

**SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME***  
***ADVENTURE* MATA PELAJARAN KESELAMATAN, KESEHATAN**  
**KERJA DAN LINGKUNGAN (K3L)**



*Meucerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

Disusun Oleh :

**ABDUL GHONI**  
**NIM : 5215141166**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**  
**2021**

## ABSTRAK

**Abdul Ghoni. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Adventure Mata Pelajaran Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan.** Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2021. Dosen Pembimbing: Bapak Prof. Dr. Basuki Wibawa, MM dan Ibu Aam Amaningsih Jumhur Ph. D.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game adventure* pada mata pelajaran keselamatan kesehatan kerja dan lingkungan untuk teknik pemesinan di SMK kelas X pada Kompetensi Dasar K3L.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Malaka Jakarta. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner. Proses penelitian dan pengembangan dilaksanakan dalam beberapa tahap yang diadaptasi dari model ADDIE dari model penelitian pengembangan. Pada dasarnya model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi.*

Tahap analisis terdiri dari penelitian lapangan dan studi literatur. Tahap desain terdiri dari pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap pengembangan terdiri dari pembuatan produk media pembelajaran media interaktif berbasis game adventure, validasi ahli materi dan validasi ahli media, serta revisi perolehan pengetahuan media dari ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi diselesaikan dalam uji coba produk sebanyak 22 siswa. Hasil penilaian ahli materi mendapat skor 81,4% dengan kategori sangat layak dalam aspek umum aspek pembelajaran dan aspek substansi materi. Pada hasil penilaian ahli media mendapat skor sebesar 86% dengan kategori sangat layak dalam aspek umum, aspek perangkat lunak, dan aspek tampilan dan berdasarkan penilaian respon peserta didik mendapat skor sebesar 67,6% dengan kategori layak. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis game edukasi sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan berbasis game adventure untuk kelas X Teknik Pemesinan di SMK Malaka Jakarta.

Kata Kunci : Game Adventure, ADDIE, Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan