

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUCATIONAL GAME BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK MUATAN MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA PADA SISWA SD N 14 BANYUASIN 1**

**FATHUR ROZIKIN
2020143292**

ABSTRAK

Saat ini peserta didik lebih menyukai bermain game daripada belajar, peserta didik lebih senang bermain game daripada terlihat asyik menghabiskan waktu untuk belajar seperti membaca buku. Mengingat karakter siswa kelas IV pada dasarnya masih suka bermain sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan seperti *game* edukasi. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Pada tahap *one to one* dengan lampiran 3 peserta didik yang berisikan menarik dan mudah digunakan. Pada tahap *small group* 8 peserta didik dengan rata-rata yang diperoleh 94,5% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penilaian hasil rata-rata kevalidan dari para validasi atau ahli pakar dengan masing-masing validator ke-1 ahli materi sebesar 86,54%, validator ke-2 ahli media sebesar 78,81%, validator ke3 ahli bahasa sebesar 95,79%. Berdasarkan keseluruhan penelitian dan pengembangan menghasilkan *educational game* berbasis multimedia untuk muatan materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa SD N 14 Banyuasin 1 dinyatakan sangat valid dan sangat praktis yang berarti memiliki efek potensial terhadap penggunaan *educational game* berbasis multimedia dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga diharapkan *educational game* yang telah dikembangkan peneliti dapat dijadikan bahan ajar pendukung buku, dalam rangka mendorong peningkatan hasil belajar IPAS di sekolah, maupun meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran serta dapat melatih siswa dalam memanfaatkan *mobile phone* sebagai media belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, *Educational Game*, Kekayaan Budaya Indonesia.