

**SCRAMSIS GAME (SCRAMBLE KATA SINTAK) INOVASI PERMAINAN
EDUKATIF PEMROGRAMAN DASAR UNTUK KELAS X TKJ
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES**

Oleh:
Ahmad Muzaki Salman Alfaris
NIM 12520241035

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan : (1) mengembangkan *game* Scramsiss yang memuat materi pemrograman dasar untuk siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates dan (2) menguji kualitas *game* Scramsiss berdasarkan pada standar kualitas ISO 25010.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model *Waterfall* yang meliputi komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan distribusi. Uji kualitas *functional suitability* dilakukan oleh 2 orang developer, sedangkan uji *usability* dilakukan oleh siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates.

Hasil penelitian ini adalah : (1) *Game* Scramsiss memiliki enam menu utama, yaitu ayo main, cara main, pengaturan, profil, petunjuk, dan keluar. Scramsiss memiliki 3 level yang berbeda tingkat kesulitannya.. *Game* Scramsiss mendapatkan skor 100% pada uji kualitas *functional suitability* yang berarti sangat berkualitas, 100% pada uji kualitas *compatibility* yang berarti sangat berkualitas. Uji *performance efficiency* Scramsiss dilihat dari penggunaan CPU dan memori, rata-rata penggunaan CPU Scramsiss sebesar 2.71%, jika dibandingkan dengan batas CPU yang ditetapkan *little eye* yaitu 15%, penggunaan ini masih sangat aman. Penggunaan memori scramsiss yaitu sebesar 129 MB dan tidak mengalami *force close*. Uji *usability* dilakukan pada siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates dan mendapatkan skor 80.02% yang termasuk ke dalam kategori Berkualitas dan nilai reliabilitas *alpha cronbach* dari angket uji *usability* sebesar 0,828 yang berarti baik.

Kata kunci : *Game* Scramsiss, Pemrograman Dasar, Android, Unity, ISO 25010