

Putri, Merinda Yusnita. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Smartphone Menggunakan Instructional Games Kelas V SD*. Skripsi. Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Si., Pembimbing II: M. Busyro Karim, S.Ag., M.Si.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *game*. Tahap pengembangan *Game* pembelajaran terdiri dari 16 langkah, yaitu diagnosa awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, spesifikasi tujuan pembelajaran, merancang model permainan, merancang soal berdasarkan materi ajar, menghubungkan model permainan dan materi, produksi media pembelajaran tahap awal, validasi ahli, revisi produk awal, uji coba kelompok kecil, revisi produk I, uji coba kelompok besar, revisi produk II, publish media pembelajaran *Game*. Hasil uji kelayakan pengembangan *Game* pembelajaran materi ajar sebagai pembelajaran. Hasil uji kelayakan pengembangan *Game* pembelajaran materi ajar sebagai berikut (1) penilaian ahli materi, media, dan desain mendapat $\geq 85.3\%$ (sangat baik); (2) persentase tanggapan siswa $\geq 78.82\%$ (baik) dan (3) hasil belajar siswa pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai diatas target yang ditentukan dengan nilai 90.83% (sangat baik). Hal ini menyatakan bahwa *Game* pembelajaran materi ajar telah layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *pembelajaran, game pembelajaran, media pembelajaran*

Putri, Merinda Yusnita. 2017. *Development of Learning Media IPS Based Smartphone Using Instructional Game for Fifth Grade of Elementary School*. Thesis. Elementary School Teacher Education study program. Faculty of Education. University Trunojoyo Madura. Advisor I: Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Si., Advisor II: M. Busyro Karim, S.Ag., M.Si.

ABSTRACT

This development research aims to develop the learning model and to know the advisability of learning *game* media. Learning *Game* development stage consist for 16 step, that is first diagnosis, student analysis, task analysis, concept analysis, learning objectives specification, design the *Game* model, task design based on the assessment, merge the *Game* model and the teaching material, first step of learning media production, expert validation, first product revision, small group testing, product I revision, big group testing, product II revision, learning *Game* media publish. Results of learning *Game* development due diligence are as follows (1) matter expert assessment, media, and design is $\geq 85.3\%$ (excellent); (2) student response percentage $\geq 78.82\%$ (good) and (3) student learning results at the big group testing got value above the limit target 90.83% (excellent). It is state that the learning *Game* was worth as IPS learning media for 5th grade elementary school students.

Keyword: learning, learning game, learning media.