

Syafi'i. 2024. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Unity Pada Materi Kamera Video Untuk Siswa Multimedia SMK Negeri 2 Sampang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Nuru Aini, S.Kom., M.Kom

## ABSTRAK

Pada masa *pasca* pembelajaran *daring* siswa masih belum terbiasa dengan pembelajaran secara langsung. Dalam hal ini juga mempengaruhi semangat belajar siswa dikarenakan para siswa masih dalam tahap dimana lebih menyenangkan bermain dengan *gadget* dari pada membaca buku. Dengan masalah yang timbul salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih sejalan dengan arah semangat siswa, tetapi tetap tidak melenceng dari tujuan belajar. Maka, penelitian ini bertujuan menyajikan materi komponen kamera dengan media pembelajaran *game* edukasi *android* dengan *genre* simulator. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*). Hasil dari penelitian ini, validasi terhadap *game* dari ahli materi mendapatkan nilai 87,86% dan memperoleh nilai 93% dari ahli media yang keduanya dalam kategori sangat layak tanpa revisi. Kemudian dilakukan Uji coba siswa mulai dari perorangan memperoleh nilai 93%, uji coba kelompok kecil mendapatkan total nilai 94,5%, dan uji coba kelompok besar total nilai 90,7% yang semuanya dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi yang dikembangkan dapat diterima sebagai media pembelajaran guna membantu peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi kamera video di SMKN 2 Sampang.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, *Android*, Kamera Video, ADDIE.

Syafi'i. 2024. *Development of Unity-based educational games on video camera materials for multimedia students of SMK Negeri 2 Sampang. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University.* Advisor: Nuru Aini, S.Kom., M.Kom.

## **ABSTRACT**

*In the post-online learning period, students are still not used to in-person learning. In this case, it also affects the enthusiasm of learning students because students are still in a stage where it is more fun to play with gadgets than reading books. With the problems that arise, one solution is to use learning media that is more in line with the direction of student enthusiasm, but still does not deviate from learning goals. So, this study aims to present camera component material with learning media for android educational games with the simulator genre. The development research model used in this study is ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluations). As a result of this study, validation of games from material experts received a score of 87.86% and obtained a score of 93% from media experts, both of which were in the very decent category without revision. Then conducted student trials starting from individuals obtained a score of 93%, small group trials got a total score of 94.5%, and large group trials totaled 90.7% which were all in the very good category. It can be concluded that the educational game developed can be accepted as a learning medium to help students in the learning process on video camera material at SMKN 2 Sampang.*

**Keywords:** *Learning Media, Educational Games, Android, Video Camera, ADDIE.*