

ABSTRAK

Muhamad Akhsyan. 2022. “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU” **Skripsi.** Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Baturaja. Pembimbing I: Yelmi Yunarti, S.Pd.I., M.Pd., Pembimbing II: Edi Sutiono, M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Metode yang digunakan adalah metode prosedural yang disampaikan oleh Warsita dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Berdasarkan hasil evaluasi ahli, ahli media memberikan persentase 87,5% dengan kategori “Valid Sekali”, ahli desain memberikan persentase 90,7% dengan kategori “Valid Sekali”, dan ahli materi memberikan persentase 87,6% dengan kategori “Valid Sekali”. Evaluasi orang per orang dengan objek penelitian 3 orang responden yaitu peserta didik kelas VIII A semester I diperoleh persentase 88,3% dengan kategori “Baik Sekali”. Evaluasi kelompok kecil dengan objek penelitian 9 orang responden memperoleh persentase 88,7% dengan kategori “Baik Sekali”. Uji lapangan dengan objek penelitian 22 orang responden memperoleh persentase 86,8% dengan kategori “Baik Sekali”. Produk media game edukasi ini valid, dan layak untuk digunakan pada mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII.

Kata-kata kunci : *Pengembangan, Media, Game Edukasi*