

ABSTRAK

ERNIATI SAMOSIR. Pengembangan Media pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tanah Jawa. Tesis. Medan: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran Bahasa Inggris yang berbasis multimedia dan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah merancang media pembelajaran *Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate* yang layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Tanah Jawa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan pengembangan *ADDIE*. Adapun instrument penelitian yang digunakan yaitu berupa angket validasi ahli materi, ahli media, ahli desain dan juga angket tanggapan guru dan siswa. Penelitian ini juga menggunakan teknis analisis data kuantitatif (data penelitian angket kelayakan, kepraktisan dan keefektivitas produk), dan data kualitatif (observasi dan dokumentasi). Hasil validasi produk menunjukkan persentase skor sebesar 94%, untuk validasi ahli materi 91 %, untuk validasi ahli media 96%, untuk ahli desain 96%. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian telah dinyatakan normal. Perolehan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *game edukasi menggunakan adobe animate* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanah Jawa

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Game edukasi Menggunakan Adobe animate*, Hasil Belajar

ABSTRACT

ERNIATI SAMOSIR. Development of Educational Game Learning Media Using Adobe Animate in English Subjects for Class VIII at SMP Negeri 1 Tanah Jawa. Thesis. Medan: Postgraduate Program, State University of Medan, 2024.

This research is motivated by the lack of multimedia-based English learning media and low student learning motivation in taking English lessons. The purpose of this study is to design an Educational Game learning media Using Adobe Animate that is feasible and effective in improving student learning outcomes at SMP Negeri 1 Tanah Jawa. The type of research used is research with ADDIE development. The research instruments used are in the form of validation questionnaires for material experts, media experts, design experts and also teacher and student response questionnaires. This study also uses quantitative data analysis techniques (research data on the feasibility, practicality and effectiveness of the product questionnaire), and qualitative data (observation and documentation). The results of product validation show a percentage score of 94%, for material expert validation 91%, for media expert validation 96%, for design experts 96%. The results of this study indicate that educational game learning media using Adobe Animate is effective in improving the learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 1 Tanah Jawa

Keywords: Learning Media, Educational Games Using Adobe Animate, Learning Outcomes