

ABSTRAK

Devi, Ni Luh Putu Ika Sintya Devi (2024), *Pengembangan Media Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaborasi*. Tesis, Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd. dan Pembimbing II: Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, Android, Berpikir Kritis, Kolaborasi, Matematika, Sekolah Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *game* edukasi ular tangga berbasis android pada muatan pelajaran matematika untuk kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa angket kuesioner, tes uraian, dan lembar observasi. Data validitas media bersumber dari ahli isi/konten pembelajaran matematika SD dan ahli media pembelajaran. Data kepraktisan media berasal dari 12 orang praktisi pembelajaran di sekolah dasar, dan 3 siswa untuk uji coba perorangan, dan 6 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Pengujian efektivitas dilakukan dengan menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Design* pada 64 orang siswa kelas IV, yang mana 32 siswa sebagai kelompok kontrol dan 32 siswa sebagai kelompok eksperimen. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game* edukasi ular tangga berbasis android pada muatan pelajaran matematika untuk kelas IV SD dinyatakan (1) valid ditinjau dari aspek konten pembelajaran matematika SD dan media pembelajaran; (2) praktis ditinjau dari perspektif praktisi (guru dan siswa); (3) efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Dengan demikian diperoleh hasil bahwa *game* edukasi ular tangga berbasis android pada muatan pelajaran matematika untuk kelas IV SD yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan *game* edukasi serupa dengan materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

ABSTRACT

Devi, Ni Luh Putu Ika Sintya Devi (2024), Development of Android-Based Snakes and Ladders Educational Game Media to Improve Critical Thinking and Collaboration Skills. Thesis, Primary Education, Posgraduate, Ganesha University of Education.

This thesis has been supervised and approved by Supervisor I: Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd. and Supervisor II: Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Educational Games, Android, Critical Thinking, Collaboration, Mathematics, Elementary School.

This research aims to produce an Android-based educational game media Snakes and Ladders on mathematics lesson content for grade IV elementary school that is valid, practical, and effective. This study is a research and development (Research and Development) by adapting the ADDIE development model. The research data were obtained using instruments in the form of questionnaires, descriptive tests, and observation sheets. Media validity data came from elementary school mathematics content/learning experts and learning media experts. Media practicality data came from 12 elementary school learning practitioners, 3 students for individual trials, and 6 for small group trials. Effectiveness testing was carried out using the Non-Equivalent Control Group Design on 64 grade IV students, of which 32 students were in the control group and 32 students were in the experimental group. Data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results of the study showed that the android-based Snakes and ladders educational game media on mathematics lesson content for grade IV elementary school was stated to be (1) valid in terms of elementary school mathematics learning content and learning media; (2) practical in terms of the perspective of practitioners (teachers and students); (3) effective in improving students' critical thinking and collaboration skills. Thus, the results obtained show that the android-based snakes and Ladders educational game on the mathematics lesson content for grade IV of elementary school was developed is valid, practical, and effective in improving students' critical thinking and collaboration skills, so it is worthy of being used in learning. Other researchers can use this research as a reference in developing similar educational games with different materials and levels of education.