

---

---

# PERANCANGAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR 3 BERBASIS ANDROID DI KELAS X RPL SMK NEGERI 1 ANGKOLA TIMUR

Oleh :

Irma Nur Aini Harahap<sup>1)</sup>, Hanifah Nur Nasution<sup>2)</sup>, Ahmad Zainy<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam

Email : [irmanuraini097@gmail.com](mailto:irmanuraini097@gmail.com)

Email : [hanifahnurnasution@gmail.com](mailto:hanifahnurnasution@gmail.com)

Email : [Zainy.nasti@gmail.com](mailto:Zainy.nasti@gmail.com)

## Abstrak

Teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam kemajuan bangsa, khususnya kepada manusia. Teknologi *android* berkontribusi dalam dunia pendidikan sebagai sarana untuk menjalankan pembelajaran yang interaktif, efektif dan efisien sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Fenomena yang terjadi adalah anak-anak sering melupakan belajar karena asyik bermain *game*. *Game* edukasi yaitu media pembelajaran berupa permainan yang dapat merangsang daya pikir manusia termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan sebuah masalah. *Game* edukasi dapat mengajarkan anak-anak sejumlah keterampilan, dengan belajar sambil bermain dapat menstimulus anak untuk senang belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Angkola Timur dengan bapak Soleh Harahap, bahwa proses belajar mengajar guru belum pernah menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran di kelas, kurangnya variasi belajar sehingga siswa kurang bersemangat, kurang tertarik terhadap penyampaian materi yang dijelaskan dan minat belajar siswa masih rendah. Berdasarkan hasil penelitian perancangan *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi perangkat keras komputer untuk meningkatkan minat belajar, hasil dapat dilihat melalui angket respon siswa dimana diperoleh hasil dari angket sebesar 896 dengan hasil presentase 94,31% dalam kategori “sangat layak”, dan angket minat siswa dimana diperoleh hasil dari angket sebesar 1619 dengan hasil presentase 85,21% dalam kategori “sangat minat.”

**Kata Kunci:** Perancangan, *game* edukasi, *Smart Apps Creator 3*, *android*, perangkat keras komputer.

## I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam kemajuan bangsa, khususnya kepada segala yang menjadi kebutuhan manusia. Teknologi memberikan dampak yang begitu besar disegala aspek kehidupan, khususnya dalam dunia pendidikan digunakan sebagai alat untuk capaian pembelajaran. Hal ini dilihat dari banyaknya perangkat teknologi yang saat ini digunakan oleh siapapun dalam kehidupannya. Teknologi *android* berkontribusi juga dalam dunia pendidikan sebagai sarana untuk menjalankan sebuah pembelajaran yang interaktif, efektif dan efisien sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Teknologi *android* dalam aspek pendidikan dapat kita lihat dalam penggunaannya dijenjang pendidikan, dimana kadang teknologi ini digunakan sebagai perangkat ujian untuk peserta didik yang ada di sekolah. Hal ini tidak terlepas dari harga teknologi untuk menunjang pembelajaran menggunakan *android* masih terjangkau. Teknologi *android* menjadi aspek

penting dalam pembelajaran yang bersifat mandiri, karena berbagai hal mencakup di dalamnya dapat membuat seseorang dapat mengalami kecanduan. Fenomena yang terjadi adalah anak-anak sering melupakan belajar karena asyik bermain *game*.

*Game* edukasi yaitu media pembelajaran berupa permainan yang dapat merangsang daya pikir manusia termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan sebuah masalah. *Game* edukasi telah memainkan peran penting dalam metodologi pendidikan modern. *Game* edukasi dapat mengajarkan anak-anak sejumlah keterampilan, tetapi untuk menumbuhkan keterlibatan yang cukup sehingga anak ingin belajar, permainan harus cukup menghibur, jadi dengan belajar sambil bermain dapat menstimulus anak untuk senang belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang berhasil dilakukan di SMK Negeri 1 Angkola Timur pada tanggal 09 Januari 2023 dengan bapak Solehuddin Harahap yaitu salah satu guru mata

