

Achmad Faizal Ilmi. 2022. *Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas V Sekolah Dasar Negeri 249 Gresik*. Skripsi. Program Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Nuru Aini

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan *game* edukasi *puzzle funny* yang akan dibutuhkan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi bahasa Inggris. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *research & development (R&D)*. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan terhadap *game* edukasi yang telah dikembangkan, nilai yang diberikan oleh ahli materi sebesar 80% dan nilai yang diberikan ahli media sebesar 76%, maka nilai rata-rata yang didapat dari para ahli sebesar 78%. Yang memiliki kualifikasi “tinggi” maka *game* edukasi yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Sedangkan nilai yang didapat dari uji coba kelompok kecil sebesar 96% dan nilai yang didapat dari uji coba kelompok besar sebesar 93%, maka nilai rata-rata yang didapat dari uji coba sasaran (peserta didik) mendapat persentase sebesar 94% yang memiliki kualifikasi “sangat tinggi” sehingga dapat dinyatakan bahwa *game* edukasi tersebut sangat layak sebagai media penunjang pembelajaran.

Kata kunci : media pembelajaran, *game* edukasi, Android, bahasa Inggris, ADDIE

Achmad Faizal Ilmi. 2022. *Development of Educational Games on English Subjects for Class V Elementary School 249 Gresik*. Thesis. Informatics Education Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor : Nuru Aini

ABSTRACT

The purpose of this development research is to develop a funny puzzle educational game that will be needed as an interactive learning medium for English material. This research method uses research and development (R&D). Based on trials that have been carried out on educational games that have been developed, the score given by material experts is 80% and the value given by media experts is 76%, so the average value obtained from experts is 78%. Those who have "high" qualifications, the educational games that have been developed are suitable to be used as a support in the learning process. While the value obtained from the small group trial is 96% and the value obtained from the large group trial is 93%, then the average value obtained from the target trial (students) gets a percentage of 94% who has the qualification "very good". high" so that it can be stated that the educational game is very feasible as a media to support learning.

Keywords: *learning media, educational games, Android, English, ADDIE*