

Putri Ramadhaniar. 2022. Pengembangan Multimedia *Game* Edukasi Berbasis *Android* Tema 8 Subtema 1 Kelas V SDN Larangan Tokol 1. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing. Fachrur Rozie.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia *game* edukasi berbasis *android* yang valid, efektif, dan praktis digunakan pada siswa kelas V SDN Larangan Tokol 1. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Pengambilan data penelitian menggunakan angket validasi ahli, angket respon siswa, angket respon guru dan hasil belajar siswa diperoleh dari *post test*. Berdasarkan validasi ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli materi pelajaran diperoleh rata-rata hasil persentase keseluruhan kevalidan 85,77% dengan kategori valid. Keefektifan produk dilihat dari hasil belajar siswa diperoleh ketuntasan secara klasikal dengan persentase 100% dengan kategori sangat efektif. Hasil kepraktisan dilihat dari angket respon siswa dan angket respon guru. Angket respon siswa terhadap *game* edukasi pada uji coba kelompok kecil yaitu 89,68% dengan kategori sangat praktis, pada uji coba kelompok besar yaitu 88,18% dengan kategori sangat praktis, dan pada angket respon guru sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Multiedia, *game* edukasi, tema 8 subtema 1

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop a valid, effective, and practical Android-based educational multimedia game for use in fifth grade students of SDN Larangan Tokol 1. This development research used the ADDIE model. Retrieval of research data using expert validation questionnaires, student response questionnaires, teacher response questionnaires and student learning outcomes obtained from the post test. Based on the validation of learning media experts, linguists, and subject matter experts, the average percentage of the results of the overall validity was 85.77% with a valid category. The effectiveness of the product seen from student learning outcomes obtained classical completeness with a percentage of 100% with a very effective category. The results of practicality can be seen from student response questionnaires and teacher response questionnaires. Student response questionnaires to educational games in the small group trial were 89.68% in the very practical category, in the large group trial 88.18% in the very practical category, and in the teacher response questionnaire by 90% in the very practical category. So it can be concluded that educational games are feasible to use.

Keywords: *Multimedia, educational games, theme 8 sub-themes 1*