

Lilik Nur Indahsari. 2024. *Pengembangan Game Edukasi Endless Running Berbasis Desktop Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Gaya Bagi Siswa Kelas IV di MIN 1 Nganjuk*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Dr. Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi “E-Run” berbasis *desktop* guna meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran materi gaya. Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan evaluation*). Pengujian yang dilakukan meliputi validasi oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian, media tersebut diuji coba kepada peserta didik, termasuk uji coba perorangan dengan 3 responden, uji coba kelompok kecil dengan 12 responden, dan uji coba kelompok besar dengan 23 responden, yang dilaksanakan di MIN 1 Nganjuk dengan melibatkan 38 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, dan data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor yang diperoleh dari validator ahli media adalah 93,3%, dan dari validator ahli materi adalah 93%. Kedua uji coba tersebut dapat dikategorikan dalam kualifikasi “Sangat Valid”. Kemudian, hasil uji coba angket respon perorangan memperoleh skor 89,6%, uji coba angket respon kelompok kecil memperoleh skor 90,6%, dan uji coba angket respon kelompok besar memperoleh skor 93,4%. Di sisi lain, hasil uji coba angket mengenai motivasi menunjukkan skor yang sangat tinggi. Evaluasi angket motivasi, baik secara perorangan, kelompok kecil, maupun kelompok besar menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi peserta didik. Persentase motivasi perorangan meningkat dari 71,96% pada *pre-test* menjadi 91,6% pada *post-test*, kelompok kecil dari 75% menjadi 90,1%, dan kelompok besar dari 74,11% menjadi 93,2%. Dari hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi “E-Run” menunjukkan kinerja yang sangat efektif, efisien, dan menarik, sehingga layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi gaya.

Kata kunci: *E-Run*, *game* edukasi, metode pengembangan ADDIE, motivasi peserta didik, pembelajaran materi gaya.

Lilik Nur Indahsari. 2024. *Development of a Desktop-Based Endless Running Educational Game to Enhance Learning Motivation on Force Material for Fourth Grade Students at MIN 1 Nganjuk*. Undergraduate Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Dr. Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop the educational game "E-Run" based on desktop to enhance students' motivation in learning about force concepts. The research employs a development research methodology using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The testing phase includes validations by media experts and subject matter experts. Subsequently, the game was tested with students, including individual trials with 3 respondents, small group trials with 12 respondents, and large group trials with 23 respondents, conducted at MIN 1 Nganjuk with a total of 38 students. The data collection method used was questionnaires, and the data obtained were then analyzed using quantitative and qualitative techniques. The results showed that the scores obtained from media expert validators were 93.3%, and from subject matter expert validators were 93%, both of which are categorized as "Highly Valid." Furthermore, the individual trial response questionnaire scored 89.6%, the small group trial response questionnaire scored 90.6%, and the large group trial response questionnaire scored 93.4%. Additionally, the motivation response questionnaire showed very high scores. The evaluation of the motivation questionnaires, whether conducted individually, in small groups, or in large groups, showed a significant increase in student motivation. The individual motivation percentage increased from 71.96% in the pre-test to 91.6% in the post-test, the small group motivation percentage increased from 75% to 90.1%, and the large group motivation percentage increased from 74.11% to 93.2%. Based on these results, it can be concluded that the "E-Run" educational game demonstrates very effective, efficient, and engaging performance, making it suitable as a supplementary teaching tool to enhance students' motivation in learning about force concepts.

Keywords: *E-Run, educational game, ADDIE development method, student motivation, force learning.*