

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUCATION GAME  
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE BERBASIS  
ANDROID PADA MATERI *PLANTAE* KELAS X  
SMA NEGERI 1 JATI AGUNG**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akhir  
dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) Dalam Ilmu Biologi



**SKRIPSI**

Oleh

**Sindi Putri Pertiwi 1911060208**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1445/2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUCATION GAME *WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE* BERBASIS ANDROID  
PADA MATERI *PLANTAE* KELAS X  
SMA NEGERI 1 JATI AGUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akhir

dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

(S.Pd) Dalam Ilmu Biologi

**Oleh**

**Sindi Putri Pertiwi 1911060208**

**Jurusan : Pendidikan Biologi**

**Pembimbing I : Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd**

**Pembimbing II : Aryani Dwi Kesumawardani, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG**

**1445/2023**

## ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUCATION GAME *WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE* BERBASIS ANDROID PADA MATERI *PLANTAE* KELAS X  
SMA NEGERI 1 JATI AGUNG**

Oleh

**Sindi Putri Pertiwi**

Penelitian yang dilakukan ditujukan guna mengembangkan Media Education *Game Who Wants To Be A Millionaire*. Dalam hal ini pengembangan yang dilakukan diharapkan mampu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan merubah suasana belajar yang membosankan menjadi menyenangkan di SMA Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan pada materi *Plantae*. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE dengan uji skala kecil dan skala luas dan analisis datanya menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari beberapa ahli, presentase validasi ahli media 91,35%, validasi ahli Bahasa 98%, dan validasi ahli materi 95%, serta respon peserta didik menunjukkan presentase sebesar 92,56%, dengan kriteria seluruhnya “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Education *Game Who Wants To Be A Millionaire* pada materi *Plantae* “sangat layak” dan respon peserta didik sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran SMA Negeri 1 Jati Agung.

**Kata Kunci : ADDIE, Game Education, *Plantae*, Media Pembelajaran**

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF THE ANDROID-BASED MEDIA EDUCATION GAME WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE IN CLASS X PLANTAE MATERIALS SMA NEGERI 1 JATI AGUNG**

**By**

**Sindi Putri Pertiwi**

The research was aimed at developing the Media Education Game Who Wants To Be A Millionaire. In this case the development carried out is expected to be able to increase students' interest in learning and change the boring learning atmosphere to be fun at SMA Negeri 1 Jati Agung South Lampung on Plantae material. This research is an ADDIE research and development (R&D) model with small-scale and large-scale tests and data analysis using quantitative and qualitative analysis. Based on the research results obtained from several experts, the percentage validation of media experts was 91.35%, validation of language experts was 98%, and material expert validation was 95%, and student responses showed a percentage of 92.56%, with all criteria "Very Eligible". So it can be concluded that the Media Education Game Who Wants To Be A Millionaire on Plantae material is "very feasible" and student responses are very appropriate for use in learning SMA Negeri 1 Jati Agung.

**Keywords: ADDIE, Game Education, Plantae, Learning Media**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sindi Putri Pertiwi

Npm : 1911060208

Jurusan/Prodi : Pendidikan Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Education Game Who Wants To Be A Millionaire Berbasis Android Pada Materi *Plantae* Kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saluran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dengan *footnote* atau daftar Pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Lampung Selatan, 17 Juli 2023  
Penulis



**Sindi Putri Pertiwi**  
**1911060208**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Lel. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 telp. (0721) 703260**

**PERSEUTUJUAN**

**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Education Game *Who Wants To Be A Millionaire* Berbasis Andriod Pada Materi *Plantae* Kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung

**Nama** : Sindi Putri Pertiwi

**NPM** : 1911060208

**Program Studi** : Pendidikan Biologi

**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Nukhlatul Bidayati Haka, M.Pd.**  
NIK. 2013010919870709160

  
**Aryani Dwi Kesumawardani, M.Pd.**  
NIK. 2019040119900628001

Ketua Program Studi,

  
**Dr. Eko Kuswanto, M.Si.**

NIP. 19750514 200801 1 009



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratnín Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 telp (071) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Education Game *Who Wants To Be A Millionaire* Berbasis Android Pada Materi *Plantae* Kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung" yang disusun oleh: Sindi Putri Pertwi, NPM 1911060208, Program Studi Pendidikan Biologi telah diujikan pada sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Senin, 17 Juli 2023 pukul 08.00 - 09.20 WIB.

TIM PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Eko Kuswanto, M.Si. (.....)

Sekretaris Sidang : Iqlima Amelia, M.Si. (.....)

Penguji I : Laila Puspita, M.Pd. (.....)

Penguji II : Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd. (.....)

Penguji III : Aryani Dwi Kesumawardani, M.Pd. (.....)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Arya Diana, M.Pd.  
NPM 19640828198803 2 002



## MOTTO

لَيْسَ لَكُمْ آخِرَةٌ وَغَدُ جَاءَ فَإِذَا َ فَلَهَا أَسَأْتُمْ وَإِنَّ َ لِأَنْفُسِكُمْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ إِنَّ  
تَشْبِيرًا عَلَوْا مَا وَلِيْتَبَرُوا مَرَّةً أَوْلَ دَخَلُوهُ كَمَا أَلْمَسَجِدَ وَلِيَدْخُلُوا وَجُوهَكُمْ

Artinya: Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri, dan apabila datang saat hukuman bagi (kejahatan) yang kedua, (Kami datangkan orang-orang lain) untuk menyuramkan muka-muka kamu dan mereka masuk ke dalam mesjid, sebagaimana musuh-musuhmu memasukinya pada kali pertama dan untuk membinasakan sehabis-habisnya apa saja yang mereka kuasai.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Al-mumtaz, QS Al-isra'.7.



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupanjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat serta hidayahnya dalam memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi. Segala syukur kuucapkan kepada-Mu ya Robb, karena telah memberikan kemudahan serta kelancaran. Dengan rasa Bahagia dan bangga kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua ku tercinta Alm. Ayahanda Turiman dan Ibunda Rumiwati yang telah memberikan dukungan baik dalam bentuk materi maupun moril serta do'a yang selalu dipanjatkan sehingga menghantarkan aku dalam menyelesaikan Pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Adikku tersayang Firli Al-Razzak yang selalu memberi motivasi, yang selalu memberikan dukungan serta kasih sayang. Semoga kita dapat membahagiakan orang tua dan mengangkat derajat orang tua kita.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

## RIWAYAT HIDUP

Sindi Putri Pertiwi, dilahirkan pada tanggal 17 Agustus 2001 di Bandar Lampung yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Putri dari Alm. Bapak Turiman dan Ibu Rumiwati. Pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis yaitu Sekolah Dasar Negeri 1 Karang Anyar, Lampung Selatan (2007-2012), kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Al-Huda Jati Agung Lampung Selatan (2012-2015), kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Al-Huda Jati Agung pada tahun (2015-2018).

Pada tahun 2019 penulis resmi terdaftar sebagai mahasiswi Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur SPAN-PTKIN. Pada tahun 2022 penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Karang Anyar Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. Pada tahun yang sama penulis mengikuti kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Perintis 2 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, Kesehatan serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA EDUCATION GAME *WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE* BERBASIS ANDROID PADA MATERI *PLANTAE* KELAS X SMA NEGERI 1 JATI AGUNG”. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, para sahabat serta pengikut-Nya. Penulis Menyusun skripsi ini sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan telah terselesaikan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak khususnya dari dosen pembimbing skripsi, sehingga dapat diselesaikan sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, melalui skripsi ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Dr. Eko Kuswanto, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi dengan penuh ketulusan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Aryani Dwi Kesumawardani, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi dengan penuh ketulusan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.

