

ABSTRAK

Sapriyanto Saragih: *Perancangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X TKJ di SMK Negeri 13 Medan.* Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2025.

Perubahan kurikulum yang terjadi menimbulkan banyak perubahan pada kegiatan pembelajaran, kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil observasi, dalam kegiatan belajar mengajar media yang digunakan guru adalah *power point* yang cenderung menampilkan teks. Capaian pembelajaran sistem komputer harus mampu menjelaskan cara kerja komputer dan masing-masing komponennya. Penerapan kegiatan pembelajaran tersebut ditemukan kendala, bahwasannya karena kurangnya alat pendukung seperti proyektor untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa cukup kesulitan dalam memahami materi jika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menjadi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dapat digunakan oleh peserta didik dimana saja dan kapan saja sebagai media pembelajaran mandiri bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi, untuk mengetahui spesifikasi hasil pengembangan media, untuk mengetahui kelayakan media, efektivitas media, serta untuk mengetahui akseptabilitas dari peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan prosedur penelitian menggunakan model R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan produk menggunakan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Pengujian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan meliputi pengujian kelayakan materi, media, efektivitas serta kebergunaan pada media. Berdasarkan hasil uji kelayakan diperoleh nilai 4,37 untuk kelayakan materi dan 4,35 untuk kelayakan media. Kemudian hasil pengujian dari akseptabilitas oleh peserta didik memperoleh nilai 4,54. Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi pada mata pelajaran informatika untuk kelas X TKJ berada dikategori “Efektif” sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan hasil dari uji normalitas gain yang memperoleh skor rata-rata 81% dimana jika skor uji normalitas gain >76% maka berada di kategori efektif. Berdasarkan perolehan nilai tersebut menyatakan bahwasannya media pembelajaran berbasis *game* edukasi sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci : *Game Edukasi, Android, Game Based Learning,*

ABSTRACT

Sapriyanto Saragih: *Design of Learning Media for Educational Games in the Informatics Subject Class X TKJ at SMK Negeri 13 Medan*. Thesis. Universitas Negeri Medan Faculty of Engineering. 2025.

The curriculum changes that have occurred have resulted in many changes to learning activities, the curriculum currently used is the independent curriculum. Based on the results of observations, in teaching and learning activities the media used by teachers is Power Point which tends to display text. Computer systems learning outcomes must be able to explain how a computer works and each of its components. Obstacles were found in the implementation of these learning activities, namely due to the lack of supporting equipment such as projectors to assist teachers in delivering the material so that students had difficulty understanding the material when learning took place. This is an opportunity for researchers to develop educational game-based learning media that can be used by students anywhere and at any time as an independent learning media for students. This research aims to develop educational game-based learning media, to determine the specifications of the media development results, to determine the suitability of the media, the effectiveness of the media, and to determine the acceptability of students. This research is development research with research procedures using the R&D (Research and Development) model with a product development model using ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Testing of the learning media developed includes testing the suitability of the material, media, effectiveness and usefulness of the media. Based on the results of the feasibility test, a value of 4.37 was obtained for the suitability of the material and 4.35 for the suitability of the media. Then the test results of acceptability by students obtained a score of 4.54. The effectiveness of educational game learning media in informatics subjects for class X TKJ is in the "Effective" category as learning media. This is proven by the results of the gain normality test which obtained an average score of 81% where if the gain normality test score is >76% then it is in the effective category. Based on the obtained scores, it is stated that education games learning media is very suitable for use.

Keyword : *Educational Games, Learning Media, Computer Systems*

