

Mohammad Tholha Rachman. 2022. *Pengembangan Game Edukasi Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Android Untuk Siswa Kelas 5 SDN Noreh 1*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Medika Risnasari, S.ST.,M.T.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *game* berbasis *android* sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa bisa lebih optimal untuk memahami materi sistem pencernaan manusia. penelitian ini dilaksanakan di SDN Noreh 1 dengan subjek penelitian siswa-siswi kelas 5. Pembuatan produk menggunakan aplikasi *unity*. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis yaitu analisis karakteristik siswa, analisis kompetensi dan analisis kebutuhan software dan hardware, tahap desain merupakan tahapan rancangan desain tampilan aplikasi, pengembangan merupakan tahapan proses pembuatan produk, implementasi merupakan pengimplementasian produk pada subjek uji coba dan evaluasi merupakan tahapan untuk melihat kekurangan yang ditemukan pada tahap implementasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil validasi ahli materi sebesar 90,76% dan ahli media sebesar 90,90% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil uji coba sasaran yang terbagi menjadi 3 tahapan yaitu uji coba perorangan dengan 2 responden yang memiliki hasil sebesar 89,09%, uji coba kelompok kecil dengan 5 responden yang memiliki hasil 84,36% dan uji coba kelompok besar dengan 15 responden yang memiliki hasil 89,09% dengan kategori “Layak”. Simpulan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran *game* berbasis *android* layak digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Game Edukasi, Sistem Pencernaan Manusia, ADDIE, Android.

Mohammad Tholha Rahman. 2022. *Development of Android-Based Human Digestive System Educational Game for 5th Grade Students Sdn Noreh 1*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Medika Risnasari, S.ST.,M.T.

ABSTRACT

This study aims to develop an android-based game learning media as a supporter in learning activities so that students can more optimally understand the material of the human digestive system. This research was carried out at SDN Noreh 1 with 5th grade students as the research subjects. The product was made using the Unity application. This study applies the ADDIE development model which consists of analysis, namely student characteristics analysis, competency analysis and analysis of software and hardware requirements, the design stage is the design stage of the application display design, development is the stage of the product manufacturing process, implementation is the implementation of the product on the subject of testing and evaluation. is a stage to see the shortcomings found in the implementation stage. The results obtained from this study are the validation results of material experts by 90.76% and media experts by 90.90% with the "Very Eligible" category. Furthermore, the results of the target trial are divided into 3 stages, namely individual trials with 2 respondents who have a result of 89.09%, small group trials with 5 respondents who have 84.36% results and large group trials with 15 respondents who have results 89.09% with the category "Eligible". The conclusion of this study is that the Android-based game learning media is feasible to be used as teaching material in learning activities.

Keywords: *Educational Game, Human digestive system, ADDIE, Android.*