6. Kepala sekolah, Guru dan Staf TU di SMA Negeri 1 Jati Agung yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Guru-guru Pesantrenku dan keluarga besarku yang selalu memberikan do'a, dukungan dan semangat.
8. Partnerku yang sangat baik dan selalu berusaha berperan dalam setiap Langkah hidupku.
9. Sahabat-sahabatku (Irmala Sari, Eka Nur Rahmawati, Nurul Safira, dan Dea Astria) yang selalu memberikan dukungan.
10. Sahabat-sahabatku seperjuangan Pendidikan Biologi C 2019 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua hal yang dilakukan dan segala kebaikan yang diberikan dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain serta mendapatkan Ridho dari Allah SWT. Dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran kepada pembaca yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



Bandar Lampung, 17 Juli 2023

Penulis



**Sindi Putri Pertiwi**

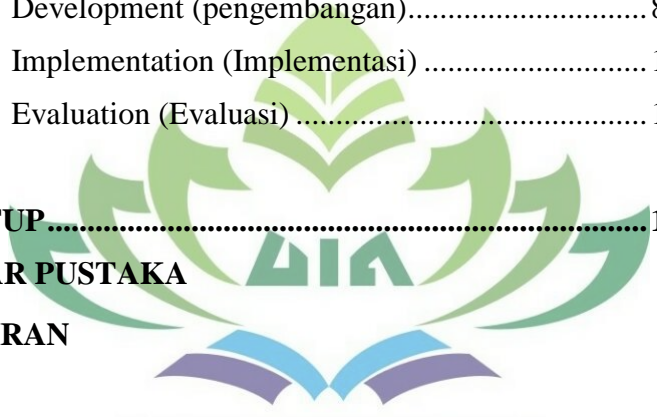
NPM. 1911060208

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>II</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>III</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>V</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>VI</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>VII</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VIII</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>IX</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XV</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XVI</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>XVII</b>
<b>I</b>	
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	25
B. Latar Belakang Masalah.....	26
C. Identifikasi Masalah.....	37
D. Batasan Masalah .....	38
E. Rumusan Masalah .....	39
F. Tujuan Penelitian .....	39
G. Manfaat Penelitian .....	40
H. Penelitian Yang Relevan.....	40

I.	Sistematika Penulisan.....	47
<b>BAB II</b>		
<b>LANDASAN TEORI</b>		
A.	Media Pembelajaran .....	25
1.	Pengertian Media Pembelajaran.....	25
2.	Macam-Macam Media Pembelajaran.....	26
3.	Pemilihan Media Pembelajaran.....	29
4.	Media Pembelajaran Game Education <i>Who Wants To Be A Millionaire</i> .....	30
B.	Game Who Wants To Be A Millionaire.....	32
1.	Pengertian Game .....	32
2.	Game Edukasi.....	33
3.	Android.....	33
4.	Kajian Materi Plantae .....	39
C.	Story Board Produk Media <i>Game Who Wants To Be A Millionaire</i> .....	60
<b>BAB III</b>		
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>		
A.	Tempat Dan Waktu Penelitian .....	64
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	64
C.	Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	67
E.	Tahap Validasi.....	69
F.	Uji Coba Produk.....	70
G.	Instrumen Pengumpulan Data .....	70
H.	Kisi - Kisi Validasi .....	71
1.	Kisi-Kisi Angket Untuk Validasi Ahli Materi.....	71

2.	Kisi-Kisi Angket Untuk Validasi Ahli Media .....	73
3.	Kisi-Kisi Untuk Validasi Ahli Bahasa .....	74
4.	Kisi- Kisi Untuk Angket Validasi Guru .....	75
5.	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta Didik .....	78
I.	Teknik Pengumpulan Data.....	79
<b>BAB IV</b>		
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
1.	Analysis (Analisis) .....	81
2.	Design (Desain).....	82
3.	Development (pengembangan).....	83
4.	Implementation (Implementasi) .....	102
5.	Evaluation (Evaluasi) .....	107
<b>BAB V</b>		
<b>PENUTUP</b> .....		<b>120</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil pra penelitian jenis <i>smartphone</i> yang digunakan..	35
Gambar 3. 1 Model ADDIE.....	65
Gambar 3. 2 Model Intruksional ADDIE.....	65
Gambar 4. 1 Grafik Presentase Ahli Media.....	89
Gambar 4. 2 Grafik presentase Ahli Materi.....	94
Gambar 4. 3 Grafik Presentase Ahli Bahasa.....	101





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Rata-rata nilai ulangan harian materi <i>Plantae</i> 3 tahun terakhir.....	3
1	
Tabel 1. 2 Data hasil pra penelitian di SMA Negeri 1 Jati Agung.....	36
Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Android dan Pengembangannya.....	34
Tabel 2. 2 KI, KD dan IPK Materi <i>Plantae</i> .....	39
Tabel 2. 3 URAIAN MATERI <i>PLANTAE</i> .....	40
Tabel 2. 4 Story Board Game Who Wants To Be A Millionaire.....	60
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	68
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Anket Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	73
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa.....	74
Tabel 3. 5 Kisi- Kisi Angket Validasi Guru.....	75
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik.....	77
Tabel 3. 7 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban.....	79
Tabel 3. 8 Skala Kelayakan Media Pembelajaran.....	80
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi.....	83
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media Sesudah Revisi.....	86
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi.....	90

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi Sesudah Revisi.....	92
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa Sebelum Revisi.....	95
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Sesudah Revisi.....	98
Tabel 4. 7 Hasil Responden Peserta Didik Pada Uji Coba Skala Kecil.....	102
Tabel 4. 8 Hasil Responden Peserta Didik Pada Uji Skala Luas.....	103
Tabel 4. 9 Produk Akhir Media Education <i>Who Wants To A Millionaire</i> .....	116



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b>	<b>PRODUK MEDIA EDUCATION GAME WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE .....</b>	<b>127</b>
<b>Lampiran 2</b>	<b>Dokumentasi.....</b>	<b>145</b>
<b>Lampiran 3</b>	<b>Kisi-Kisi Angket Validasi</b>	
Lampiran 3.1	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media .....	149
Lampiran 3.2	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	154
Lampiran 3.3	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa .....	159
Lampiran 3.4	Kisi-Kisi Angket Validasi Guru .....	163
<b>Lampiran 4</b>	<b>Surat Pengantar Validasi</b>	
Lampiran 4.1	Pengantar Validasi Angket.....	167
Lampiran 4.2	Pengantar Validasi Guru .....	169
Lampiran 4.3	Pengantar Validasi Ahli Media.....	171
Lampiran 4.4	Pengantar Validasi Ahli Materi .....	173
Lampiran 4.5	Pengantar Validasi Ahli Bahasa .....	175
<b>Lampiran 5</b>	<b>Pengisian Angket Validasi</b>	

Lampiran 5.1	Validasi Guru .....	177
Lampiran 5.2	Validasi Ahli Media .....	181
Lampiran 5.3	Validasi Ahli Materi.....	193
Lampiran 5.4	Validasi Ahli Bahasa.....	201

**Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi**

Lampiran 6.1	Keterangan Validasi Angket .....	205
Lampiran 6.2	Keterangan Validasi Ahli Media .....	206
Lampiran 6.3	Keterangan Validasi Ahli Materi.....	208
Lampiran 6.5	Keterangan Validasi Ahli Bahasa.....	210

**Lampiran 7 Tabulasi Data Angket**

Lampiran 7.1	Uji Skala Kecil .....	212
Lampiran 7.2	Uji Skala Luas .....	213

**Lampiran 8 Surat Menyurat**

Lampiran 8.1	Surat Izin Melaksanakan Penelitian .....	214
Lampiran 8.2	Surat Balasan Dari Sekolah .....	217

<b>Lampiran 9 Hasil Turnitin .....</b>	<b>218</b>
--	------------













## BAB I PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Judul merupakan komponen utama karya tulis, dari sebuah judul penulis dapat menyiratkan maksud dari sebuah karya tulis tersebut. Sebagai langkah awal untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan dapat memahami maksud sebuah judul, maka perlu adanya penegasan arti dan makna sebuah judul, adapun judul pada penelitian ini adalah **“PENGEMBANGAN MEDIA EDUCATION GAME WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE BERBASIS ANDROID PADA MATERI PLANTAE KELAS X SMA NEGERI 1 JATI AGUNG”** dalam hal ini penulis akan menguraikan istilah pokok yang terdapat dalam judul yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan berasal dari kata dasar kembang yang artinya bertambah sempurna. Pada kata pengembangan mendapat imbuhan pe- dan an. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pengembangan adalah proses, cara, pembuatan pengembangan. Penelitian Pengembangan disebut dengan istilah *Research & Development* (R&D).<sup>2</sup> Menurut *Borg & Gall* (1983) pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan.<sup>3</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses atau usaha untuk meningkatkan dan menyempurnakan suatu produk baru maupun produk yang telah ada.
2. *Media education* adalah alat bantu yang berfungsi dalam menjelaskan sebagian ataupun keseluruhan program

---

<sup>2</sup> Yuliani and Banjarnahor, “METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING,” 4.