pelajaran komputer dasar bahwa proses belajar mengajar guru belum pernah menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran di kelas dan kurangnya variasi belajar sehingga siswa kurang bersemangat dan kurang tertarik terhadap penyampaian materi yang dijelaskan. Maka dapat disimpulkan bahwa kemauan belajar/minat belajar siswa masih rendah dalam proses pembelajaran akibat belum menggunakan media pembelajaran dan membuat pembelajaran cenderung kurang bersemangat atau kurang termotivasi untuk menumbuhkan keinginan belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas sehingga peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Perancangan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan *Smart Apps Creator 3* Berbasis *Android* di Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur”.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Menurut (Fitriani, D & Subariah, 2022) Perancangan dapat diartikan sebagai sistem penerapan berbagai cara dengan prinsip bermaksud untuk mendefinisikan perangkat, proses atau sistem secara cukup rinci untuk memungkinkan realisasi fisiknya.

*Game/Permainan* adalah sebuah kegiatan yang bertujuan membawa perasaan senang kepada para penggunanya. Menurut (Agustina, R. & Chandra, A., 2017) *game* adalah suatu aktifitas baik itu terstruktur maupun semi terstruktur yang bertujuan sebagai sarana hiburan dan kadang untuk pendidikan.

Menurut (Anggraeni, dkk., 2021) Minat belajar merupakan kecenderungan hati individu pada suatu hal atau kegiatan yang dianggapnya menarik dan juga merupakan langkah awal dalam proses belajar bagi siswa untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut (Suhartati, 2021) *Smart Apps Creator* adalah media interaktif digital terbaru yang membangun konten multimedia yang dapat diinstal pada *smartphone* berbasis *android*.

Menurut (Pradana, A.G., 2019) *Android* merupakan sebuah *Operating System* berbasis *linux* yang dipakai oleh perangkat seluler seperti *Smartphone* dan *tablet*. Sedangkan menurut Hermawan dalam (Yunus, Y. dan Sardiwan, M. 2018) mengemukakan bahwa *android* merupakan suatu *operating system* atau *IOS* yang sampai saat ini masih dalam tahap perkembangan, *IOS* ini seperti *IOS* lainnya seperti, *symbian*, *IOS* di *I-Phone* dan lain sebagainya.

## 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh suatu tujuan atau pemecahan masalah yang dihadapi. Menurut (Sugiyono, 2019) Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, reliabel dan obyektif dengan tujuan untuk menggambarkan, membuktikan, mengembangkan, menemukan dan menciptakan ilmu, produk dan tindakan baru sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, mengantisipasi masalah dan membuat kemajuan dalam bidang pendidikan.

### 1. Jenis – Jenis Metode Penelitian

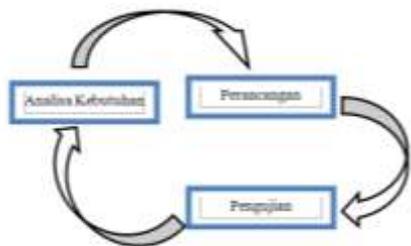
Menurut (Sugiyono, 2019) jenis-jenis penelitian pendidikan dibagi menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut :

- a. Penelitian Deskriptif, penelitian ini berusaha untuk menggambarkan suatu kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap objek-objek tertentu dengan cara sistematis dan jelas.
- b. Penelitian Eksprimen, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga persyaratan yaitu penelitian harus melakukan kegiatan mengontrol, kemudian memanipulasi serta melakukan observasi.
- c. Penelitian Tindakan Kelas, penelitian ini merupakan bentuk penelitian terhadap refleksi diri berdasarkan yang sudah dilakukan partisipasi selama ini dalam situasi-situasi sosial (pendidikan) agar bisa memperbaiki praktek yang dilakukan.
- d. Penelitian Kualitatif, metode penelitian ini sering kali digunakan untuk melakukan penelitian terhadap kondisi objek ilmiah.
- e. Penelitian Kuantitatif, metode ini yang digunakan untuk meneliti sampel dan populasi tersebut.
- f. *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan ini merupakan strategi yang ampuh untuk memperbaiki praktek. Maksudnya untuk mengembangkan produk baru.

