

GAME EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK KELAS 5 SD BERBASIS ANDROID

ABSTRAK

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu sarana komunikasi yang mempunyai tujuan untuk memberikan pengetahuan agar dapat diproses dan dikembangkan. *Game* edukasi merupakan media pembelajaran yang membuat anak bermain sambil belajar. *Game* ular tangga adalah permainan papan yang memakai dadu yang dimainkan oleh dua orang pemain atau lebih dengan menjalankan bidak di dalam kotak permainan. Pada *game* ular tangga ini, terdapat 30 bidak yang setiap bidak ada pertanyaan tentang matematika, ips, dan ipa. Pada bidak 1 sampai 10 pertanyaan tentang matematika, bidak 11 sampai 20 pertanyaan tentang ips, dan di bidak 21 sampai 30 terdapat pertanyaan tentang ipa. Jika bisa menjawab benar maka akan mendapatkan poin. Tujuan penelitian untuk meningkatkan keinginan belajar dan daya tarik belajar bagi anak. Hasil penelitian pada *game* edukasi ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika, ips, dan ipa. Hasil presentase kelayakan game edukasi ular tangga untuk kelas 5 sd berbasis android yang diperoleh sebesar 88%.

Kata Kunci : Belajar, Media Pembelajaran, Game Ular Tangga.