<sup>3</sup> Putra et al., “KUPAS TUNTAS PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL BORG & GALL,” 7.

pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.<sup>4</sup> Media edukasi berbasis android memberikan nuansa tersendiri bagi peserta didik. Media edukasi bisa berupa materi pembelajaran, soal latihan, video, permainan dan lain-lain.

3. Game *Who Wants To Be A Millionaire* merupakan salah satu Game yang di tayangkan di Televisi. Game tersebut digunakan dalam sebuah pembelajaran untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran yang ada. Game tersebut berisi ringkasan materi dan soal-soal latihan untuk menguji pemahaman peserta didik pada materi yang sudah di ajarkan.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan ialah suatu faktor penunjang keberhasilan dan masa depan suatu bangsa. Nasib ataupun keadaan suatu bangsa di tentukan oleh generasi mudanya. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Ki Hajar Dewantara mengenai Pendidikan yaitu tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, Adapun maksudnya Pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.<sup>5</sup> Kegiatan utama dalam proses Pendidikan di sekolah adalah belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan Pendidikan. Sesuai dengan pra penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jati Agung mengenai proses pembelajaran yang berlangsung mulai dari media pembelajaran dan juga respon peserta didik dalam pembelajaran biologi.

---

<sup>4</sup> Andari, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA," May 10, 2020, 7.

<sup>5</sup> Rachman, Nurgiansyah, and Kabatiah, "Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia," 7.

Peserta didik yang belajar diharapkan dapat mengalami perubahan di bidang kognitif, efektif dan psikomotor. Pendidik merupakan pemegang peranan utama dalam proses belajar mengajar tersebut. Setiap prosesnya menuntut peserta didik untuk aktif dan ikut andil dalam proses pembelajaran.<sup>6</sup> Kegiatan pembelajaran adalah suatu kegiatan pokok dalam seluruh proses Pendidikan di sekolah. Dalam suatu proses Pendidikan sangat diperlukan konsep yang jelas.<sup>7</sup> Karena konsep itulah yang mempengaruhi hasil atau tercapainya tujuan dari pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan Pendidikan salah satunya bergantung pada proses belajar yang dialami atau dilalui oleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Hal yang dapat menentukan keberhasilan dari suatu pembelajaran. Antara lain keberhasilan seorang pendidik dalam suasana belajar, hal ini dilakukan dengan Teknik penguasaan kelas, mengusahakan kelas kondusif dan tetap aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu pendidik sangat dituntut mengetahui strategi yang baik dalam penguasaan kelas.<sup>8</sup> Seorang pendidik tidak hanya dituntut memberikan pengajaran yang efektif dan juga inovatif namun seorang pendidik juga dituntut untuk dapat memberikan perhatian terhadap perkembangan peserta didik baik dalam hal inteligensi maupun psikisnya. Seorang pendidik bukan hanya berperan sebagai pemberi informasi saja, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai.<sup>9</sup>

Tenaga edukatif professional yang dapat memberikan pelayanan optimal kepada peserta didik dan peningkatan mutu generasi muda bangsa, hingga saat ini masih di rasakan amat sulit dan sukar dipecahkan masalahnya. Akan tetapi tidak sedikit pendidik yang

---

<sup>6</sup> Setiawan, "Manajemen Kegiatan Evaluasi Pembelajaran," 4.

<sup>7</sup> Setiawan, 506.

<sup>8</sup> Nabila, Humaira, and Setiadi, "NILAI PENDIDIKAN DALAM NOVEL RINDU IBU ADALAH RINDUKU KARYA MOTINGGO BUSYE."

<sup>9</sup> Citra and Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," 12.

memberikan seluruh waktu, tenaga dan pikirannya demi kemajuan peserta didiknya. Sebab menjadi seorang pendidik tidak lah hanya sebatas perannya dilingkungan sekolah namun juga keberadaannya dimasyarakat bahkan dilingkungan keluarganya sendiri.<sup>10</sup> Dalam situasi Pendidikan, khususnya Pendidikan formal di sekolah, guru merupakan komponen yang penting dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Dengan kata lain, guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil Pendidikan yang berkualitas. Dengan demikian, upaya perbaikan apapun yang dilakukan untuk meningkatkan Pendidikan tidak akan memberikan sumbangan yang signifikan tanpa didukung oleh guru yang kreatif, professional dan berkompoten. Oleh karena itu, diperlukanlah sosok guru yang mempunyai kualifikasi, kompetensi, dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya. Satu kunci pokok tugas dan kedudukan guru sebagai tenaga professional menurut ketentuan pasal 14 UU RI tahun 2005 tentang guru dan dosen adalah sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) yang berfungsi meningkatkan kualitas Pendidikan nasional. Sebagai agen pembelajaran (*learning agent*), guru memiliki peran sentral dan cukup strategis antara lain sebagai fasilitator, motivator, demonstrator, korektor, informator, pemacu perekayasa pembelajaran dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Dengan kata lain adalah guru yang professional pada intinya adalah guru yang memiliki daya kreasi dan kompetensi dalam melakukan tugas Pendidikan dan pengajaran.<sup>11</sup>

Seorang guru adalah pendidik kedua setelah orang tua, yang sangat mempengaruhi kepribadian peserta didik. Misalnya, apabila tingkah laku pendidik atau guru itu baik maka tingkah laku peserta didik juga mayoritas baik. Demikian pula sebaliknya jika sikap atau akhlak pendidik kurang baik, jelas pula bahwa sikap atau akhlak peserta didiknya akan kurang baik juga. Sikap peserta didik mudah

---

<sup>10</sup>Sardi, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN SOMATIS, AUDITORI, VISUAL DAN INTELEKTUAL (SAVI)," 4.

<sup>11</sup>Setiawan, "Manajemen Kegiatan Evaluasi Pembelajaran," 19.

meniru segala tingkah dan perbuatan oleh guru yang disenanginya, termasuk guru yang merupakan sosok teladan bagi mereka. Kehadiran guru di dalam sekolah dan masyarakat merupakan factor utama dalam mencapai tujuan Pendidikan. Keterampilan seorang guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran merupakan sesuatu yang erat kaitannya dengan tugas dan tanggung jawab guru sebagai pengajar yang mendidik di sekolah dan lingkungan masyarakat. Menjadi guru yang ideal guru harus selalu cermat dalam menentukan Langkah, bersifat sabar, teladan, serta tanggap terhadap situasi dan juga kondisi yang ada. Oleh karena itu, kompetensi merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dari diri seseorang dalam melaksanakan sebuah tugas. Maka dapat dipahami bahwa kompetensi seorang guru merupakan suatu komponen yang harus dimiliki atau dikuasai oleh seorang guru dan sebagai alat untuk memberikan bantuan dan pelayanan terbaik kepada peserta didik.

