

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS MASALAH UNTUK
PECAHAN PADA SISWA SD KELAS IV**

Oleh:

Kadek Aldi Setiawan, NIM 1713011063

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa *game* edukasi pada materi pecahan yang valid, dan praktis. Media yang dikembangkan berjudul Robin Hood Fraction menceritakan mengenai petualangan Robin Hood mencari makanan untuk membantu penduduk Desa. Petualangan dimulai dari penduduk Desa yang meminta bantuan kepada Robin Hood untuk melawan monster. Selama perjalanan, pemain diberikan petunjuk untuk menyelesaikan tantangan. Game ini berfungsi untuk mengajarkan siswa mengenai materi pecahan biasa, senilai dan campuran. Proses pengembangan *game* ini menggunakan model ADDIE yang hanya terbatas pada beberapa tahapan saja, yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli perangkat pembelajaran dan ahli materi. Adapun hasil dari uji validitas memperoleh skor rata-rata 4,78 dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 15 siswa kelas IV SD Negeri 3 Ubung untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari *game* yang dikembangkan. Rata-rata uji kepraktisan media yang diperoleh yaitu 4,55 dengan kriteria sangat bagus. Dari hasil tersebut, ditarik kesimpulan bahwa *game* edukasi Robin Hood Fraction memenuhi kriteria valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Robin Hood Fraction, game edukasi, berbasis masalah

DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED EDUCATIONAL GAMES FOR FRACTIONS IN CLASS IV SD STUDENTS

By:

Kadek Aldi Setiawan, NIM 1713011063

Mathematics Department

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce learning media in the form of educational games on valid and practical fractions material. The developed media entitled Robin Hood Fraction tells about the adventures of Robin Hood looking for food to help the villagers. The adventure begins with the villagers asking for help from Robin Hood to fight criminals. During the journey, players will be given hints to complete challenges. This game serves to teach students about the material common fractions, equivalent and mixed. This game development process uses the ADDIE model which is only limited to a few stages, namely the analysis, design, and development stages. At the development stage, validation was carried out by learning device experts and material experts. The results of the validity test obtained an average score of 4.78 with very good criteria. Furthermore, the researchers conducted a limited trial to 15 fourth grade students of SD Negeri 3 Ubung to determine the level of practicality of the game developed. The average practicality test of the media obtained is 4.55 with very good criteria. From these results, it is concluded that the educational game Robin Hood Fraction meets the valid and practical criteria to be used as a learning medium.

Keywords: Robin Hood Fraction; fraction; problem solving