Pada penelitian ini, Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model *Rapid Game Prototyping*, dimana dengan metode ini dapat menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan model penelitian menggunakan model *Rapid Game Prototyping*, produk yang dihasilkan adalah aplikasi untuk media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* pada materi perangkat keras komputer.

Metode *Rapid Game Prototyping* adalah metode hasil modifikasi dari metode pengembangan

perangkat lunak cepat pemrograman ekstrem. Prototype model adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *Prototyping* ini pengembangan dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. (Ando, M. T., dkk. 2016)



**Gambar 1. Model Rapid Game Prototyping**  
(Sumber : Ando, M. T., dkk. 2016)

#### 1. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan *user*, kebutuhan data dan *user stories*.

#### 2. Tahap Perancangan

Pada proses ini yang dilakukan adalah membuat *storyboard*, merancang tampilan dari *game* edukasi, diagram UML yaitu *use case* dan *activity diagram* kemudian *prototyping*.

#### 3. Tahap Pengujian

Untuk mengamati hasil dari suatu program penulis menggunakan sistem *Black Box Testing* yaitu pengujian yang didasarkan pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi dan kesesuaian alur fungsi dengan alur proses yang diinginkan dalam perancangan aplikasi *game* edukasi perangkat keras komputer yang dibuat. Adapun pengujian sistem yang digunakan peneliti adalah wawancara dan angket.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan produk *game* edukasi dilakukan beberapa tahapan, yakni sebagai berikut:

##### 1. Tahap Analisis

Tahap ini dilakukan untuk melihat kebutuhan lapangan yang berguna untuk penyusunan *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi perangkat keras. Tahapan ini dilakukan pada analisis sebagai berikut :

##### a. Analisis Masalah

Analisis masalah bertujuan untuk menetapkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. dari hasil wawancara terhadap guru ditemukan masalah yaitu belum pernah menggunakan *game* edukasi dalam proses pembelajaran.

##### b. Analisis Materi

Analisis Materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan diterapkan

pada *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator 3* tentang menjelaskan pengertian perangkat keras komputer.

##### c. Analisis Kebutuhan Peneliti

Analisis kebutuhan peneliti bertujuan untuk kebutuhan peneliti yang digunakan dalam penyusunan *game* edukasi. Adapun bahan yang digunakan dalam perancangan *game* edukasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) PC / Laptop
- 2) *Software* aplikasi *Smart Apps Creator 3*
- 3) Silabus
- 4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

#### 2. Tahap Desain

Hasil analisis yang telah diuraikan di atas menjadi pedoman dalam tahap perancangan *game* edukasi dengan menggunakan *smart apps creator 3*.

##### a. Penyusunan Kerangka *Game* Edukasi

Pengidentifikasian materi pokok dengan indikator yang terdapat dalam Kompetensi Dasar (KD) menganalisis kebutuhan perangkat keras komputer, menjadi acuan dalam penyusunan *game* edukasi ini.

##### b. Penyusunan Komponen Perangkat Keras Komputer

#### 1) Halaman Intro

Halaman Intro merupakan elemen penting yang memulai *game* edukasi sebelum memasuki tahap permainan selanjutnya. Didalam halaman intro terdapat logo dan tulisan Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. Setelah dibuka halaman intro ini, maka akan langsung menuju ke halaman selanjutnya tanpa harus di klik.



