

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI
INTERAKTIF “BATUMBUH” BERBASIS PENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD**

Oleh

Dewi Puspita, NIM 2011031018

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilakukan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa kurang tertarik dan tidak aktif selama proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini yaitu menciptakan produk berupa *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” berbasis pendekatan kontekstual pada materi bagian tubuh tumbuhan IPAS kelas IV. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Subjek penelitian yaitu 4 ahli, 19 siswa, dan 2 guru. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan observasi. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah kualifikasi *game* edukasi interaktif “BATUMBUH” berdasarkan uji coba produk dinyatakan sangat baik dari hasil *review* oleh ahli isi pembelajaran dengan presentase 95%, *review* ahli desain pembelajaran dengan presentase 91,45%, *review* ahli media pembelajaran dengan presentase 86,71%, hasil uji coba lapangan dengan presentase 93,5%, dan hasil respon guru dengan presentase 93,3%. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini berdampak pada minat dan ketertarikan siswa saat menggunakan *game* edukasi.

Kata Kunci : *Game* Edukasi Interaktif, Kontekstual, IPAS

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI
INTERAKTIF “BATUMBUH” BERBASIS PENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD**

Oleh

Dewi Puspita, NIM 2011031018

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

The development research was conducted due to the lack of use of innovative learning media so that students are less interested and not active during the teaching and learning process. The purpose of this research is to create a product in the form of an interactive educational game “BATUMBUH” based on a contextual approach to the material of plant body parts of IPAS grade IV. The type of development research used is the ADDIE model. The research subjects were 4 experts, 19 students, and 2 teachers. The data collection methods in this study were questionnaires, interviews, and observations. The data analysis technique is qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this study are the qualifications of the interactive educational game “BATUMBUH” based on product trials declared very good from the results of reviews by learning content experts with a percentage of 95%, learning design expert reviews with a percentage of 91, 45%, learning media expert reviews with a percentage of 86,71%, field trial results with a percentage of 93,55%, and teacher response results with a percentage of 93,3%. It can be concluded that the developed product is feasible to be applied in the learning process. The implications of this research have an impact on student interest and interest when using educational games.

Keywords : *Interactive Educational Game, Contextual, IPAS*