

ABSTRAK

Hardiyanto, Slamet.2019. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Perangkat Input Device Kelas X TKJ Di SMK Agung Mulia*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing: (I) Wanda Ramansyah, S.Pd., M.Pd. dan (II) Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini fokus pada game edukasi yang diterapkan di SMK Agung Mulia. SMK Agung Mulia Adalah sekolah swasta dimana terdapat permasalahan yang dihadapi siswa pada kelas X TKJ pada materi perangkat input dan output. Dimana siswa masih tidak paham, sering lupa, dan bosan terhadap apa yang dijelaskan oleh guru. Disini guru menggunakan metode ceramah dan modul yang bersumber dari internet sehingga masih belum sesuai metode yang digunakan oleh guru untuk menarik siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan suatu inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Inovasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis unity. Model penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluations*). Dalam penelitian ini diuji cobakan kepada ahli isi atau materi, ahli media, dan uji coba sasaran yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar pada siswa kelas X TKJ SMK Agung Mulia. Hasil yang diperoleh dari ahli isi atau materi yaitu 90%, dari ahli media yaitu 95%. Hasil dari uji coba sasaran yaitu uji coba perorangan 90%, uji coba kelompok kecil 90,44% dan uji coba kelompok besar 90,76%. Setelah dikonversikan pada tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi, hasilnya mendapat tingkat pencapaian 90%-100% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik siswa dan kualitas pembelajaran.

Kata kunci : *ADDIE, Game Edukasi, Perangkat Input dan Output, Unity.*

ABSTRACT

Hardiyanto, Slamet. 2019. Unity Based Educational Game Development As Learning Media In Input Device Material In Class X TKJ at SMK Agung Mulia. Thesis. Informatics Education, Faculty of education. University Of Trunojoyo Madura. Advisor : (I) Wanda Ramansyah, S.pd, M.Pd. (II) Sigit Dwi Saputro, S.pd, M.pd.

This study focused on educational game in SMK Agung Mulia. SMK Agung Mulia is a school that has a problem which faced by students in X TKJ class for input and output devices material. The students in the class do not understand enough about the material, they are often forget, and feel bored about what the teacher explain an usual. Here, teacher uses the usual method, like explain the material in front of the class and using the module based on internet. Besides that, the method the used by teacher is not appropriate to attract the attention of the students. Therefore, it needs an innovation to develop the learning media. The innovation in this study is to develop a learning media education game based on unity. The model of this research uses ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). In this study, educational game was tested by experts of content or material, the expert of media, and target trial : individual trial, small group trial, and large group trial in X TKJ class, SMK Agung Mulia. The results from the expert of content or material are 90%, the expert of media are 95%, and the results of the trials are: 90% for individual trial, 90,44% for small group, 90,76% for large group. After converted to the table of achievement and qualification levels, the results get an achievement rate of 90% - 100%, it is very good qualification. From the discussion, it can be concluded that the educational game learning media can be used to increase students attractiveness and quality of learning.

Keywords: ADDIE, Educational Game, Input and output devices, Unity.