

Refandi Yusuf. 2024. Pengembangan *Game* Edukasi dengan Genre *Side-Scroller* pada Materi Berpikir Komputasional SMKN 1 Arosbaya. Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing : Medika Risnasari, S.ST., M.T.

ABSTRAK

Beberapa faktor mempengaruhi kurangnya pemahaman peserta didik jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Perikanan pada materi berpikir komputasional. Faktor-faktor tersebut meliputi minimnya media pembelajaran yang menarik serta kecenderungan mayoritas peserta didik untuk bermain *game* pada perangkat *smartphone* yang mereka miliki daripada belajar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan *game* edukasi *side-scroller adventure* pada materi berpikir komputasional dan mengetahui kelayakan serta respon pengguna dengan melibatkan peserta didik kelas 10 jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Perikanan di SMKN 1 Arosbaya. Model yang digunakan adalah ADDIE dengan Hasil dari penelitian ini, media yang telah dikembangkan dilakukan uji kelayakan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket ahli materi, angket ahli media dan angket respon siswa. Hasil perolehan ahli materi mendapat nilai 93% serta ahli media mendapat hasil 95% dimana hasil keduanya mendapat kualifikasi sangat tinggi. Selanjutnya dilakukan pengujian terhadap peserta didik dengan uji perorangan mendapat nilai 93% dengan kualifikasi sangat tinggi, uji kelompok kecil mendapat nilai 88% dengan kualifikasi tinggi dan uji kelompok besar mendapat nilai 81% dengan kualifikasi tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran *game* edukasi berpikir komputasional ini terbukti layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, berdasarkan hasil uji ahli materi, uji ahli media, dan uji coba pada peserta didik.

Kata Kunci : berpikir komputasional, *game* edukasi, media pembelajaran, *smartphone*

Refandi Yusuf. 2024. *Development of an Educational Game with Side-Scroller Genre on Computational Thinking Material at SMKN 1 Arosbaya*. Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University of Madura. Advisor : Medika Risnasari, S.ST., M.T.

ABSTRACT

Several factors contribute to the lack of understanding among students in the Agribusiness Processing of Fishery Products program regarding computational thinking material. These factors include the lack of engaging learning media and the tendency of the majority of students to play games on their smartphones rather than studying. This research aims to develop an educational side-scroller adventure game on computational thinking material and to assess its feasibility and user responses by involving 10th-grade students of the Agribusiness Processing of Fishery Products program at SMKN 1 Arosbaya. The ADDIE model was used in this study. The developed media was tested for feasibility using research instruments such as material expert questionnaires, media expert questionnaires, and student response questionnaires. The material experts' assessment scored 93%, and the media experts' assessment scored 95%, both qualifying as very high. Further testing was conducted with students, resulting in individual tests scoring 93% (very high qualification), small group tests scoring 88% (high qualification), and large group tests scoring 81% (high qualification). Therefore, this educational game for computational thinking has proven to be feasible for use in the learning process, based on the results of the material expert tests, media expert tests, and student trials.

Keywords: computational thinking, educational game, learning media, smartphone