

ABSTRAK

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang ada pada sekolah dasar. Dalam mata pelajaran IPA terdapat materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terdapat beberapa masalah yaitu (1) media yang digunakan oleh guru hanya terbatas pada buku paket dan LKS sehingga siswa tidak tertarik, (2) penyampaian materi guru selalu menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan masalah tersebut peneliti menawarkan sebuah solusi yaitu dengan membuat sebuah media pembelajaran *game* edukasi. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas dan respon siswa terhadap *game* edukasi *feed the animals* menggunakan *unity* berbasis *android* di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN DERMO Benjeng Gresik dengan Sasaran siswa adalah dikhususkan pada siswa SD kelas V. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan model pengembangan ADDIE, yaitu tahap menentukan analisa (*analyze*), tahap perancangan desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*inplementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian ini mendapatkan nilai rata-rata dari keseluruhan uji coba adalah 90.2% dan termasuk dalam kualifikasi “sangat tinggi tidak perlu revisi”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *game* edukasi ini dapat menjadi solusi alternatif media pembelajaran yang valid untuk permasalahan dari observasi yang telah dilakukan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, ANDROID, Ilmu Pengetahuan Alam, Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanannya.*

ABSTRACT

Science is one of subjects in elementary school. In Science Subject there is an animal classification material based on its food. Based on the observation done by the researcher, there are several problems, such as (1) the media used by teachers are only limited to textbooks and students' worksheets so students are not interested, (2) the teacher still use the traditional way in delivering material which make the students bored during the class. Based on those problems the researcher offers a solution by making an educational game learning media. The purpose of this study is to determine the quality and response of students to educational games feed the animals using unity based on android in elementary school. This research is conducted at Benjeng Gresik DERMO Elementary School. In this case, the researcher choose grade V as the subject. This study uses the ADDIE research method and development model consisting of some stages such as analyzing, designing, developing, implementing, and evaluating. The results of this study showed that the average value of the overall trial is 90.2% and it belonged to the qualification "very high which does not need revision". Therefore, it can be concluded that this educational game can be a valid alternative learning media solution for problems found from the observation.

Keywords: *Learning Media, ANDROID, Natural Sciences, Animal Classification Based On Food.*