

Laili Dwi Hidayanti. 2021. 170611100048. *Pengembangan Game Edukasi Tema 6 Subtema 1 Kelas 3 SDN Batah Timur 1 Kwanyar Bangkalan*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media game edukasi sumber energi yang valid, efektif, dan menarik pada pembelajaran tematik, tema 6 subtema 1 pembelajaran ke-4. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Borg and Gall. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) Persentase tingkat kevalidan media sebesar 83% dengan kriteria valid yang diperoleh dari rata-rata persentase gabungan dari ahli media sebesar 76%, ahli materi sebesar 89%, dan ahli desain sebesar 84%. (2) Tingkat keefektifan media diperoleh sebesar 96% dengan kriteria sangat efektif yang diperoleh dari rata-rata persentase gabungan dari observasi aktivitas guru sebesar 95%, observasi aktivitas siswa sebesar 92,5%, dan hasil belajar siswa sebesar 100%. (3) Persentase kemenarikan media yang diperoleh dari hasil angket respon siswa sebesar 98% dengan kriteria sangat menarik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Game Edukasi Tema 6 Subtema 1 Kelas 3 SDN Batah Timur 1 Kwanyar Bangkalan

Laili Dwi Hidayanti. 2021. 170611100048. Development Of Educational Game Theme 6 Sub-theme 1 Class 3 SDN Batah Timur 1 Kwanyar Bangkalan. Essay. elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Science Education. Trunojoyo University, Madura. Supervisor: Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop a valid, effective, and interesting energy source educational game media in thematic learning, theme 6 sub-theme 1 4 learning. This research is a development research using the Borg and Gall model. The results of this research and development show that: (1) The percentage level of media validity is 83% with valid criteria obtained from the combined average percentage of media experts at 76%, material experts at 89%, and design experts at 84%. (2) The level of effectiveness of the media is 96% with very effective criteria obtained from the combined average percentage of teacher activity observations of 95%, student activity observations of 92.5%, and student learning outcomes of 100%. (3) The percentage of attractiveness of the media obtained from the results of the student response questionnaire was 98% with very interesting criteria.

Keywords: Educational Game Learning Media Theme 6 Sub-theme 1 Class 3 SDN Batah Timur 1 Kwanyar Bangkalan