

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dari *game* edukasi yang telah dibuat berbasis *Android* menggunakan Unity. Mengetahui kelayakan *game* tersebut sebagai media pembelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD kelas 2. Metode yang digunakan adalah metode *ADDIE*. Tahap penelitian ini meliputi analisis, pengembangan, desain, implementasi, dan evaluasi. Pengujian yang dilakukan berupa validasi ahli materi, dan media. Kemudian media diujicoba oleh siswa. Setelah dilakukan pengujian oleh ahli-ahli dan media memenuhi kriteria maka *game* tersebut dapat diujikan di lapangan yaitu di SDN Munggugianti Gresik dengan melibatkan 22 siswa. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket, data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Ahli media memperoleh prosentase 93, 75% termasuk kategori sangat valid. Ahli materi memperoleh prosentase 90, 38% termasuk kategori sangat valid. Hasil uji coba siswa perorangan memperoleh 93% termasuk kategori sangat valid. Uji coba siswa kelompok kecil memperoleh prosentase 84, 33% termasuk kategori sangat valid dan uji coba siswa kelompok besar memperoleh prosentase 88, 45% termasuk kategori sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris untuk kelas II SD ini layak digunakan sebagai sarana media dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *pengembangan, game edukasi, Model ADDIE*

ABSTRACT

This research has a goal to know the development of educational *games* that have been made based on Android using Unity. In addition, this research conducted to know the advisability of the game as a media of learning to improve students' learning motivation in 2nd grade elementary school. The method that used in this research is the ADDIE method. The research stage includes analysis, development, design, implementation, and evaluation. The tests that conducted in the form of validation of linguists, materials experts, and media experts. Then, the media is tested by the students. After it tested by the experts and media is suitable with the criteria, then the game can be tested at SDN Munggugianti Gresik which is involving 22 students. The method that used in data collection is questionnaire. Then, the data that obtained will be analyzed by quantitative and qualitative techniques. The media experts 93%, 75% included in highly valid. The material experts earn 90%, 38% included in highly valid. The individual student's test results earn 93% included in categories highly valid. And, the small group students' trials earn 84%, 33% included in highly valid and large group student trials earn 88%, 45% included in highly valid. Thus, it can be concluded that learning media educational game of animal name's recognition in English for 2nd grade of elementary school is advisable to be used as a tool of media in the learning process.

Key words: *development, educational game, ADDIE model*