

ABSTRAK

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang kaya akan budaya dan bahasa. Tercatat kurang lebih 726 bahasa daerah di Indonesia. Bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Indonesia di provinsi Jawa Timur memiliki dua ragam pokok bahasa yaitu bahasa Jawa dan Madura. Dengan ditemukannya bukti nyata pada sejarah kuno orang Madura menulis bahasa Madura menggunakan sebuah huruf yang dikenal dengan istilah “Carakan Madura”. Untuk dapat melestarikan huruf Carakan Madura, maka bahasa daerah menjadi muatan lokal wajib di Sekolah Dasar. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mendukung untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar Carakan Madura menggunakan teknologi *game* edukasi berbasis *Android*. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk uji coba ahli materi, ahli media pembelajaran dan uji coba guru mata pelajaran. Hasil uji coba dari ahli isi/materi mendapatkan prosentase 92.31%, hasil uji coba dari ahli media mendapatkan prosentase 98.33%, dan uji coba sasaran pada guru pengampu mata pelajaran mendapatkan prosentase 92% dengan kualifikasi “sangat tinggi”. sehingga dapat dinyatakan bahwa *game* edukasi tersebut sangat layak digunakan sebagai media penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *game* edukasi, *Android*, Carakan Madura.

ABSTRACT

Indonesian is a nation rich in culture and language. Recorded approximately 726 regional languages in Indonesia. The regional language used by Indonesian people in East Java province has two kinds of language, namely Javanese and Madura. With the discovery of tangible evidence on the ancient history of the Madurese wrote the Madura language using a letter known as "Carakan Madura". To be able to preserve the letter Carakan Madura, the regional language becomes mandatory local content in elementary school. In the learning process it takes a supportive learning media to be able to create a fun learning atmosphere. This research aims to develop learning media that can facilitate students in learning Carakan Madura using the technology of educational games based on Android. This research uses the model of ADDIE's development research (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection instruments used in the study were polls for expert testing of material, learning media experts and teacher test subjects. The results of the trial from the content/material are getting a percentage of 92.31%, the test results from the media experts get a percentage of 98.33%, and the goal test on teachers who are subject to the study of the 92% percentage with "very high" qualifications. So it can be stated that the educational games are very worthy to be used as supporting media in the learning activities.

Keywords: development, learning Media, educational games, Android, Carakan Madura.