

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATERI RANTAI MAKANAN UNTUK SISWA KELAS V

Nurdia Rahmawati
Universitas Trunojoyo Madura
Bangkalan, Indonesia
Nurdiarahmawati161@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis android pada materi Rantai Makanan untuk siswa kelas V. Model pengembangan yang digunakan yaitu *ADDIE*, tahap ini meliputi analisis, pengembangan, desain, implementasi, dan evaluasi. Pengujian yang dilakukan berupa validasi ahli bahasa, validasi ahli media, dan validasi ahli materi. Kemudian media tersebut diujikan ke siswa meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar tepatnya di SDN Munggugianti dengan melibatkan 37 siswa. instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket, data diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Adapun hasil penelitian ini didapatkan bahwa kelayakan ahli bahasa memperoleh prosentase 75% Termasuk dalam kategori valid atau layak. Ahli materi memperoleh prosentase 88 % termasuk dalam kategori valid atau layak. Ahli media memperoleh prosentase 96 % termasuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak, dan hasil uji coba siswa perorangan memperoleh 85% termasuk dalam kategori valid atau layak. Uji coba siswa kelompok kecil memperoleh prosentase 88% termasuk dalam kategori valid atau layak dan uji coba siswa kelompok besar memperoleh prosentase 90% termasuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis android pada materi Rantai Makanan untuk siswa kelas V ini layak digunakan sebagai sarana media dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *pengembangan, game edukasi, rantai makanan, model ADDIE*

Abstract

This study aims to develop android based on educational games on *Materi Rantai Makanan* for 5th grade in Elementary School Students. The development style that used is ADDIE method. The stage includes analysis, development, design, implementation, and evaluation. The tests that conducted in the form of validation of linguists, validation of media experts, and validation of material experts. Then the media is tested to the students include trials, small grup trials, and large grup trials precisely in *SDN Munggugianti*. The instrument that used in data collection is questionnaire, the data obtained then it will be analyzed by quantitative and qualitative techniques. In this study obtained the advisability of language experts earn 75% percentage included in the category valid or advisable. The expert material earn 88% percentage included in valid or advisable category. The media experts earn 96% percentage included in categories highly valid or highly eligible, and individual student trial results earn 85% included in valid or advisable category. The small group student trials earn 88% percentage included in the category of valid or advisable and large group student trial earn 90% percent included in the category of valid or highly eligible. Thus, it can be concluded that learning media android based educational games on *Materi Rantai Makanan* for students in 5th grade elementary school is advisable to be used as a tool of media in the learning process.

Keywords: Development, Educational Game, Rantai Makanan, ADDIE Model