

ABSTRAK

**GAME EDUKASI DENGAN METODE ADDIE UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS SD NEGERI 1 BUMI AGUNG**

(Rika Andriani, 2026 : 187 Halaman)

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model *ADDIE* berhasil diterapkan dalam pengembangan game edukasi Ragam Nusa berbasis Android. Pengembangan media ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Game edukasi Ragam Nusa dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keragaman sosial dan budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Bumi Agung. Game edukasi Ragam Nusa dilengkapi dengan beberapa komponen utama, yaitu *Ice Breaking*, Materi, dan Game. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih *variatif*, *interaktif*, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan adanya fitur tersebut, penyampaian materi IPAS dapat dilakukan melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. *Black Box Testing* juga digunakan untuk memeriksa kelayakan fungsi aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa setiap fitur dapat berfungsi sebagaimana mestinya dan sesuai dengan fungsi dan rancangan yang ditetapkan. Sebaliknya, hasil perhitungan dengan uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,87 dan termasuk dalam kategori yang tinggi. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan edukasi Ragam Nusa sangat efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPAS, terutama dalam memahami materi tentang keragaman sosial dan budaya Indonesia.

Kata kunci : game edukasi, android, IPAS, *ADDIE*.

ABSTRACT

EDUCATIONAL GAME USING THE ADDIE METHOD TO INCREASE STUDENTS' LEARNING INTEREST IN IPAS SUBJECTS AT SD NEGERI 1 BUMI AGUNG

(Rika Andriani, 2026 : 187 Pages)

Based on the stages of research and development that have been carried out, it can be concluded that the ADDIE model was successfully applied in the development of the Ragam Nusa educational game for Android. This media development was carried out through five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The Ragam Nusa educational game was developed as a learning media that can support the IPAS learning process, especially on the topic of social and cultural diversity in Indonesia for fourth-grade students at SD Negeri 1 Bumi Agung. The Ragam Nusa educational game is equipped with several main components, namely Ice Breaking, Material, and Game. These features are designed to provide a more varied, interactive, and engaging learning experience, thereby increasing students' attention and involvement during the learning process. With these features, the delivery of IPAS material can be carried out through learning activities.

Keywords: *educational game, Android, IPAS, ADDIE,*