

Yasid Fahmi. 2026. *Pengembangan Game edukasi pada mata pelajaran koding dan kecerdasan artifisial bagi siswa kelas X*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura. Pembimbing: Muhamad Afif Effindi, S.Kom., M.T.

ABSTRAK

Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial di SMKN 1 Kwanyar masih berlangsung secara monoton, kurang interaktif, dan minim visualisasi. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks dan presentasi *PowerPoint* menyebabkan peserta didik kurang antusias serta mengalami kesulitan memahami materi Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan game edukasi pada materi tersebut serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Penelitian menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelas X TKJ 2 SMKN 1 Kwanyar. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 97% dari ahli materi 1 dan presentase dari ahli materi 2 sebesar 89% dan 92% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Respons peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 90% pada uji coba perorangan, 89% pada kelompok kecil, dan 89% pada kelompok besar. Berdasarkan hasil tersebut, game edukasi dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *ADDIE, Game Edukasi, Media Pembelajaran, Koding dan Kecerdasan Artifisial*

Yasid Fahmi. 2026. Pengembangan Game edukasi pada mata pelajaran koding dan kecerdasan artifisial bagi siswa kelas X. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura. Pembimbing: Muhamad Afif Effindi, S.Kom., M.T.

ABSTRACT

Learning of Coding and Artificial Intelligence at SMKN 1 Kwanyar is still conducted in a monotonous manner, with limited interactivity and minimal visualization. The use of learning media is restricted to textbooks and PowerPoint presentations, resulting in low student engagement and difficulties in understanding the abstract concepts of Artificial Intelligence Literacy and Ethics. This study aims to develop an educational game for this topic and evaluate its validity, practicality, and effectiveness as a learning medium. The research employed the ADDIE development model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The research subjects included material experts, media experts, and students of Class X TKJ 2 at SMKN 1 Kwanyar. The validation results showed scores of 97% from Material Expert 1, 89% from Material Expert 2, and 92% from the Media Expert, all categorized as highly valid. Student responses indicated practicality scores of 90% in the individual trial, 89% in the small-group trial, and 89% in the large-group trial. Based on these findings, the educational game was concluded to be highly valid, highly practical, and effective as a learning medium.

Keywords: educational game, learning media, Artificial Intelligence Literacy and Ethics, ADDIE, Research and Development.