Sebagaimana Rosulullah SAW yang merupakan pendidik terbaik sepanjang masa dan menjadi orang yang pertama dalam sejarah peradaban yang memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap dunia. Rosulullah SAW mengajar dan mendidik para sahabatnya sehingga mereka menjadi anak-anak didik terbaik. Seperti yang Allah SWT firmankan di dalam Al-Qur'an:

عَلَيْكُمْ يَتْلُو مِنْكُمْ رَسُولًا فِيكُمْ أَرْسَلْنَا كَمَا  
وَالْحِكْمَةَ الْكِتَابَ وَيُعَلِّمُكُمْ وَيُزَكِّيكُمْ آيَاتِنَا  
تَعْلَمُونَ تَكُونُوا لَمْ مَا وَيُعَلِّمُكُمْ

Artinya:

“Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat kami kepadamu) kami telah mengutus kepadamu rosul di antara kamu yang membacakan ayat-ayat kami kepada kamu dan menyucikan kamu dan mengajarkan kepada kamu Al-kitab dan Al- hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.” (Al-Baqoroh : 151)

Berdasarkan Tafsir Ibnu Katsir pada ayat tersebut Allah SWT mengingatkan kepada hamba-hambaNya yang mukmin nikmat yang telah dilimpahkan-Nya kepada mereka, yaitu diutus-Nya seorang rosul yakni Nabi Muhammad SAW untuk membacakan kepada mereka ayat-ayat Allah SWT yang jelas, mrenyucikan serta membersihkan mereka dari akhlak yang rendah, jiwa yang kotor dan perbuatan yang jahiliah, mengeluarkan mereka dari kegelapan kepada cahaya, mengajarkan kepada mereka Al-Qur'an dan sunnah serta hal-hal yang sebelumnya tidak mereka ketahui.

Sebagaimana yang Rosulullah SAW ajarkan dalam memberikan Pendidikan yang tidak hanya memberikan pengetahuan yang belum di ketahui namun juga memberikan pengajaran agar terciptanya akhlak yang baik dalam jiwa setiap yang diajarkannya. Maka sebagai seorang pendidik perlu mempraktekkan dalam pengajaran di dalam Pendidikan saat ini baik di sekolah maupun di luar sekolah. Pembelajaran sejatinya tidak hanya dapat dilakukan didalam sekolah Bersama pendidik, tetapi juga di lakukan di luar sekolah. Sebab, untuk mencapai proses pemahaman terhadap materi pembelajaran, seorang peserta didik perlu juga mengulang kembali materi dirumah agar memperoleh hasil yang maksimal. Sehingga perlu adanya kebiasaan yang menjadikan pembelajaran tersebut melekat dalam waktu yang lama. Hasil belajar merupakan keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang leboh luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>12</sup> Hasil belajar dapat kita lihat dari nilai hasil ulangan harian, ulangan tengah semester maupun ujian nasional. Ulangan tengah semester dan ulangan akhir ssemester biasanya dijadikan patokan keberhasilan pada setiap tahapannya dan dijadikan syarat dalam kenaikan kelas.

---

<sup>12</sup> Ilmiahwati, Hajron, and Pd, "Improving Learning Outcomes for Class II Students of SDIT Ar Risalah Secang Through Classroom Reading Program."

Berdasarkan data dari guru mata pelajaran Biologi yang ada di SMA Negeri 1 Jati Agung mengenai hasil belajar peserta didik pada materi *Plantae* pada kurun waktu tiga tahun terakhir, dapat dilihat pada table 1.1 berikut:

**Tabel 1. 1 Rata-rata nilai ulangan harian materi *Plantae* 3 tahun terakhir di SMA N I Jati Agung**

Tahun	Kategori	Interval Nilai	Kelas				KKM
			X IPA 1	X IPA 2	X IPA 3	X IPA 4	
2019/2020	Sangat Tinggi	>92-100	-	-	-	-	72
	Tinggi	>83-92	8	5	6	5	
	Sedang	≥75-83	10	9	5	5	
	Rendah	<75	12	16	19	20	
	Jumlah		30	30	30	30	
2020/2021	Sangat Tinggi	>92-100	-	-	-	-	73
	Tinggi	>83-92	5	5	6	5	
	Sedang	≥75-83	10	12	9	14	
	Rendah	<75	15	13	15	11	
	Jumlah		30	32	30	30	
2021/2022	Sangat Tinggi	>92-100	-	-	-	-	75
	Tinggi	>83-92	4	5	5	3	
	Sedang	≥75-83	6	6	6	5	
	Rendah	<75	23	19	21	25	
	Jumlah		33	30	32	33	

Sumber: Data arsip pegangan guru

Dari table hasil ulangan harian mata pelajaran Biologi materi *Plantae* kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung ternyata hasil belajar siswa masih bisa dikategorikan rendah. Tidak ditemukan peserta didik yang



mendapatkan nilai dengan kategori tinggi. Siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori tinggi pada tahun ajaran 2019-2020 sejumlah 24 peserta didik dari 120 peserta didik atau setara dengan 28,8% dari peserta didik yang ada pada tahun ajaran tersebut. Sedangkan pada tahun ajaran 2020-2021 terdapat 21 peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori tinggi, atau setara dengan 25,62% dari 122 peserta didik yang ada. Dan pada tahun ajaran 2021-2022 terdapat 17 peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi, atau setara dengan 21,8% dari 128 peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan guru kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif, media yang digunakan oleh guru hanya sebatas *mind mapping* yang terbuat dari karton dan terkadang hanya menggunakan *power point* saja. Hal demikian yang membuat siswa merasa bosan dan malas untuk memperhatikan dan tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Factor – factor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah factor internal (Kesehatan, intelegensi dan bakat, minat, motivasi dan cara belajar) dan factor eksternal (keluarga, sekolah).<sup>13</sup> Setiap pembelajaran yang berlangsung tidak terlepas dari model dan media pembelajaran.<sup>14</sup> Dalam proses belajar mengajar lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melakukan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama penggunaan model pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi dan lingkungan belajar.

---

<sup>13</sup> Hemayanti, Muderawan, and Selamat, "ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI MIA PADA MATA PELAJARAN KIMIA," 4.

<sup>14</sup> Iskandar, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas IX.A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021," 6.

Kunci keberhasilan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya adalah dengan cara pengembangan ilmu sains khususnya biologi.<sup>15</sup> Ilmu sains sangat berperan penting dalam perkembangan teknologi, sebab menjadi ilmu dasar dalam penciptaan IPTEK atau Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Adapun kaitannya dengan pembelajaran di sekolah dan implementasinya pada kurikulum saat ini ialah hakikat pembelajaran biologi diarahkan kepada suasana pembelajaran yang kreatif, analisis serta kritis dalam memecahkan masalah. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas Pendidikan.<sup>16</sup> Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong pencapaian pembelajaran yang efektif yaitu dengan menggunakan alat bantu belajar atau yang disebut dengan media. Salah satu media yang menarik digunakan yaitu berupa media aplikasi *game*. Dalam Al-Qur'an surah Muhammad ayat 36 disebutkan bahwa di dunia ini adalah tempat permainan dan senda gurau.

تُؤْمِنُوا وَإِنَّ َ وَلَهُوَ لَعِبُّ الدُّنْيَا الْحَيَاةِ إِنَّمَا  
أَمْوَالِكُمْ يَسْأَلُكُمْ وَلَا أَجُورَكُمْ يُؤْتِكُمْ وَتَتَّقُوا

Artinya:

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”. (QS. Muhammad: 36)

<sup>15</sup> Sari et al., “PERSEPSI GURU BIOLOGI TERHADAP COMPUTATIONAL THINKING PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS SE KECAMATAN KAYEN,” 14.

<sup>16</sup>Fitriana, Maimunah, and Roza, “Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi,” 7.

