

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan produk pengembangan *game* edukasi berbasis android untuk siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan materi Lingkungan Hidup dan dalam bidang pendidikan secara efektif dan efisien. Karena di SMK Negeri 1 Labang membutuhkan media pembelajaran yang intraktif, menarik dan menyenangkan sehingga penyampaian materi lebih mudah dan efektif, salah satunya dengan *game* edukasi berbasis android yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelayakan dari *game* edukasi ini ditinjau dari dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Uji coba dalam penelitian ini ada tiga tahapan yaitu perorangan (3 Orang), kelompok kecil (6 Orang), dan kelompok besar (20 Orang). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan angket.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kualitas media yang dihasilkan adalah sebagaiberikut: dari uji kelayakan siswa terhadap aspek penggunaan media mendapat persentase 4,3. Rata-rata hasil kualifikasi dari tiga aspek media pembelajaran menurut ahli materi memperoleh persentase total 4,8, sedangkan menurut ahli media memperoleh persentase total 4,5, dan hasil uji coba perorangan memperoleh 4,2, dan dan hasil ujicoba kelompok kecil memperoleh 3,7, dan hasil ujicoba kelompok besar memperoleh 4,2, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi berbasis android dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, *Game* Edukasi, Android, Bahasa Madura

ABSTRACT

This development research aims at developing products development of android-based educational game for students of class XI Technique Computers and Networks with Environmental materials and in education effectively and efficiently. Because in SMK Negeri 1 Labang requires an intractive media, interesting and fun learning so to teaching the material more effective, one of them with android-based educational games that can generate student learning motivation. Research this development is based on the development model of ADDIE that consists of from 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of this educational game is reviewed from two aspects, aspect of the material and aspects of the media. Trial in this research there are three stages that is individual (3 People), small groups (6 People), and large groups (20 people). Which method used to collect data that is using questionnaire.

The results of the analysis show that the quality of media produced is based: from the students' feasibility test against aspects of media usage got a percentage of 4.3 Average qualification results from three aspects of media learning according to the material expert gets a total percentage of 4.8, whereas according to media experts obtained a total percentage of 4.5, and the results of individual trials gained 4.2, and small group test results obtained 3,7, and results large group trials gain 4.2, so it can be concluded that android-based educational games can be used to improve quality of learning.

Keyword : *Development, Educational Game, Android, Madura Language.*