

Alaika Azka, 2023. *Pengembangan Multimedia Interaktif Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Pada Kelas V Tema 5 Sub Tema 1*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trujoyo Madura.
Pembimbing: Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Tujuan Penelitian Pengembangan ini adalah untuk (1) mengetahui pengembangan multimedia interaktif game puzzle sebagai edugame berbasis android pada kelas V tema 5 sub tema 1, (2) mengetahui kevalidan, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran Multimedia Interaktif *Game puzzle* sebagai *edugame* pada kelas V Tema 5 Sub tema 1. Penelitian ini menggunakan model *borg and gall*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh presentase untuk kevalidan Multimedia interaktif *game puzzle* sebagai *edugame* sebesar 94,6% dengan kategori sangat valid. Keefektifan media diukur dari lembar observasi aktivitas guru sebesar 100% dengan kategori sangat aktif dan aktivitas siswa sebesar 96% dengan kategori sangat aktif. Presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dengan kategori tuntas sehingga dapat disimpulkan bahwa Multimedia interaktif *Game Puzzle* sebagai *edugame* sangat efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran. Kemenarikan diukur dari presentase dari hasil angket respon siswa sebesar 98% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penelitian maka Multimedia Interaktif *Game Puzzle* sebagai *Edugame* valid, efektif dan menarik digunakan pada kelas V tema 5 sub tema 1.

Kata Kunci: *Android, Multimedia interaktif, Game puzzle*

Alaika Azka, 2023. Development of Puzzle Game Interactive Multimedia as an Android-Based Edugame in Class V Theme 5 Sub Theme 1. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trujoyo Madura University.
Advisor: Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

The purpose of this research development is to (1) find out the development of interactive multimedia puzzle games as edugames based on android in class V theme 5 sub-theme 1, (2) find out the validity, effectiveness and attractiveness of interactive multimedia learning media puzzle games as edugames in class V theme 5 Sub-theme 1. This study uses the borg and gall model. Based on the results of the research that has been done, the validity of interactive multimedia puzzle games as edugames is 94.6% with a very valid category. The effectiveness of the media is measured from the observation sheet of teacher activity by 100% in the very active category and student activity by 96% in the very active category. The percentage of classical learning completeness is 100% in the complete category so that it can be concluded that the interactive Multimedia Game Puzzle as an edugame is very effective for use during learning. Attractiveness is measured from the percentage of student response questionnaire results of 98% with a very interesting category. Based on the results of the study, the Puzzle Game Interactive Multimedia as Edugame is valid, effective and interesting to use in class V theme 5 sub theme 1.

Keywords: *Android, interactive multimedia, puzzle game*