Di dalam ayat ini Allah SWT menganjurkan dan mendorong orang-orang yang beriman agar berjihad di jalan Allah dan menafkahkan harta di jalan-Nya seakan-akan mengatakan, “Wahai orang-orang yang beriman, berjuanglah di jalan Allah untuk menghancurkan musuh-musuh Allah dan musuh-musuhmu, yaitu orang-orang kafir Mekah. Janganlah sekali-kali terpesona oleh kehidupan dunia itu hanyalah sementara hanya permainan dan senda gurau. Semua yang ada di dunia ini akan hilang lenyap, kecuali ketaatan dan ibadah kepada Allah. Karena ketaatan dan Ibadah kepada Allah itu akan menjadi sebab untuk memperoleh kehidupan yang sebenarnya nanti di Akhirat”. Dan dari ayat ini juga menjelaskan bahwa jihad di jalan Allah tergolong suatu ibadah yang menunjukka ketaatan dan kepatuhan kepada Allah. Dunia adalah tempat bermain, berarti pemainnya itu sendiri adalah sebuah makhluk yang menghidupi bumi. Manusia sebagai pemimpin di bumi yang lebih dipercayakan oleh Allah SWT di bandingkan dengan Makhluk yang lainnya. Manusia cenderung bermain dengan penempatan peran yang semakin jelas seiring dengan perjalanan waktu usia manusia. Setiap pemain di dunia ini harus adil supaya tiap-tiap pemain dapat memainkan perannya masing-masing dengan baik dan benar.

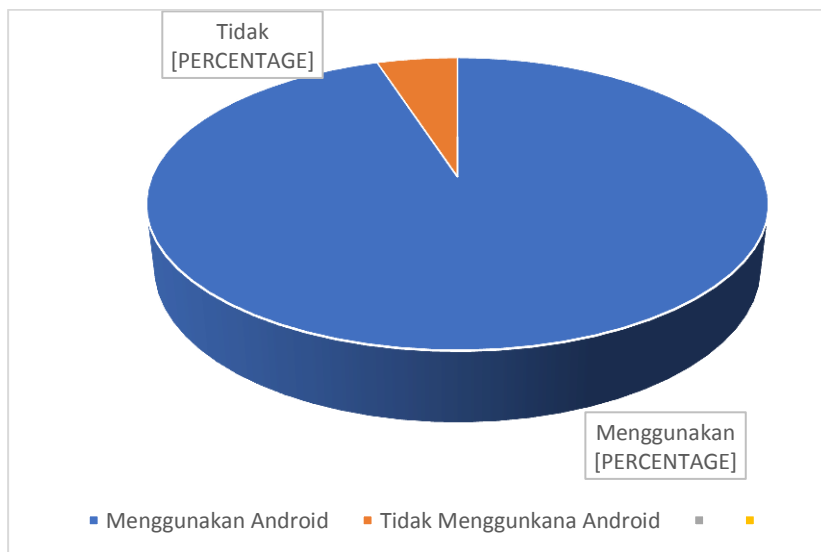
Sebagaimana suasana belajar saat ini yang menuntut peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Karena diharapkan dari system pada kurikulum ini akan menciptakan siswa yang memiliki keberanian mengungkapkan pendapat di khalayak umum dan ikut andil dalam masyarakat nantinya. Segala kegiatan peserta didik yang menghasilkan suatu perubahan khas yaitu berupa hasil yang akan tampak melalui prestasi belajar yaitu disebut dengan aktivitas belajar. Salah satu wujud keberhasilan siswa ialah ditandai dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.<sup>17</sup> Penguasaan pada materi pembelajaran itu sendiri dapat dilihat melalui hasil belajar siswa yang dapat dilihat dengan menggunakan sajian

---

<sup>17</sup>Andari, “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA,” May 10, 2020.

soal-soal. Penguasaan materi juga dapat dilihat dari keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapatnya, hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu menguasai materi dengan baik.

Adapun hasil pra penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung yang melibatkan 140 peserta didik menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik menggunakan *smartphone* jenis android. Dengan data 95 % atau 133 dari 140 peserta didik menggunakan *smartphone*. Dan 5 % atau 7 peserta didik tidak menggunakan *smartphone*. Adapun penyajian data dapat dilihat dalam grafik lingkaran 1.1 berikut:



**Gambar 1.1 Hasil pra penelitian jenis *smartphone* yang digunakan**

Sedangkan dari hasil pra penelitian juga telah di dapatkan hasil mengenai beberapa hasil lain yang akan dijelaskan dengan table 1.2 berikut ini:

**Tabel 1. 2 Data hasil pra penelitian di SMA Negeri 1 Jati Agung**

No	Indikator Pertanyaan	Presentase
1	Pembelajaran Biologi merupakan pembelajaran yang mudah dimengerti	60%
2	Pembelajaran Biologi ditunjang dengan menggunakan buku dan LKS saja sudah menyenangkan dan mudah dipahami	40%
3	Media pembelajaran yang menarik seperti <i>Game Education</i> dapat merubah pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menarik	95%

Dari data pada table 1.2 dapat terlihat bahwa pembelajaran Biologi merupakan pembelajaran yang cukup mudah dipahami. Dari 140 peserta didik yang ada, terdapat 84 peserta didik yang sangat setuju bahwa pembelajaran Biologi mudah di pahami. Sedangkan berdasarkan hasil dari Pra Penelitian yang dilaksanakan juga menunjukkan bahwa Pembelajaran Biologi menggunakan Buku dan LKS belum dapat menjadikan Pembelajaran Biologi menyenangkan dan mudah dipahami. Terlihat dari data pra penelitian menunjukkan bahwa 40% atau 56 peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan LKS dan buku. Sedangkan 84 peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran kurang menarik dan menimbulkan rasa bosan. Dan berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan tenaga pendidik (guru) SMA Negeri 1 Jati Agug mengenai media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan buku ajar dan di bantu dengan LKS ataupun PPT. Hal ini menunjukkan bahwa sangat dibutuhkannya pengembangan media pembelajaran yang baru. Untuk membantu

tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Dan didukung juga dengan hasil tanggapan peserta didik yang memperoleh angka 95% atau setara dengan 133 peserta didik menyatakan sangat setuju pada pernyataan penggunaan *Game Education* pada pembelajaran.

Dengan melihat sarana dan prasarana yang ada di SMA Negeri 1 Jati Agung yang sudah lengkap, mulai dari proyektor, sound system, dan juga jaringan internet yang sangat layak. Maka peneliti ingin menciptakan suatu Media Pembelajaran yang menarik berupa *Game Education*. *Game* yang dapat diakses dengan menggunakan android peserta didik masing-masing dimanapun dan juga kapanpun. Ditunjang juga dengan peraturan sekolah yang memperbolehkan peserta didik membawa *handphone* ke sekolah dan digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas. Hal itu yang mendasari peneliti untuk menciptakan media pembelajaran berupa *Game Who Wants To be A Millionaire*. Kekreatifan seorang guru dalam menciptakan media pembelajaran sangat menentukan perjalanan Kegiatan Belajar Mengajar. Media pembelajaran berfungsi menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Yang diharapkan dari suatu pembelajaran yang menarik akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan akan mempercepat proses pemahaman peserta didik.

### C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses belajar di kelas, sehingga peserta didik sulit untuk menerima dan mempelajari materi yang ada.
2. Pembelajaran biologi hanya mengandalkan buku pegangan guru, lingkungan sekolah dan media sederhana lainnya. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat belajar.

3. Kebutuhan terhadap media pembelajaran yang menarik sangat tinggi untuk menambah minat dan menghadirkan suasana baru di dalam kelas.

