

ABSTRAK

MUHAMMAD RAIS, 2025. Perancangan Game Edukasi Pengenalan Pemrograman Dan Jaringan Internet Berbasis Mobile Pada Sman 12 Maros (dibimbing oleh **Muhammad Resha** dan **Muhammad Qadri**).

Permasalahan yang dihadapi oleh SMAN 12 Maros adalah kurangnya media pembelajaran interaktif yang mengenalkan konsep dasar pemrograman dan jaringan internet, terutama di daerah dengan keterbatasan akses internet. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan game edukasi berbasis mobile yang dapat digunakan tanpa koneksi internet dan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif serta menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan game edukasi berbasis mobile sebagai media pembelajaran pengenalan pemrograman dan jaringan internet. Data diperoleh melalui observasi lapangan, studi pustaka dan wawancara.. Penelitian ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang terdiri atas tahapan initiation, pre-production, production, testing, beta, dan release. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan berhasil diterima dengan baik oleh siswa, dengan tingkat kelayakan sistem mencapai 93,4% berdasarkan pengujian *User Acceptance Testing* (UAT), serta hasil Black Box Testing yang menyatakan semua fitur berjalan dengan valid.

Kata kunci : Game Edukasi, Pemrograman, Jaringan Internet, Mobile, GDLC, Unity