**Gambar 2. Halaman Intro**

#### 2) Halaman Judul

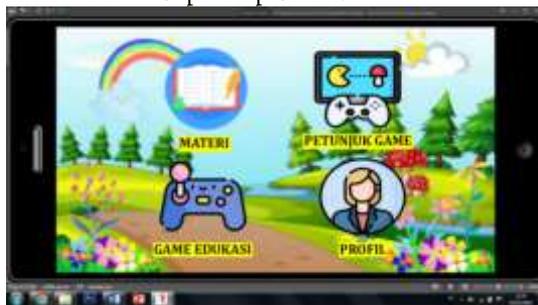
Rancangan pada halaman judul berisi tentang judul *game* edukasi, kelas, logo sekolah SMK, nama dan NPM peneliti. Kemudian terdapat tombol *next* untuk lanjut ke halaman selanjutnya yaitu halaman home.



Gambar 3. Halaman Judul

### 3) Halaman Menu Home

Halaman home merupakan halaman yang berisi daftar isi atau menu-menu dari game edukasi. Di dalam menu home terdapat tombol untuk menuju ke dalam materi, petunjuk game, game edukasi dan profil peneliti.



Gambar 4. Halaman Home

### 4) Halaman Materi

Pada halaman materi terdapat penjelasan materi tentang perangkat keras komputer dan terdapat tombol *next* dan *back* untuk menuju ke halaman selanjutnya dan untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 5. Halaman Materi

### 5) Halaman Petunjuk Game

Pada halaman ini terdapat petunjuk/cara memainkan game edukasi dan terdapat tombol *play* untuk mulai memainkan game nya.



Gambar 6. Halaman Petunjuk Game

### 6) Halaman Game Edukasi

Pada halaman ini merupakan game edukasi seret dan lepas dimulai dari level 1 sampai dengan level 5, terdapat soal pertanyaan dan jawaban gambar.

#### a) Game Level 1

Pada game level 1 terdapat 3 soal yang harus diselesaikan, cara memainkan game nya yaitu seret gambar dan lepaskan gambar ke pertanyaan yang sesuai dengan gambar tersebut.



Gambar 7. Game Level 1

Setelah pertanyaan game sudah dijawab maka akan muncul nilai dan tombol *next* untuk menuju ke game edukasi level selanjutnya.



Gambar 8. Game Level 1 selesai

#### b) Game Level 2

Pada game level 2 terdapat 4 soal yang harus diselesaikan, cara memainkan game nya yaitu seret gambar dan lepaskan gambar ke pertanyaan yang sesuai dengan gambar tersebut.



Gambar 9. Game Level 2

Setelah pertanyaan game sudah dijawab maka akan muncul nilai dan tombol *next* untuk menuju ke game edukasi level selanjutnya.



Gambar 10. Game Level 2 selesai

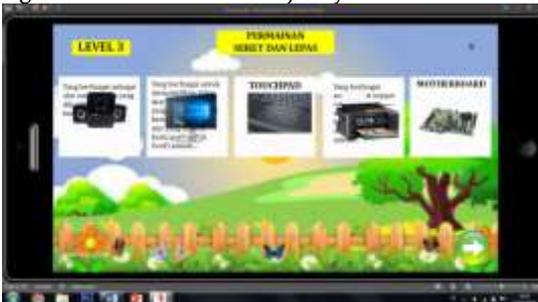
## c) Game Level 3

Pada game level 3 terdapat 5 soal yang harus diselesaikan, cara memainkan game nya yaitu seret gambar dan lepaskan gambar ke pertanyaan yang sesuai dengan gambar tersebut.



Gambar 11. Game Level 3

Setelah pertanyaan game sudah dijawab maka akan muncul nilai dan tombol *next* untuk menuju ke game edukasi level selanjutnya.



Gambar 12. Game Level 3 selesai

## d) Game Level 4

Pada game level 4 terdapat 6 soal yang harus diselesaikan, cara memainkan game nya yaitu seret gambar dan lepaskan gambar ke pertanyaan yang sesuai dengan gambar tersebut.



Gambar 13. Game Level 4

Setelah pertanyaan game sudah dijawab maka akan muncul nilai dan tombol *next* untuk menuju ke game edukasi level selanjutnya.



