

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA
KELAS IV SD**

Oleh

Ni Kadek Dwi Arya Wulandari, NIM 1613011059

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh *game* edukasi sebagai media pembelajaran materi pengukuran sudut bangun datar dalam satuan baku yang efektif dan berguna bagi guru maupun siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model 4D. Proses pengembangan *game* edukasi ini menerapkan 3 dari 4 langkah model yaitu tahap *define*, *design*, dan *develop*. Alur cerita *game* edukasi dirancang sederhana untuk memberi pengenalan dan cara menyelesaikan permasalahan materi tersebut. Penelitian ini menghasilkan produk bernama *Angle Math* yang memiliki karakteristik kombinasi audio, gambar dan animasi dengan latar belakang edukasi. Peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 10 siswa kelas IV SDN 7 Peguyangan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kegunaan (*System Usability Scale*) dari *game* edukasi yang dikembangkan. Hasil uji coba diperoleh rata-rata skor keefektifan sebesar 89 (sangat baik) dan kegunaan sebesar 90 (sempurna). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *Angle Math* baik digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah.

Kata Kunci: Game edukasi, media pembelajaran, pengukuran sudut bangun datar.

ABSTRACT

This study aims to obtain educational game as a instructional media for measuring angles of plane in standard units that are effective and useful for teachers or students. This type of research is development research with a 4D Model. The process of developing this educational game applies 3 of 4 main steps of the model, namely is define, design, and develop. The storyline of the educational game is designed simply to provide an introduction and how to solve the problem task. Product of research named Angle Math which has the characteristics of a combination audio, image and animation with an educational background. The author was a conducted limited trial to ten students of the 4th grade of elementary school at 7 Peguyangan to determine the level of effectiveness and usability (System Usability Scale) of the educational game developed. Results is rating showed very good with average score is 89 for effective and perfect for usability is 90. Those results concluded that the Angle Math educational game is good for used as a instructional media for learning mathematics in schools.

Keywords: *educational game, instructional media, measuring angles of plane.*

