

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk untuk mengembangkan media pembelajaran tentang pengenalan nama buah berupa *game* edukasi berbasis *android* yang menggunakan *software unity* untuk membantu siswa lebih memahami serta aktif dalam materi pengenalan nama buah.

Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penelitian ini dilakukan 4 tahap uji coba antara lain yaitu uji coba ahli isi/materi, uji coba ahli rancangan media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok besar. Setiap uji coba memiliki penilaian yaitu efektivitas, efisiensi, dan nilai daya tarik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari hasil uji coba kelompok besar yang diperoleh dari *game* edukasi sebagai berikut : (1) hasil efektivitas mendapatkan nilai 82,8 masuk pada kriteria validasi “layak”, (2) hasil efisiensi mendapatkan nilai 83,9 masuk pada kriteria validasi “layak”, (3) hasil daya tarik mendapatkan nilai 85 masuk pada kriteria validasi “sangat layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *game* edukasi berbasis *android* dengan menggunakan *software unity* dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata-kata kunci : Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, *Android*, Pengenalan Nama Buah dalam Bahasa Inggris.

ABSTRACT

This development research aims to develop learning media about the introduction of fruit names in the form of android-based educational games using unity software to help students better understand and be active in the material of fruit recognition.

This development research is based on the development model of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In this research, there are 4 experimental stages, they are expert content test, media expert test, individual trial, and large group trial. Each test has an assessment of effectiveness, efficiency, and value of attractiveness.

The results showed that the average value of the large group trial results obtained from the educational games as follows: (1) the effectiveness result of obtaining the value of 82.8 entry on the validation criteria is "feasible", (2) the efficiency result get the value of 83.9 entering on the "feasible" validation criteria, (3) the result of attractiveness getting an 85 mark in the "very feasible" validation criteria. Thus, it can be concluded that the development of android-based educational games using unity software can be used to improve the quality of learning.

Keywords : *Learning Media, Educational Game, Android, Fruit Name Recognition in English.*