Gambar 14. Game Level 4 selesai

## e) Game Level 5

Pada game level 5 terdapat 7 soal yang harus diselesaikan, cara memainkan game nya yaitu seret gambar dan lepaskan gambar ke pertanyaan yang sesuai dengan gambar tersebut.



Gambar 15. Game Level 5

Setelah pertanyaan game sudah dijawab maka akan muncul nilai dan tombol *next* untuk menuju ke game edukasi level selanjutnya.



Gambar 16. Game Level 5 selesai

## 7) Halaman Profil

Halaman profil merupakan halaman penutup/halaman terakhir dari game edukasi ini, pada halaman penutup terdapat profil peneliti dan logo IPTS.



Gambar 16. Halaman Profil

1. Hasil Dari Validasi Ahli Media  
Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	No. butir	Skor Penilaian
1.	Cover Game	1	4
2.	Format Game Edukasi	2	4
		3	3
3.	Elemen Dramatis	4	4
		5	4
4.	Prinsip Game Edukasi	6	4
5.	Syarat Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran	7	4
		8	4
6.	Keributamaan	9	4
		10	4
7.	Kerimbangan	11	4
		12	4
8.	Bentuk	13	4
Jumlah			53
Hasil Presentase			81,53 %
Validasi Game Edukasi			Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media mendapatkan nilai skor dengan total 53, sedangkan skor maksimum ideal adalah 65, maka dihitung presentase kelayakannya dengan rumus presentase kelayakan yaitu :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{53}{65} \times 100\% \\
 &= 81,53\%
 \end{aligned}$$

Jadi, hasil kelayakan media dari penilaian validator ahli media adalah sebesar 81,53% dengan kategori **Sangat Valid** untuk di uji cobakan kepada siswa.

2. Hasil Dari Validasi Ahli Materi  
Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	No. butir	Skor Penilaian
1.	Kelayakan Isi	1	5
		2	5
		3	4
2.	Prinsip Materi	4	5
		5	4
		6	5
3.	Bahasa	7	5
		8	5
		9	4
		10	4
Jumlah			46
Hasil Presentase			92 %
Validasi Game Edukasi			Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai skor dengan total 46, sedangkan skor yang maksimum ideal adalah 50, maka dihitung presentase kelayakannya dengan rumus presentase kelayakan yaitu :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{46}{50} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Jadi, hasil kelayakan media dari penilaian validator ahli materi adalah sebesar 92% dengan kategori **Sangat Valid** untuk di uji cobakan kepada siswa.

3. Hasil Dari Angket Respon Siswa  
Tabel 3. Hasil Data Respon Siswa

No.	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Hasil Presentase%
1.	Azzul Khan	41	50	82 %
2.	Hilang adis nuranindang	47	50	94 %
3.	Dewi Cahya	48	50	96 %
4.	Ella aha yulia	47	50	94 %
5.	Fakhsa yuni	47	50	94 %
6.	Hajira	47	50	94 %
7.	Salsana harsiana	41	50	82 %
8.	Mifta nur kurniah	48	50	96 %
9.	Sinatya	47	50	94%
10.	Surbana	48	50	96 %
11.	Nurul lakmah	48	50	96 %
12.	Nurul khairah	50	50	100 %
13.	Rahmad ehsni	48	50	96 %
14.	Kiki wana nur mu	47	50	94 %
15.	Rizka	48	50	96 %
16.	Rohiyah nurli	47	50	94 %
17.	Rozekha	50	50	100 %
18.	Salwa ahlia ridky	48	50	96 %
19.	Sul vanli	48	50	96 %
Jumlah		898	950	94,31 %

Berdasarkan hasil penilaian angket respon siswa mendapatkan nilai skor dengan total 896,

sedangkan skor yang maksimum ideal adalah 950, maka dihitung presentase kelayakannya dengan rumus presentase kelayakan yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{896}{950} \times 100\% \\ &= 94,31\% \end{aligned}$$

Jadi, kelayakan kepraktisan *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator 3* adalah sebesar 94,31 % yang dalam tabel skala likert termasuk dalam kategori **Sangat Layak**.

