

Sisca Heprilla. 2024. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Perangkat Keras Komputer Kelas X TJKT. Skripsi, Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.
Pembimbing : Prita Dellia.

ABSTRAK

Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran informatika materi perangkat keras komputer kelas X SMK Negeri 1 Sampang masih menggunakan buku paket dan kurang nya fasilitas sekolah, sehingga peserta didik sulit memahami mata pelajaran informatika khususnya pada materi perangkat keras komputer. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan game edukasi berbasis android pada materi perangkat keras komputer kelas X TJKT. Media game edukasi dikembangkan dalam versi android kemudian dinamakan EPSOM (Edukasi Perangkat Keras Komputer) pada materi perangkat keras komputer, sedangkan metode yang digunakan dalam pengembangan game edukasi adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa game edukasi dalam bentuk aplikasi yang bernama EPSOM berbasis android yang dapat diinstal pada android minimal versi Nougat. Hasil dari penelitian ini adalah 87% dari ahli media dengan kategori “sangat layak”, 98% dari ahli materi dengan kategori “sangat layak”, 96% dari uji coba perorangan peserta didik dengan kategori “sangat layak”, 94% dari uji coba kelompok kecil peserta didik dengan kategori “sangat layak”, 94% dari uji coba kelompok besar peserta didik dengan kategori “layak”. Kesimpulan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa game edukasi berbasis android pada materi perangkat keras komputer kelas X di SMK Negeri 1 Sampang dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : ADDIE, Game Edukasi, Perangkat Keras Komputer.

Sisca Heprilla. 2024. *Development of Android-Based Educational Game on Computer Hardware Material for Grade X TJKT*. Undergraduate Thesis, Informatics Education, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Prita Dellia.

ABSTRACT

The teaching and learning activities in computer hardware subject at Class X of SMK Negeri 1 Sampang still rely on textbooks and lack of school facilities, making it difficult for students to comprehend the subject, particularly in computer hardware. The purpose of this research is to develop an android-based educational game on computer hardware material for Grade X TJKT. The educational game media was developed in Android version and named EPSOM (Education of Computer Hardware). The development method used in this educational game is the ADDIE model consisting of 5 stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The resulting product is an educational game application named EPSOM based on Android, compatible with devices running at least Nougat version. The research results indicate 87% approval from media experts with the category "highly feasible," 98% from subject matter experts with the category "highly feasible," 96% from individual student trials with the category "highly feasible," 94% from small group student trials with the category "highly feasible," and 94% from large group student trials with the category "feasible." The conclusion drawn from these results shows that the Android-based educational game on computer hardware material for Grade X at SMK Negeri 1 Sampang is suitable for learning purposes.

Keywords: *ADDIE, Computer Hardware, Educational Game.*