

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Skripsi Yang Berjudul**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI  
BERBASIS ANDROID PADA MATERI PECAHAN DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN SUWAWA**

**OLEH**

**WINI WAHDANYAH BABA  
NIM. 151 417 114**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji**

**Pembimbing I**



**Dr. Asni Ilham, M.Si.  
NIP. 195904071987032001**

**Pembimbing II**



**Ismail Pioke, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 195710241983031002**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Gorontalo**



**Dr. Candra Cuga, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198610022015041004**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Skripsi Yang Berjudul**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI  
BERBASIS ANDROID PADA MATERI PECAHAN DI KELAS IV  
SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN SUWAWA**

**OLEH**

**WINI WAHDANYAH BABA  
NIM. 151 417 114**

**Telah dipertahankan di depan dewan penguji**

**Hari/Tanggal : Rabu, 17 November 2021  
Waktu : 09.00 Wita s/d Selesai**

<b>Penguji</b>	<b>Tanda tangan</b>	<b>Tanggal</b>
1. Dr. Rustam I. Husain S.Ag., M.Pd. NIP. 197507052006041001		31-12-2021
2. Dra. Samsiar Rivai, S.Pd., M.Pd. NIP. 195902181986032001		30-12-2021
3. Dr. Asni Ilham, M.Si. NIP. 195904071987032001		4-1-2022
4. Ismail Pioke, S.Pd., M.Pd. NIP. 195710241983031002		4-1-2022

**Gorontalo, 4 Januari 2022**

**Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Gorontalo**



**Dr. Arwidayanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP.197509152008121001**

## ABSTRAK

**Wini Wahdanyah Baba.** 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar Se-Kecamatan Suwawa.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Dr. Asni Ilham, M.Si dan pembimbing II Ismail Pioke, S.Pd M.Pd.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *game* edukasi pada materi pecahan di kelas IV sekolah dasar. (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis android pada materi pecahan di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menghasilkan produk media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis android pada materi pecahan di kelas IV sekolah dasar. (2) Mengetahui kelayakan media *game* edukasi berbasis android pada materi pecahan di kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian R & D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan oleh Sugiyono. Subjek penelitian adalah salah satu sekolah yang berada di kecamatan Suwawa yaitu SDN 2 Suwawa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan kuesioner.

Hasil dari penelitian dan pembahasan ini yaitu: a) Tahapan penelitian ini menggunakan rancangan pengembangan oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 langkah namun dibatasi hanya sampai pada 5 langkah yaitu; 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Prmoduk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain. b) Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *game* edukasi berbasis android pada materi pecahan di kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan telah melewati proses validasi oleh validator ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket atau lembar validasi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 90% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 93,3% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli, maka diperoleh hasil rekapitulasi nilai rata-rata keseluruhan sebesar 91,65% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis android pada materi pecahan di kelas IV sekolah dasar se-Kecamatan Suwawa yang dikembangkan sangat layak digunakan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *game* edukasi, Android, Pecahan

## ABSTRACT

**Wini Wahdanyah Baba.** 2021. Development of Android-Based Educational Games Learning Media on Fractions in Grade IV of Elementary Schools in Suwawa Sub-district. Undergraduate Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Education, State University of Gorontalo. The Principal Supervisor is Dr. Asni Ilham, M.Si., and the Co-supervisor is Ismail Pioke, S.Pd., M.Pd.

The problem statements of this study are: (1) How is the development of educational games learning media on fraction material in grade IV of elementary school? (2) How is the feasibility of android-based educational games learning media on fraction material in grade IV of elementary school?. This study aims to: (1) produce learning media products in the form of android-based educational games on fraction material in grade IV of elementary school, (2) find out the feasibility of android-based educational games learning media on fraction material in grade IV of elementary school. This is an R & D (Research and Development) by using the development model by Sugiyono. The subject is one of the schools located in the Suwawa Sub-district, namely SDN 2 Suwawa. The data collection technique uses observation, interview, and questionnaire.

The finding and discussion show that: a) The stages of this research use the development design by Sugiyono, which consists of 10 steps but is limited to only 5 steps, including 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, and 5) design revision. b) The resulting product is an Android-based educational game learning media on fraction material in grade IV of elementary school. The developed media has passed a validation process by media expert and material expert using a questionnaire or validation sheet. The result of validation by media expert obtains a percentage of 90% with the "Very Feasible" criteria. The result of validation by material expert obtains a percentage of 93.3% with the "Very Feasible" criteria. Based on the results of the validation by the two experts, the results of the recapitulation of the overall average value obtains a percentage of 91.65%. Thus, it can be concluded that the developed Android-based educational games learning media on fractions in grade IV of elementary schools in Suwawa Sub-district is very feasible to use.

**Keywords:** Learning Media, Educational Game, Android, Fractions

