

Dwi Mustika Wulandari. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Mari Mengenal Wujud Benda untuk Siswa Kelas II di UPTD SD Negeri Ketetang 1*. 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 pembelajaran *game* edukasi mari mengenal wujud benda yang valid, efektif dan menarik untuk siswa kelas II UPTD SD Negeri Ketetang 1. Jenis penelitian ini (R&D) dengan menggunakan model pengembangan borg and gall. Validasi media pada penelitian ini dilakukan oleh ahli materi, media, dan desain pembelajaran. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 5 siswa sebagai ujicoba produk dan 10 siswa sebagai uji coba pemakaian. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah: 1) pengembangan media pembelajaran *game* edukasi mari mengenal wujud benda pada tahap validasi mendapatkan rata-rata skor sebesar 89% dan masuk ke dalam kategori sangat valid. 2) keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil nilai siswa ketuntasan secara klasikal mendapatkan rata-rata skor sebesar 100% dari ujicoba produk dan mendapatkan rata-rata skor sebesar 100% dari uji coba pemakaian dan masuk ke dalam kategori efektif digunakan. 3) kemenarikan media pembelajaran ditinjau dari hasil angket respon siswa yaitu pada uji coba produk mendapatkan hasil rata-rata skor sebesar 96%, untuk uji coba pemakaian mendapatkan hasil rata-rata skor sebesar 93% yang artinya masuk ke dalam kategori sangat menarik. Kesimpulannya adalah media pembelajaran *game* edukasi mari mengenal wujud benda valid digunakan, efektif dan menarik.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, Mari Mengenal Wujud Benda, Media Pembelajaran

Dwi Mustika Wulandari. *Development Of Educational Game Let's Get To Know Objects For Class II Students at UPTD SDN Ketetang 1*. Skripsi. Elementary school education study program, Faculty of education. University of Trunojoyo Madura. Under the guidance of Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop educational game learning media, let's recognize valid, effective and interesting objects for class II students at UPTD SDN Ketetang 1. This type of research (R&D) uses the Borg and Gall development model. Media validation in this study was carried out by material, media and learning design experts. The developed media was tested on 5 students as product trials and 10 students as usage trials. The data analysis technique used is qualitative and quantitative data analysis techniques. The result of this study are: 1) the development of educational game learning media, let's get to know the object at the validation stage, gets an average score of 89% and falls into very valid category. 2) the effectiveness of learning media based on the result of classical completeness student scores got an average score of 100% from product trials and got an average score of 100% from usage trials and entered into the category of effective use. 3) the attractiveness of learning media in terms of the result of the student response questionnaire, namely in the product trial average score was 96%, for the use trial the average score was 93%, which means it falls into the very interesting category. The conclusion is that the educational game learning media let's get to know objects that are valid, effective and interesting.

Keywords : Educational Games, Let's Get Know Objects, Learning Media