#### **D. Batasan Masalah**

Suatu penelitian harus memiliki arah yang jelas dan pasti, maka penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini di fokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis Game Education *Who Wants To Be A Millionaire* pada materi *Plantae* Kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung.
2. Pengajuan produk media Pembelajaran berupa Game *Who Wants To Be A Millionaire* di sesuaikan dengan langkah-langkah penelitian *Research and Development* yang mengacu pada model ADDIE dengan uji skalanya berupa uji skala kecil dan uji skala luas. Uji skala kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal ketika media digunakan. Melalui uji kelompok kecil diharapkan tidak ada masalah yang mendasar ketika *Media Education Game* digunakan. Jumlah subjek uji coba terdiri dari uji coba kelompok kecil sebanyak 9-20 peserta didik, dan uji coba skala luas yaitu dengan menggunakan skala yang lebih luas dari uji coba kelompok kecil.<sup>18</sup> Sehingga dalam hal ini peneliti menggunakan uji coba skala kecil sebanyak 10 peserta didik dan uji coba skala luas 40 peserta didik. dengan menggunakan tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa.

---

<sup>18</sup> Octaviani, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR," 5.

3. Media pembelajaran berbasis Game Education *Who Wants To Be A Millionaire* berisi serangkaian materi dan pertanyaan-pertanyaan mengenai Materi *Plantae*.

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis Game Education *Who Wants To Be A Millionaire* pada materi *Plantae* kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Game Education *Who Wants To Be A Millionaire* pada materi *Plantae* kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung?
3. Bagaimana responden peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Game Education *Who Wants To Be A Millionaire* di SMA Negeri 1 Jati Agung?

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Game Education *Who Wants To Be A Millionaire* pada materi *Plantae* kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Game Education *Who Wants To Be A Millionaire* pada materi *Plantae* kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung
3. Untuk mengetahui responden peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Game Education *Who Wants To Be A Millionaire* di SMA Negeri 1 Jati Agung



## G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Bagi Peserta Didik  
Membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan daya tariknya dalam belajar materi biologi.
2. Bagi Guru  
Memberikan alat bantu pembelajaran Biologi dalam menciptakan suatu suasana belajar yang lebih bermakna.
3. Bagi sekolah  
Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam pengembangan perangkat ajar sebagai peningkatan dalam pembelajaran.
4. Peneliti lain
  - a. Menambah pengetahuan dan pengalaman khususnya yang terkait dengan Pengembangan Pembelajaran berbasis Game Education *Who Wants To Be A Millionaire*.
  - b. Meningkatkan motivasi peneliti untuk menciptakan media pembelajaran baru untuk membantu proses belajar peserta didik.

## H. Penelitian Yang Relevan

Peneliti dalam mengembangkan produk terlebih dahulu melakukan kajian teori dalam beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan, berikut ini akan dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Zanida Zulfana Kusnari dan Ani Rakhmawati (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Inovasi Pembelajaran Bahasa Baku Dengan Media Pembelajaran Game Edukasi”. Dengan tujuan untuk mengetahui dan membuktikan adanya perbedaan nilai akhir dan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan berbantu dengan media berupa Game

Education Who Wants To Be A Millionaire. Media di rancang menggunakan quasi experimental dengan non equivalent control group design. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan hasil 75,89 dengan menggunakan Game Who wants To Be A Millionaire dan pada kelas control memperoleh hasil 71,69.<sup>19</sup>

2. Ebid Rocky Alfatikh (2021) pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kuis Interaktif Who Wants To Be A Millionaire Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan eksperimen semu (quasi eksperimental research). Dengan menggunakan desain pretest dan posttest. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang melakukan model pembelajaran kuis interaktif who wants to be a millionaire lebih meningkat hasil belajarnya dari yang awalnya rata rata 82,25 dari sebelumnya saat pretest sebesar 70,25. Kenaikan cukup signifikan sebesar 12 angka. Dilihat dari siswa yang tuntas juga meningkat drastis dari yang awalnya hanya 6 siswa saat pretest menjadi 12 siswa saat posttest.<sup>20</sup>
3. Afiatun Zahra (2022) dengan judul penelitiannya yaitu “Pengembangan Game Edukasi Who Wants To Be A Millionaire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”. Metode penelitian yang digunakan adalah D&D (Design and Development) dengan model yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Tahapan dalam melakukan penelitian terdiri dari planning, production, evaluation, disingkat PPE. Instrumen pada penelitian ini menggunakan tes dan angket validasi ahli. Subjek uji coba yang dilakukan secara terbatas sejumlah 10 siswa kelas IV SD Angkasa 1 Lanud Husein Sastranegara. Hasil persentase rata-rata validasi ahli, yaitu 92,8% dengan kategori “Sangat Baik”.

---

<sup>19</sup> Kusnasari and Rakhmawati, “Inovasi Pembelajaran Bahasa Baku Dengan Media Pembelajaran Game Edukasi,” 2.

<sup>20</sup> Alfatikh, “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA,” 3.

Hasil uji coba media evaluasi game edukasi “Who Wants to be a Millionaire” menunjukkan adanya peningkatan dari hasil pre-test dengan nilai rata-rata 62,5 menjadi 95,5 pada hasil post-test dengan kategori rata-rata sangat baik. Dari hasil tersebut, media game edukasi “Who Wants to be a Millionaire” sangat layak digunakan. Namun demikian rekomendasi untuk peneliti selanjutnya bahwa untuk icon “Phone a Friend” dapat dikembangkan lebih lanjut, agar ketiga icon pada alat bantu dalam media evaluasi bisa digunakan.<sup>21</sup>

4. Rizki Ramadhan dan M. Iqbal (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Who Wants To Be A Millionaire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran PPKN di Keas VIII B SMP N 18 KOTA JAMBI. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa rendah yakni sebanyak 18 siswa dari 32 siswa yang tidak tuntas dalam tes akhir semester ganjil atau dalam artian sebanyak 60% siswa tidak tuntas dan hanya sebanyak 40% pada KKM 70. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan metode ADDIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, tanggapan guru pengampu mata pelajaran serta tes hasil belajar. Hasil penelitian diperoleh skor 77% pada uji validitas ahli materi, skor 83% pada uji validitas ahli bahasa dan skor 88% pada uji validitas ahli MEDIA dengan itu dapat dikatakan bahwa media layak untuk diuji coba kepada siswa kelas VIII SMP 18 Kota Jambi. Lalu pada tahap implementasi diperoleh skor 96% untuk penilaian guru mata pelajaran, skor 90% untuk respon siswa kelompok kecil dan skor 93% untuk respon siswa pada uji coba kelompok besar. Sementara itu diperoleh juga sebanyak 91% siswa

---

<sup>21</sup> Afiatun Zahra, “Pengembangan Game Edukasi “Who Wants To Be A Millionaire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar, Thesis Universitas Indonesia, 2021,5.

tuntas atau dalam artian sebanyak 29 dari 32 siswa melebihi KKM yang ditentukan yakni 70 sementara itu hanya 3 siswa yang tidak tuntas. Kemudian didapat kesimpulan bahwa produk game edukasi “who wants to be a millionaire” sangat layak dan praktis dapat diterapkan pada pembelajaran PPKN dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas VIII B SMP N 18 Kota Jambi pada mata pelajaran ppkn materi kebangkitan nasional tahun 1908.<sup>22</sup>

5. Andi Yusrina, dkk (2021) dengan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Model Team Games Tournament Menggunakan Tournament Who Wants To Be A Millionaire Terhadap Minat Belajar Fisika” Penelitian ini termasuk jenis penelitian quasi eksperimen design menggunakan model kooperatif tipe team games tournament. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 24 Bone tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 85 orang. Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yang berjumlah 56 peserta didik. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata minat belajar fisika peserta didik pada post test kelas kontrol sebesar 52,89 dan kelas eksperimen sebesar 66,90. Selain itu, pada uji hipotesis didapatkan nilai signifikan 2-tailed sebesar 0,000. Karena nilai sig (2-tailed), 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament menggunakan tournament who wants to be a millionaire terhadap minat belajar fisika peserta didik.<sup>23</sup>
6. Cahyadi, (2020) dengan judul penelitian “Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Permainan

---

<sup>22</sup> Rizki Ramadhan, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi “Who Wants To Be A Millionaire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN DI Kelas VIII B SMP N 18 KOTA JAMBI”,2022,7.

