

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATERI BENTUK ALJABAR

Oleh:

ADINDA NUR MAWADDAH

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis Android pada materi Bentuk Aljabar. 2) Mendeskripsikan kevalidan dari media pembelajaran *game* edukasi berbasis Android pada materi Bentuk Aljabar berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran matematika. 3) Mendeskripsikan kepraktisan dari media pembelajaran *game* edukasi berbasis Android pada materi Bentuk Aljabar berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran matematika dan respon siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi dan angket respon siswa. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran matematika yaitu guru Matematika SMP, sedangkan respon siswa diisi oleh siswa kelas VII SMP Kemala Bhayangkari 9 Sidoarjo setelah uji coba media. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran matematika memiliki 1) Tingkat kevalidan berdasarkan penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Matematika diperoleh rata-rata 3,3 yang termasuk dalam kategori valid, 2) Tingkat kepraktisan terdiri atas dua penilaian, yaitu: berdasarkan penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Matematika termasuk dalam kategori layak dan berdasarkan prosentase respon siswa VII SMP Kemala Bhayangkari 9 Sidoarjo sebesar 83,75%, yang termasuk dalam kategori sangat positif. Dengan demikian *game* edukasi “Petualangan Aljabar” berbasis Android yang dikembangkan ini valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *game* edukasi, Android, Bentuk Aljabar.