

ABSTRAK

Alfreda. PENGEMBANGAN GAMIFIKASI MENGGUNAKAN UNITY DALAM PEMBELAJARAN JARINGAN DASAR SISWA SMK NEGERI PRINGKUKU. Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis *Gamifikasi* menggunakan unity dalam pembelajaran Jaringan Dasar Siswa SMK Negeri Pringkuku. Dalam era digital ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Unity, sebagai platform pengembangan aplikasi, dipilih karena kemudahan penggunaannya dan kemampuannya untuk menghasilkan aplikasi yang interaktif dan menarik.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Dengan melalui tahapan secara sistematis, metode R&D memastikan bahwa produk atau sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik dan memiliki kualitas yang tinggi.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi Jaringan Dasar dengan lebih mudah dan menarik. Uji coba aplikasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Implementasi media pembelajaran berbasis *Gamifikasi* ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri Pringkuku. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *unity* berhasil meningkatkan minat dan tantangan siswa terhadap mata pelajaran Jaringan Dasar. Selain itu, media pembelajaran ini juga memberikan suatu alternatif untuk evaluasi pembelajaran di mana saja dan kapan saja, serta mendukung interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Gamifikasi, Jaringan Dasar

ABSTRACT

Alfreda. DEVELOPMENT OF GAMIFICATION USING UNITY IN BASIC NETWORKING LEARNING FOR STUDENTS OF SMK NEGERI PRINGKUKU. Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2024.

This study aims to design gamification-based learning media using Unity in Basic Networking learning for students of SMK Negeri Pringkuku. In this digital era, the use of technology in education is becoming increasingly important to enhance the effectiveness and efficiency of the teaching and learning process. Unity, as an application development platform, was chosen for its ease of use and its ability to produce interactive and engaging applications.

The research method used is Research and Development (R&D) with stages of needs analysis, design, development, and evaluation. By going through stages systematically, the R&D method ensures that the product or system developed can meet the needs of users well and has high quality.

The result of this research is a learning application that can help students understand Basic Networking material more easily and engagingly. The application trial showed that this learning media is effective in improving students' understanding of the material taught. The implementation of this gamification-based learning media is expected to be an alternative solution in improving the quality of learning at SMK Negeri Pringkuku. The conclusion of this study indicates that gamification-based learning media using Unity successfully increased students' interest and challenge towards the Basic Networking subject. Additionally, this learning media also provides an alternative for learning evaluation anytime and anywhere, as well as supporting more active interaction between teachers and students.

Keywords:

Learning Media, Gamification, Basic Networking