

Aditya Eka Putra. 2026. Rancang Bangun Media Belajar *Android* Untuk Pembelajaran Aplikasi Perkantoran Siswa SMP Kelas 9. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura. Pembimbing 1: Muhammad Afif Effindi, S.Kom., M.T.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran aplikasi perkantoran pada jenjang SMP yang masih didominasi metode konvensional sehingga kurang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media belajar berbasis *game* edukasi 2D pada platform Android menggunakan Unity sebagai media pembelajaran aplikasi perkantoran bagi siswa kelas IX SMP serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media belajar berbasis *game* edukasi 2D pada *Android* yang memuat materi *Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint* serta dilengkapi kuis interaktif sebagai evaluasi pembelajaran. Instrumen penelitian berupa angket menggunakan skala Likert yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli soal, serta siswa kelas IX SMPN 2 Kamal sebagai responden uji coba. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase tingkat kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media belajar yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,67% dari ahli materi dengan kategori Sangat Layak, 83,33% dari ahli media dengan kategori Sangat Layak, dan 100% dari ahli soal dengan kategori Sangat Layak. Hasil uji coba kepada siswa memperoleh persentase sebesar 92,00% pada kelompok kecil dan 86,14% pada kelompok besar, yang keduanya termasuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media belajar berbasis *game* edukasi 2D pada platform Android menggunakan *Unity* layak digunakan sebagai media pembelajaran aplikasi perkantoran bagi siswa SMP serta mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung pembelajaran mandiri.

Kata Kunci: *Game Edukasi 2D, Media Pembelajaran, Android, Unity, ADDIE, Aplikasi Perkantoran.*

Aditya Eka Putra. 2026. *Design and Development of Android Learning Media for Office Application Learning for 9th Grade Junior High School Students*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University Madura. Advisor 1: Muhammad Afif Effindi, S.Kom., M.T.

ABSTRACT

This research was motivated by the limited learning media for office application subjects at the junior high school level, where conventional teaching methods are still predominantly used, resulting in low student engagement and learning motivation. The purpose of this study was to design and develop a 2D educational game-based learning media on the Android platform using Unity for office application learning and to determine the feasibility of the developed media based on expert validation and student responses. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The resulting product is an Android-based 2D educational game containing learning materials on Microsoft Word, Microsoft Excel, and Microsoft PowerPoint, complemented by interactive quizzes for learning evaluation. The research instruments were Likert-scale questionnaires distributed to material experts, media experts, assessment experts, and Grade IX students of SMPN 2 Kamal. The collected data were analyzed using descriptive quantitative analysis through percentage calculations. The results indicated that the developed learning media achieved a feasibility score of 81.67% from the material expert (Very Feasible), 83.33% from the media expert (Very Feasible), and 100% from the assessment expert (Very Feasible). Furthermore, student responses showed feasibility percentages of 92.00% in the small-group trial and 86.14% in the large-group trial, both categorized as Very Feasible. Therefore, it can be concluded that the Android-based 2D educational game developed using Unity is highly feasible for use as a learning medium for office application subjects in junior high schools and is capable of providing a more engaging, interactive, and independent learning experience.

Keywords: 2D Educational Game, Learning Media, Android, Unity, ADDIE, Office Applications.