percentage gained from individual is 82% with high qualification. While the percentage results obtained from small and large group is the same magnitude that is equal to 87% with high qualifications. Based on the result of material experts, media experts, individual, small and large group viewed from the side of effectiveness, efficiency and interactive to this education game is Worth of being used without a revised.