<sup>23</sup> Jusriana, Qaddafi, and Ansal, “PENGUNAAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT MENGGUNAKAN TOURNAMENT WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE TERHADAP MINAT BELAJAR FISIKA,” 8.

Kuis "Who Wants To Be A Millionaire" Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang mendeskripsikan efektifitas permainan kuis who wants to be a millionaire dalam pembelajaran tematik di kelas VI A SD Negeri Jayasakti 02 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi. Peningkatan dapat dilihat dari proses dan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil evaluasi siklus pertama sampai dengan kedua didapat nilai rata-rata pre-test 46,36 dan pos-test 77,27 dalam siklus pertama. Nilai rata-rata pre-test dalam siklus kedua adalah 45,00 dan rata-rata post-testnya 81,81, perbandingan nilai pre-test dan pos-test dalam dua siklus tersebut terlihat peningkatan yang signifikan. Dilihat dari proses pembelajaran dengan permainan kuis who wants to be a millionaire respon siswa sangat baik, dibuktikan dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran baik secara sosial maupun emosional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dengan permainan kuis who wants to be a millionaire dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.<sup>24</sup>

7. Wawang Juangsih (2022) dengan judul penelitiannya yaitu Penggunaan Media Game Who Wants To Be A Millionaire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar The Transportation (PTK Bahasa Inggris di Kelas IX SMPN 3 Situraja) Metode yang digunakan pada penelitian PTK yang terdiri dari 2 (dua) siklus, dan setiap siklus terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tindakan bahwa Media Game Who Wants To Be Millionaire dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi The Transportation di Kelas IX-A SMPN 3 Situraja. Selanjutnya peneliti merekomendasikan: (1) Bagi Guru yang mendapatkan kesulitan yang sama dapat menerapkan Media Game Who Wants To Be Millionaire untuk meningkatkan Hasil Belajar. (2) Agar mendapatkan hasil yang maksimal maka

---

<sup>24</sup> Cahyadi, "MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI PENERAPAN MODEL PERMAINAN KUIS WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE," 7.

diharapkan guru lebih membuat Media Game Who Wants To Be Millionaire yang lebih menarik dan bervariasi.<sup>25</sup>

8. Ardiansyah dan Ade Dean (2021) dengan judul Penelitian Pengembangan Game Who Wants To Be A Chemist Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Struktur Atom Kelas X SMA/MA. Dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan mengetahui respon peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research & development) mengadaptasi dari model pengembangan Hannafin dan Peck. Penelitian ini melibatkan 2 ahli materi yaitu dari dosen ahli dan guru mata pelajaran kimia, 1 ahli media dari dosen ahli. Subjek dalam penelitian ini melibatkan 10 peserta didik untuk penelitian skala kecil dan 20 peserta didik untuk penelitian skala menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid atau layak dikembangkan dengan rincian nilai dari dosen ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,3 termasuk dalam kategori “sangat layak”, guru ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,4 termasuk dalam kategori “sangat layak”. Adapun respon peserta didik menunjukkan hasil yang positif, pada uji coba skala kecil memperoleh persentase sebesar 82,3 % termasuk dalam kategori “sangat setuju” dan respon peserta didik pada skala menengah memperoleh persentase sebesar 86,8 % termasuk dalam kategori “sangat setuju”.
9. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Miryantini, Titin. 2019 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran E-Game Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Materi Volume Bangun Ruang Di Kelas V SD. Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  
1) pengembangan media pembelajaran e-game interaktif

---

<sup>25</sup> Juangsih, “PENGUNAAN MEDIAGAME WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR THE TRANSPORTATION (PTK Bahasa Inggris di Kelas IX-A SMPN 3 Situraja),” 10.

berbasis adobe flash menunjukkan kriteria sangat valid, hal ini dapat dilihat dari persentase yang dihasilkan validasi ahli materi 90% dan ahli media 80%.

2) tingkat kelayakan 93,94% dari hasil respon siswa terhadap penggunaan e-game. Penggunaan media e-game pada saat proses pembelajaran membuat siswa lebih tertarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa e-game interaktif berbasis adobe flash dapat digunakan sebagai penunjang media pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar.

10. Muhammad Rizal Kurniawan dan Listika Yusi Risnani (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Pada Materi Plantae Siswa SMA Kelas X” Dengan jenis penelitian pengembangan (Teseach & Development) model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa game edukasi digital “Adventure of Plant” menunjukkan hasil rata-rata penilaian baik sampai dengan baik sekali. Sehingga game edukasi digital yang di kembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi menunjukkan game edukasi digital “Adventure of Plant” berpengaruh (sedang) terhadap peningkatan pemahaman konsep yang dapat di lihat dari hasil belajar siswa pada materi plantae.<sup>26</sup>

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang ada, keterbaharuan

dari media yang yang peneliti kembangkan yaitu:

1. Pengembangan produk di desain dengan menggunakan *Corel Draw X4* berbantu dengan power point.

---

<sup>26</sup> Kurniawan and Risnani, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DIGITAL DAN IMPLEMENTASI PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI MATERI PLANTAE SISWA SMA KELAS X,” 10.

2. Tampilan awal produk diawali dengan tiga *content* pembuka.
3. Terdapat beberapa menu yang dapat diakses didalam *game*, yaitu Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian, Tujuan Pembelajaran, aturan main, ringkasan materi, soal latihan dan soal remedial.
4. Terdapat dua tombol bantuan yang dapat diakses di dalam *game* yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *fifty-fifty* dan *ask to audience*.

### **I. Sistematika Penulisan**

Agar mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada dalam proposal skripsi ini secara menyeluruh, dikemukakan sistematika sebagai pedoman dalam penulisan proposal skripsi, Adapun penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal skripsi  
Bagian awal skripsi memuat sampul depan, halaman judul, halaman pengesahan, halaman daftar isi, halaman table, halaman daftar gambar dan halaman daftar lampiran.
2. Bagian utama skripsi  
Bagian utama skripsi adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan atas penegasan judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi deskripsi teoritik, teori-teori tentang pengembangan model, materi biologi *Plantae* (tumbuhan) dan desain penelitian.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**



