

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game tebak gambar berbasis android sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih optimal untuk memahami materi Algoritma dan Pemrograman. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Sa'idiyah dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini diperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 78,46% dengan kategori "valid" dan hasil ahli media sebesar 92,00% dengan kategori "sangat valid". Sedangkan hasil uji coba pengembangan yaitu uji coba perorangan sebanyak 3 responden diperoleh hasil sebesar 90,30%, uji coba kelompok kecil sebanyak 6 responden diperoleh hasil sebesar 88,57%, dan uji coba kelompok besar sebanyak 20 responden diperoleh sebesar 86,36% dengan kategori "layak". Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game tebak gambar berbasis android dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

This survey intend to develop learning media for android based picture guessing game a support in learning activity so those students more optimal in understanding algorithm and programming material. This survey will carry out at sa'idiyah junior high school white a subject from class VII student. In this survei adjust to model development ADDIE. The result of material specialist validation obtained a percentage of 78,46% "valid" cate gory and the result of media experts of 92,00% "very valid" category. While the result of development trial namely individual trials Of 3 responden obtained result 90,30%, the small est group trials of 6 respondents obtained results of 88,57%, and large est group trials of 20 respondents obtained 586,36% whit category "worthy". Based on the results of data analysis it can be conduced that the android based picture guessing game of learning media declared feasible one of learning media that can be used in learning activities.