

Enisa Dwi Lestari. 2024. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Andoid Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Sambeng*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing Etistika Yuni Wijaya, S.Pd, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan di SMKN 1 Sambeng pada mata pelajaran desain komunikasi visual di kelas X. Masalah dalam proses pembelajaran ini diantaranya tidak dimanfaatkan penggunaan media lain, seperti media berbasis *Android (smartphone)*, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan media interaktif yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pentingnya penerapan *game* edukasi berbasis *android* dalam pembelajaran desain komunikasi visual di SMKN 1 Sambeng. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan, sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *android* dalam pembelajaran desain komunikasi visual memberikan dampak yang signifikan. Data penelitian diklasifikasikan sebagai sangat layak berdasarkan kriteria ISO 25010, dengan rata-rata pencapaian 99% dari ahli media guru dan 96,5% dari ahli media dosen. Selain itu, partisipasi ahli materi dosen dan guru menghasilkan tingkat persetujuan 100%, sedangkan uji coba perorangan memperoleh nilai sebesar 89,2% dengan klasifikasi sangat layak, uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 91,7% dengan klasifikasi sangat layak, sementara uji coba kelompok besar memperoleh nilai sebesar 90,2% dengan klasifikasi sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pengembangan *Game Development Life Cycle (GDLC)* dalam pengembangan *game* edukasi berbasis *android* pada mata pelajaran desain komunikasi visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMKN 1 Sambeng.

Kata kunci: Desain Komunikasi Visual, *Android*, *Game* Edukasi, *GDLC*, *ISO 25010*

Enisa Dwi Lestari. 2024. Development of Android-Based Educational Games in Visual Communication Design Subjects at SMKN 1 Sambeng. Thesis, Informatics Education Study Program. Faculty of Education, Trunojoyo University Madura.

Supervisor Etistika Yuni Wijaya, S.Pd, M.Pd.

ABSTRACT

This research is development research conducted at SMKN 1 Sambeng on visual communication design subjects in class help students learn independently. This research aims to examine the importance of implementing Android-based educational games in learning visual communication design at SMKN 1 Sambeng. The research method used in this research is the Research and Development (R&D) method, while the development model used is the Game Development Life Cycle (GDLC). The research results show that the use of Android-based educational games in learning visual communication design has a significant impact. The research data was classified as very appropriate based on ISO 25010 criteria, with an average achievement of 99% from teacher media experts and 96.5% from lecturer media experts. In addition, the participation of lecturers and teachers' material experts resulted in an agreement level of 100%, while individual trials obtained a score of 89.2% with a very feasible classification, small group trials obtained a score of 91.7% with a very feasible classification, while the large group obtained a score of 90.2% with a very feasible classification. These findings indicate that the application of the Game Development Life Cycle (GDLC) development model in the development of Android-based educational games in visual communication design subjects is able to increase the effectiveness of learning at SMKN 1 Sambeng.

Keywords: *Visual Communication Design, Android, Educational Games, GDLC, ISO 25010*