Bab ini berisi tempat dan waktu penelitian media pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subyek uji coba penelitian pengembangan, instrument penelitian, uji coba produk dan Teknik analisis data.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang deskripsi dari hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba dan kajian produk akhir.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi point kesimpulan dan rekomendasi.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Education *Who Wants To Be A Millionaire* di desain dengan menggunakan Power Point berbantu dengan software berupa Corel Draw X4. Dari segi desain terdiri dari warna yang bervariasi, terdapat gambar bergerak, dan banyak tampilan menu. Dari segi materi yaitu: terdiri dari Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran, Ringkasan materi *Plantae*, soal Latihan dan remedial. Kemudian dari segi Bahasa yaitu menggunakan Bahasa yang jelas, lugas dan mudah dipahami.
2. Kelayakan setelah di validasi oleh validator 3 tim ahli yaitu ahli media sebesar 91,35%, ahli materi 95%, ahli bahasa sebesar 98% yang berarti bahwa Media Education *Who Wants To Be A Millionaire* “sangat layak” untuk di kembangkan.
3. Respon Media Education *Game Who Wants To Be A Millionaire* oleh peserta didik diperoleh hasil perolehan presentase sebesar 92,56%. Yang menyatakan “sangat menarik”. Sehingga, respon peserta didik menyatakan bahwa media Education *Who Wants To Be A Millionaire* dapat merubah suasana belajar di kelas yang membosankan menjadi menyenangkan. Penggunaan Bahasa lebih sederhana dan mudah dipahami.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik  
Pendidik dapat mengaplikasikan Media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan menyenangkan dan dapat diakses dimana saja.
2. Bagi peserta didik  
Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri
3. Bagi peneliti lain
  - a. Hendaknya peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran ini untuk menghemat biaya dan waktu penelitian, atau berbasis android/*smartphone* sesuai dengan perkembangan zaman dan berbasis game. Dan mengembangkan lebih lanjut agar skor *game* dapat muncul secara otomatis.
  - b. Hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis game dengan menggunakan referensi tidak hanya dari buku melainkan menggunakan jurnal.
  - c. Hendaknya dapat melakukan uji lebih lanjut lagi, hingga sampai mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis game.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfatikh, Ebid Rocky. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA." *JURNAL GEOGRAFI Geografi dan Pengajarannya* 19, no. 1 (June 6, 2021): 12. <https://doi.org/10.26740/jggp.v19n1.p12-24>.
- Andari, Rafika. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (May 10, 2020): 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>.
- . "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (May 10, 2020): 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>.
- Andi Rustandi and Rismayanti. "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda." *JURNAL FASILKOM* 11, no. 2 (August 26, 2021): 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Astuti, Nike Tri. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN JENGA MODIFIKASI UNTUK MATERI IPA MACAM-MACAM GAYA DAN PEMANFAATANNYA KELAS IV SDN LENTENG AGUNG 03." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3, no. 1 (August 3, 2021): 83–95. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4802>.
- Cahyadi, Cahyadi. "MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI PENERAPAN MODEL PERMAINAN KUIS WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE." *Jurnal Pedagogiana* 8, no. 4 (September 21, 2020). <https://doi.org/10.47601/AJP.10>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (June 5, 2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz

- Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (June 16, 2020): 261–72. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- Darmawan, Dede, Rahmad Al Rian, and Pratama Benny Herlandy. “Game Edukasi Adventure Pengenalan Komponen Komputer Untuk Peserta Didik SMK Dar El Hikmah Pekanbaru.” *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (January 15, 2020): 22–29. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i1.1805>.
- Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini. “ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP MEDIA ANIMASI POWERPOINT POKOK BAHASAN KALOR.” *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA* 10, no. 2 (June 29, 2021): 49. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>.
- Ernawati, Iis. “UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER.” *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (December 11, 2017): 204–10. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Fadli, Muhammad Rijal. “Memahami desain metode penelitian kualitatif” 21, no. 1 (2021).
- Firdaus, Yeni Amalia. “PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI ‘PETUALANGAN SI ISAAC’ BERBASIS ANDROID PADA MATERI GAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR” 08 (2020).
- Firmadani, Fifit. “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0,” n.d.
- Fitriana, Cut Eka, Maimunah Maimunah, and Yenita Roza. “Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 7, no. 2 (June 7, 2021): 297. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3268>.
- Haryanti, Sri, and Bambang Suwerda. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan Dan Kesehatan Kerja.” *Jurnal*

- Pendidikan* 10, no. 1 (January 6, 2022): 79–88. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v10i1.806>.
- Hemayanti, Ketut Lia, I Wayan Muderawan, and I Nyoman Selamat. “ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI MIA PADA MATA PELAJARAN KIMIA.” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 (April 30, 2020): 20. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24060>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Hidayatulloh, Syarif, Henry Praherdhiono, and Agus Wedi. “Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (May 20, 2020): 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>.
- Ilmiahwati, Tibta, Kun Hisnan Hajron, and M Pd. “Improving Learning Outcomes for Class II Students of SDIT Ar Risalah Secang Through Classroom Reading Program,” n.d.
- Iskandar, Dedi. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas IX.A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 1, no. 2 (September 28, 2021): 123–40. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.48>.
- Juangsih, Wawang. “PENGUNAAN MEDIAGAME WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR THE TRANSPORTATION (PTK Bahasa Inggris di Kelas IX-A SMPN 3 Situraja),” n.d.
- Jusriana, Andi, Muhammad Qaddafi, and A. Ansal. “PENGUNAAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT MENGGUNAKAN TOURNAMENT WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE TERHADAP MINAT BELAJAR FISIKA.” *AL-KHAZINI: JURNAL PENDIDIKAN FISIKA* 1, no. 2 (October 31, 2021): 136–44. <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i2.24252>.
- Kurniawan, Muhammad Rizal, and Listika Yusi Risnani. “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DIGITAL DAN

- IMPLEMENTASI PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI MATERI PLANTAE SISWA SMA KELAS X.” *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 12, no. 1 (May 26, 2021): 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>.
- Kurniawati, Unik, and Henny Dewi Koeswanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (March 25, 2021): 1046–52. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>.
- Kusnasari, Zanida Zulfana, and Ani Rakhmawati. “Inovasi Pembelajaran Bahasa Baku Dengan Media Pembelajaran Game Edukasi,” 2022.
- Makbul, M. “Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.” Preprint. Open Science Framework, June 15, 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.
- Makmuri, Makmuri, Dwi Antari Wijayanti, Ellis Salsabila, and Rena Nur Fadillah. “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Untuk Peserta Didik Kelas VIII.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (March 20, 2021): 643–54. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.535>.
- Nabila, Jihan, Hera Wahdah Humaira, and David Setiadi. “NILAI PENDIDIKAN DALAM NOVEL RINDU IBU ADALAH RINDUKU KARYA MOTINGGO BUSYE.” *utile: Jurnal Kependidikan* 8, no. 1 (June 28, 2022): 19–29. <https://doi.org/10.37150/jut.v8i1.1596>.
- Octaviani, Sri Widya. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.” *Educational Technology Journal* 1, no. 2 (October 12, 2021): 66–77. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p66-77>.
- Putra, Dede Dwiansyah, Ardo Okilanda, Arisman Arisman, Muhsana El Cintami Lanos, Siti Ayu Risma Putri, Mutiara Fajar, Hikmah Lestari, and Sugar Wanto. “KUPAS TUNTAS PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL BORG & GALL.” *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 3, no. 1 (May 28, 2020): 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.

- Rachman, Fazli, T Heru Nurgiansyah, and Maryatun Kabatiah. "Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (July 28, 2021): 2970–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052>.
- Rozi, Fahrur, and Ayunda Kristari. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FISIKA UNTUK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 TULUNGAGUNG." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 5, no. 1 (June 1, 2020): 35. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i1.1561>.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/* 4, no. 2 (December 31, 2020): 163–73. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sardi, Muhammad Ferdiansyah. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN SOMATIS, AUDITORI, VISUAL DAN INTELEKTUAL (SAVI)" 5 (2020).
- Sari, Fenti Kumala, Fenny Roshayanti, Reni Rakhmawati, and Muhammad Syaipul Hayat. "PERSEPSI GURU BIOLOGI TERHADAP COMPUTATIONAL THINKING PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS SE KECAMATAN KAYEN." *Biogenesis* 18, no. 1 (February 27, 2022): 68. <https://doi.org/10.31258/biogenesis.18.1.68-84>.
- Setiawan, Hasrian Rudi. "Manajemen Kegiatan Evaluasi Pembelajaran," 2021.
- Sodikin, Sodikin, and Septi Gumiandari. "Analisis SWOT Mutu Evaluasi Pembelajaran." *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)* 6, no. 1 (October 23, 2022). <https://doi.org/10.26740/jdmp.v6n1.p59-69>.
- Soesilo, Andhi, and Ashiong Parhehean Munthe. "Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (September 28, 2020): 231–43. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>.



- Tumanggor, Lina Mariani, Edy Victor Haryanto, and Muhammad Barkah Akbar. "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Rumus Matematika Untuk SMA Berbasis Android," n.d.
- Watini, Sri. "Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (December 5, 2020): 1512–20. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>.
- Windawati, Ririn, and Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (March 22, 2021): 1027–38. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.
- Yuliani, Wiwin, and Nurmauli Banjarnahor. "METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING" 5, no. 3 (2021): 8.

