

Nurizki Desty P. 2017. *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Tata Surya*, Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura. Fatimatul Munawaroh dan Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRAK

Pengembangan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media permainan *game* edukasi berbasis *android*. Desain pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Sampel Penelitian adalah 10 siswa kelas VII di SMPN 2 Socah. Penilaian kelayakan media mendapatkan rerata persentase sebesar 88,9% atau layak digunakan tanpa revisi. Penilaian kelayakan materi menunjukkan persentase rerata sebesar 81,15% atau layak digunakan tanpa revisi. Respon 10 siswa menunjukkan persentase sebesar 84,5% atau sangat menarik. Media permainan *game* edukasi berbasis *android* dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA pada materi tata surya.

Kata Kunci: *android, game* edukasi, media

Nurizki Desty P. 2017. *Developing of education game based android On Solar System*. Thesis, Natural Science Education Study Program Education Faculty University of Trunojoyo Madura. Fatimatul Munawaroh and Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRACT

This development aims to knowing the validity and student response to the game education based on android. The development design used was ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The sample was 10 students in class VII at SMPN 2 Socah. The media validity an average was 88,9% or are valid of use without revision. The material validity assessment shows an average percentage was 81.15% or is valid to be used without revision. The response of 10 students showed a percentage was 84,5% or very interesting. Game media education based on android valid use in science learning activities in the solar system.

.

Key Words: android, game education, media

DAFTAR ISI

	Halaman
Cover	i
Halaman Judul	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Pernyataan Originalitas	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Rumus	xii
Daftar Lampiran	xii
Bab I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk Pengembangan	6
G. Definisi Istilah	6
Bab II Kajian Pustaka	7
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian Relevan	35
C. Kerangka Berpikir	37

	Halaman
Bab III Metode Pengembangan	38
A. Jenis Pengembangan	38
B. Waktu dan Tempat Pengembangan	38
C. Desain Pengembangan	38
D. Prosedur Pengembangan	40
E. Uji Coba Produk	45
F. Instrumen Penelitian.....	46
G. Teknik Pengumpulan Data	50
H. Teknik Analisis Data	53
Bab IV Hasil, Analisis Data dan Pembahasan	55
A. Hasil dan Analisis Kelayakan Produk	55
1. Hasil dan Analisis Kelayakan Produk	55
2. Hasil dan Analisis Uji Coba Produk	58
B. Pembahasan	59
1. Kelayakan Produk	60
2. Respon Siswa	63
Bab V Penutup	67
A. Simpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68

Daftar Tabel

	Halaman
Tabel 2.1 Beberapa Versi <i>Android</i>	19
Tabel 2.2 Perbandingan Anggota Tata Surya	30
Tabel 2.2 Perbandingan Anggota Tata Surya	30
Tabel 3.1 Skor Alternative Jawaban Ahli	46
Tabel 3.2 Indikator Ahli Media.....	46
Tabel 3.3 Indikator Ahli Materi	47
Tabel 3.4 Indikator Praktisi Pembelajaran IPA.....	48
Tabel 3.5 Indikator Untuk Siswa	50
Tabel 3.6 Kategori Kelayakan Media	53
Tabel 3.7 Kategori Respon siswa.....	55
Tabel 4.1 Hasil Perbaikan Permainan <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i>	55
Tabel 4.2 Hasil Validasi Kelayakan Media.....	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Kelayakan Materi	57
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Respon Siswa	59

Daftar Gambar

	Halaman
Gambar 2.1 Diagram Edgar Dale	8
Gambar 2.2 Versi Android	19
Gambar 2.3 Matahari	22
Gambar 2.4 Planet-Planet Di Dalam Tata Surya	23
Gambar 2.5 Komet	27
Gambar 2.6 Meteor	28
Gambar 2.7 Hukum Kepler 1	28
Gambar 2.8 Hukum Kepler 2	29
Gambar 2.9 Kerangka Pengembangan Model Addie	31
Gambar 2.10 Teori Pemrosesan Informasi	35
Gambar 2.11 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Tata Surya	37
Gambar 3.1 Kerangka Pengembangan Model Addie	39
Gambar 3.2 Peta Konsep Materi Tata Surya	42
Gambar 3.3 Rancangan Diagram Alur Game Edukasi Berbasis Android	43
Gambar 4.1 Tampilan Pada Materi Tata Surya	55
Gambar 4.2 Tampilan Pada Materi Tata Surya	55
Gambar 4.3 Diagram Batang Persentase Penilaian Kelayakan Media	57
Gambar 4.4 Diagram Batang Persentase Penilaian Kelayakan Materi	58
Gambar 4.5 Diagram Batang Persentase Analisis Respon Siswa	59

Daftar Rumus

	Halaman
Rumus 2.1 Hukum Kepler 1.....	29
Rumus 2.2 Hukum Kepler 2.....	29
Rumus 2.3 Gaya Gravitasi	30
Rumus 3.1 Uji Validasi Pakar	53
Rumus 3.2 Uji Reliabilitas	54
Rumus 3.3 Analisis Angket Respon Siswa.....	55

Daftar Lampiran

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Pengembangan	70
Lampiran 2 Lembar Validasi Kelayakan Media	75
Lampiran 3 Lembar Validasi Kelayakan Materi.....	80
Lampiran 4 Lembar Validasi Kelayakan Oleh Guru SMP	82
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	85
Lampiran 6 Angket Respon Siswa	86
Lampiran 7 Lembar Kelayakan Media Yang Telah Di Validasi	90
Lampiran 8 Lembar Kelayakan Materi Yang Telah Di Validasi	93
Lampiran 9 Lembar Kelayakan Oleh Guru SMP	95
Lampiran 10 Lembar Angket ResponYang Telah Di Validasi	98
Lampiran 11 Dokumentasi	102
Lampiran 12 Data Kelayakan Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i>	104
Lampiran 13 Data Kelayakan Materi <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i>	109
Lampiran 14 Data Angket Respon Siswa	112

