

ABSTRAK

Akmalia, Latifatul. 2024. Pengembangan Gim Edukasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Bangun Ruang. Skripsi, Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Pembimbing: (1) Olief Imandira Ratu Farisi, S.Pd., M.Si.

Kata Kunci: Gim Edukasi, Android, Bangun Ruang, Sekolah Dasar, Kurikulum Merdeka, Model ADDIE.

Pembelajaran bangun ruang merupakan bagian penting dalam kurikulum matematika untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. Materi ini mencakup pengenalan berbagai jenis bangun ruang dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman yang mendalam tentang bangun ruang seperti kubus, balok, bola, tabung, dan kerucut sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi konsep yang lebih kompleks di masa mendatang. Namun, salah satu tantangan utama dalam pembelajaran ini adalah keterbatasan media interaktif dan visual yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan gim edukasi berbasis Android yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan bangun ruang kepada siswa kelas 2. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gim edukasi ini valid dan efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Validitas produk berdasarkan penilaian ahli menempatkan media ini dalam kategori "Valid", dengan persentase validasi aspek media mencapai 80% dan aspek materi mencapai 90%. Uji coba produk dilakukan terhadap 20 siswa di MI Nurul Mun'im, yang menunjukkan respons positif dengan tingkat keberhasilan 97,71%. Dengan demikian, gim edukasi berbasis Android ini terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Penggunaan gim ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran konsep bangun ruang, tetapi juga menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa dalam memahami materi tersebut.

ABSTRACT

Akmalia, Latifatul. 2024. *Development of an Android-Based Educational Game for Introducing Geometric Shapes*. Thesis, Mathematics Education Program, Faculty of Social and Humanities, Nurul Jadid University, Paiton Probolinggo. Advisor: (1) Olief Ilmandira Ratu Farisi, S.Pd., M.Si.

Keywords: Educational Game, Android, Geometric Shapes, Elementary School, Kurikulum Merdeka, ADDIE Model.

Learning geometric shapes is an important part of the mathematics curriculum for second-grade elementary students under the Kurikulum Merdeka. This material includes the introduction of various types of geometric shapes and their applications in everyday life. A deep understanding of geometric shapes such as cubes, rectangular prisms, spheres, cylinders, and cones is crucial for preparing students to face more complex concepts in the future. However, one of the main challenges in this learning process is the lack of interactive and visual media that can help students grasp these concepts.

This study aims to develop an Android-based educational game that can serve as an interactive learning medium for introducing geometric shapes to second-grade students. The research method used is the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the study indicate that this educational game is valid and effective as a learning aid. The product's validity, based on expert assessment, places this media in the "Valid" category, with the validation percentage of the media aspect reaching 80% and the material aspect reaching 90%. Product trials were conducted with 20 students at MI Nurul Mun'im, showing a positive response with a success rate of 97.71%. Therefore, this Android-based educational game has proven to be effective in supporting the mathematics learning process at the elementary school level. The use of this game not only enhances the quality of learning geometric shapes but also offers a fun and interactive approach for students to understand the material.