

ABSTRAK

Pembekalan materi tentang uang itu sangatlah dibutuhkan pada anak usia 4-10 tahun, sebagai bekal untuk menghadapi berbagai persoalan yang akan mereka hadapi dalam kehidupan sosialnya. Masalah terjadi pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Ghazali kelas 2 kebawah, masih banyak siswa yang melakukan transaksi tanpa paham nilai dan kesetaraan uang yang mereka gunakan saat bertransaksi di sekolah. Selain faktor kurangnya evaluasi orang tua, penggunaan media pembelajaran materi uang di sekolah mengalami keterbatasan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan game edukasi pembelajaran dengan fitur *augmented reality*, yang akan memberikan kesan belajar sekaligus bermain lebih nyata untuk pemahaman konsep siswa tentang materi pecahan mata uang yang lebih maksimal.

Penelitian pengembangan ini menggunakan Model pengembangan *ADDIE*, adapun tahapan-tahapan yang harus ditempuh seperti analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah pengembangan produk awal selesai, maka akan diujikan kepada ahli materi, ahli media, dan juga peserta didik. Setelah dilakukan penilaian oleh validator, dihasilkan persentase nilai 80% dari ahli materi, dan 95,45% dari ahli media. Untuk peserta didik dilakukan dua uji coba, yaitu uji coba perorangan dan kelompok kecil, didapatkan persentase nilai 85,45% untuk perorangan, 90,60% untuk kelompok kecil. Berdasarkan hasil tersebut, maka mengacu pada tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi bahwa media produk pengembangan ini memiliki kualifikasi tinggi dan layak untuk digunakan.

Kata kunci : *Game edukasi, pecahan mata uang, augmented reality.*

ABSTRACT

The material provisioning of currency is very necessary for child around 4-10 years old as a provision of facing various controversies which they will face up in social life. The problem happened to students in Madrasah Ibtidaiyah Al-Ghazali under 2 grade, there are still a lot of students doing the transaction without understanding the nominal and equivalence of money that used to do transaction at school. Besides the lack of parent's evaluation factors, the use of currency material learning in school suffered the limitation. Therefore the aim of this research is developing the education game using augmented reality feature at once playing obviously for student's understanding concept about the material of floating currency be maximum.

This research development using ADDIE development model, there are steps that should be traversed such as analysis, planning, development, implementation, and evaluation. After the development of early product completed, so it will be examined by an expert matter, media expert, and students. After evaluated by validators it generated 80% from expert matter and 94, 45% from media expert. The trials examined by students twice, namely personal trial and group trial, it generated 85, 45% for personal and 90, 60% for small group. According to the result, which is referred to achievement table and qualification generated that media of development product has a high qualification and feasible to used.

Keywords : *Educational games, currency denomination, augmented reality.*