

Agus Prasetya Budi laksono. 2023. Pengembangan Game Edukasi Pada Materi Pengenalan tata surya. Skripsi. Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Prita Dellia, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan Game Edukasi sebagai media pembelajaran interaktif yang telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian berdasarkan pengujian efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Berdasarkan hasil validasi para ahli didapatkan hasil persentase sebagai berikut: Ahli materi sebesar 93% dengan kualifikasi “sangat tinggi”, dan ahli media sebesar 87% dengan kualifikasi “tinggi”. Sedangkan hasil uji coba sasaran didapatkan hasil persentase sebagai berikut: uji coba perorangan sebesar 91% dengan kualifikasi “sangat tinggi”, uji coba kelompok kecil sebesar 95% dengan kualifikasi “sangat tinggi”. dan uji coba kelompok besar sebesar 93% dengan kualifikasi “sangat tinggi”. Dengan demikian Game Edukasi yang dikembangkan memiliki nilai efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai media penunjang alternatif dalam pembelajaran pada Pengenalan tata surya.

Kata kunci : Game Edukasi, ADDIE, dan Pengenalan Tata Surya

Agus Prasetya Budi laksono. 2023. Development of Educational Games on Introduction to the Solar System. Thesis. Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Prita Dellia, S.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

The purpose of this development research is to develop educational games as interactive learning media that have been implemented in accordance with research procedures based on testing effectiveness, efficiency and attractiveness. This study uses development research methods with the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Based on the validation results of the experts, the percentage results are as follows: Material experts are 93% with "very high" qualifications, and media experts are 87% with "high" qualifications. While the results of the target trials obtained the following percentage results: individual trials of 91% with a "very high" qualification, small group trials of 95% with a "very high" qualification. and a large group trial of 93% qualified "very high". Thus the Educational Game developed has a high value of effectiveness, efficiency and attractiveness so that it is suitable for use as an alternative supporting medium in learning about the introduction of the solar system.

Keywords: *Educational Games, ADDIE, and Introduction to the Solar System*