#### 4. Hasil Dari Angket Minat Siswa Tabel 4. Hasil Data Minat Siswa

No.	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Hasil Presentase
1.	Azzul Iman	80	100	80%
2.	Bintang satrio nurrohmah	81	100	81%
3.	Dewi rahayu	80	100	80%
4.	Eka satrio	80	100	80%
5.	Falima yuni	81	100	81%
6.	Hapsa	79	100	79%
7.	Meliana kharisma	81	100	81%
8.	Militeria kurnia	80	100	80%
9.	Putra	80	100	80%
10.	Shafana	80	100	80%
11.	Ustad kurnia	80	100	80%
12.	Ustad kurnia	80	100	80%
13.	Kabulati abadi	80	100	80%
14.	Kata satrio nurrohmah	80	100	80%
15.	Rizka	80	100	80%
16.	Rohana nurrohmah	81	100	81%
17.	Rahma	81	100	81%
18.	Salwa adiaty	80	100	80%
19.	Zai yudi	81	100	81%
Jumlah		1619	1900	85,21%

Berdasarkan hasil penilaian angket minat siswa mendapatkan nilai skor dengan total 1619, sedangkan skor yang maksimum ideal adalah 1900, maka dihitung presentase minat dengan rumus presentase kelayakan yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1619}{1900} \times 100\% \\ &= 85,21\% \end{aligned}$$

Jadi, minat siswa dalam pembelajaran *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator 3* adalah sebesar 85,21% yang dalam tabel skala likert termasuk dalam kategori **Sangat Minat**.

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis mengambil beberapa kesimpulan yang di

dasarkan pada hasil pengumpulan data. Adapun hasil kesimpulan tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian yang mengambil judul *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi perangkat keras komputer dapat membantu siswa dalam memahami materi lebih khususnya untuk kelas X RPL di SMK Negeri 1 Angkola Timur.
2. Perancangan *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator 3* pada materi perangkat keras komputer untuk meningkatkan minat belajar, hasil dapat dilihat melalui angket dimana perolehan hasil dari angket sebesar 962 dengan skor rata-rata sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak.

#### 6. IMPLIKASI HASIL PENELITIAN

Dari kesimpulan diatas, maka hasil penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator 3* hasil perancangan dapat digunakan dalam pembelajaran pada materi perangkat keras komputer kelas X RPL karena aplikasi *game* edukasi *Smart Apps Creator 3* dilengkapi dengan gambar dan materi yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat dan tidak gampang bosan.
2. Aplikasi *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator 3* juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

#### 7. SARAN

Berdasarkan hasil uraian diatas, ada beberapa saran dari penyusun agar *game* ini dapat menjadi lebih baik, yaitu *game* ini masih dapat dikembangkan lagi dengan penambahan gambar yang lebih bervariasi pada level berikutnya atau bahkan juga desain tampilan yang lebih menarik.

#### 8. REFERENSI

- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). Analisis Implementasi Game Edkasi "The Hero Diponegoro" Guna Meningkatkan Hasil Belajar Diswa Di Mts. Attariqie Malang.
- Ando, M. T., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Daerah Galela Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Fitriani, D., & Subariah, R. (2022). Perancangan Aplikasi Form Pelayanan Jasa Pada

- Studio Foto Produk Unik Erbasis Web Menggunakan Metode Prototype.
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. (Vol.2, No. 1,pp. 49-53).
- Nasution, N Hanifah, 2022. Perancangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Canvapada Mata Pelajaran Administrasisistem Jaringan. Jurnal Vinertek Vol.2No.3EdisiOktober 2022.
- Sugiyono. (2019). Metode Peneitian Pendidikan (Kuantitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan). Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Suhartati, 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart apps Creator Untuk Kelas VIII SMP. Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa, 12(02), 1-8.
- Yunus, Y., & Sardiwan, M. (2018). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis android pada Mata Pelajaran Sistem Komputer.