

Fyantika Qirani Asmara. 2024. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Elemen Sistem Komputer Untuk Kelas X Di SMKN 1 Sampang, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muhamad Afif Effindi, S.Kom., M.T.

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada era ini diperlukan kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada proses pembelajaran. Diharapkan peserta didik memiliki kemampuan baik dalam merespon perkembangan tersebut. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk game edukasi untuk mata pelajaran informatika elemen sistem komputer materi perangkat keras dan perangkat lunak pada kelas X serta mengetahui respon siswa terhadap game edukasi elemen sistem komputer pada materi perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sampang, dengan subjek penelitian yaitu kelas X. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Prosedur dalam pengembangan game edukasi pada mata pelajaran informatika elemen sistem komputer pada materi perangkat keras dan perangkat lunak komputer dimulai dengan mengumpulkan dan menganalisis informasi yang dibutuhkan, mendesain tampilan dari game edukasi, membuat produk sesuai tahap desain, mengimplementasikan produk yang sudah jadi, dan setelah itu mengevaluasi produk. Kelayakan dari media komik yang dikembangkan dapat dikategorikan layak digunakan karena mendapat penilaian 95% dari ahli media, 94% dari ahli materi, 89,3% dari uji coba perorang, 86,4% kelompok kecil dan 89,92% dari uji coba kelompok besar.

Kata kunci : game edukasi, model ADDIE, perangkat keras dan perangkat lunak, sistem komputer.

Fyantika Qirani Asmara. 2024. Development of an Android-Based Educational Game with Computer System Elements for Class X at SMKN 1 Sampang, Thesis, Informatic Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Advisor: Muhamad Afif Effindi, S.Kom., M.T.

ABSTRACT

The advancements in information and communication technology in this era require the ability to enhance student engagement and understanding in the learning process. It is expected that students possess good skills in responding to these developments. This study aims to determine the feasibility of the learning media developed in the form of an educational game for the computer system elements of the Informatics subject, specifically focusing on hardware and software for grade X. Additionally, it seeks to understand the students' responses to the educational game on computer system elements, covering hardware and software. The research was conducted at SMK Negeri 1 Sampang, with grade X students as the research subjects. The study uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The procedure for developing the educational game for the Informatics subject on computer system elements, specifically hardware and software, begins with gathering and analyzing the required information, designing the game's interface, creating the product according to the design phase, implementing the final product, and subsequently evaluating the product. The feasibility of the developed comic media can be categorized as suitable for use, receiving a rating of 95% from media experts, 94% from material experts, 89.3% from individual trials, 86.4% from small group trials, and 89.92% from large group trials.

Keywords : ADDIE model, computer system, educational game, hardware and software.