

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS MASALAH  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MUATAN IPAS  
MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI KELAS IV SD**

Oleh

**Dewa Ayu Sukmayanti**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian pengembangan ini meliputi, (1) menganalisis rancang media *game* edukasi berbasis masalah, (2) menganalisis validitas isi media *game* edukasi berbasis masalah, kemudian (3) menganalisis kepraktisan media *game* edukasi berbasis masalah, serta (4) menganalisis efektivitas media *game* edukasi berbasis masalah dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD. Dalam penelitian pengembangan ini diterapkan dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan disini diantaranya metode tes serta angket. Analisis deskriptif kuantitatif, serta kualitatif merupakan salah satu teknik analisis data yang diterapkan. Penelitian pengembangan ini meliputi dari. a) analisis (*analyze*), b) perancangan (*design*), c) pengembangan (*development*), d) implementasi (*implementation*), dan e) evaluasi (*evaluation*). Media *game* berbasis masalah adalah subjek penelitian ini, dan objek penelitian ini adalah validitas media, isi materi, respon praktisi atau pengguna, dan efektivitas media. Berikut adalah hasilnya. (1) Penelitian pengembangan ini mampu mengembangkan media *game* edukasi berbasis masalah yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diimplementasikan. (2) Indeks validitas media sebesar 0,94, dengan kualifikasi validitas yang sangat tinggi, dan analisis kelayakan oleh ahli materi menunjukkan indeks validitas sebesar 0,93, dengan kualifikasi validitas yang sangat tinggi. (3) Pada respon guru dan kelompok kecil (siswa) sama-sama memperoleh indeks 97%, dengan kualifikasi validitas yang sangat tinggi. (4) Uji efektivitas pemahaman hasil uji t korelasi, nilai signifikansi (*two-tailed*) menunjukkan nilai sebesar 0,001 kurang dari 0,05, atau taraf signifikansi 5%. Ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbasis masalah mampu meningkatkan pemahaman siswa di kelas IV SD.

**Kata Kunci:** *Game* Edukasi, Berbasis Masalah, Pemahaman Siswa.

## **ABSTRACT**

*The objectives of this development research include, (1) analyzing the design of problem-based educational game media, (2) analyzing the content validity of problem-based educational game media, then (3) analyzing the practicality of problem-based educational game media, and (4) analyzing the effectiveness of educational game media problem-based in improving the understanding of fourth grade elementary school students. In this development research, the ADDIE model is applied. Data collection methods used here include test methods and questionnaires. Quantitative and qualitative descriptive analysis is one of the data analysis techniques applied. This development research includes: a) analysis, b) design, c) development, d) implementation, and e) evaluation. Problem-based game media is the subject of this research, and the objects of this research are media validity, material content, practitioner or user responses, and media effectiveness. Here are the results. (1) This development research is able to develop problem-based educational game media that can increase students' understanding of the material being implemented. (2) The media validity index is 0.94, with very high validity qualifications, and feasibility analysis by material experts shows a validity index of 0.93, with very high validity qualifications. (3) The teacher and small group (student) responses both obtained an index of 97%, with very high validity qualifications. (4) Test the effectiveness of understanding the results of the correlation t test, the significance value (two-tailed) shows a value of 0.001 less than 0.05, or a significance level of 5%. This shows that problem-based educational game media can improve students' understanding in fourth grade elementary school.*

**Keywords:** *Educational Games, Problem Based, Student Understanding.*

