

## Rancang Bangun Game “Alpha Master” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Membaca dan Menulis Kelas 1 SDIST Ibnu Qoyyim Surakarta

Catur Wijayanto<sup>1)</sup>, Anita Trisiana<sup>2)</sup>,  
Yudhistiro Pandu Widhoyoko<sup>3)</sup>  
Universitas Slamet Riyadi Surakarta

<sup>1)</sup>[caturwiynt@gmail.com](mailto:caturwiynt@gmail.com), <sup>2)</sup>[anita.trisiana@unisri.ac.id](mailto:anita.trisiana@unisri.ac.id), <sup>3)</sup>[yudhistirowidhoyoko@gmail.com](mailto:yudhistirowidhoyoko@gmail.com)

**Abstrak.** Pembelajaran membaca dan menulis sangat penting sebagai dasar untuk memperoleh ilmu dan belajar pengetahuan yang lebih luas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan game “Alpha Master” berbasis android sebagai media pembelajaran membaca dan menulis kelas 1 SDIST Ibnu Qoyyim Surakarta, selain itu untuk mengetahui tanggapan dari guru tersebut terkait game “Alpha Master” berbasis android sebagai media pembelajaran membaca dan menulis kelas 1 SDIST Ibnu Qoyyim Surakarta. Peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, angket, dan dokumentasi. Dengan validasi kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru wali kelas 1 SDIST Ibnu Qoyyim Surakarta. Analisis data menggunakan skala *likert* untuk mengetahui skor presentase kelayakan media serta melewati pengujian *Blackbox Testing*. Hasil dari penelitian ini kelayakan dari game “Alpha Master” berbasis android sebagai media pembelajaran membaca dan menulis kelas 1 SDIST Ibnu Qoyyim Surakarta, menurut penilaian ahli media mendapatkan presentase kelayakan sebesar 86% dengan kategori sangat layak, oleh ahli materi mendapatkan presentase kelayakan 88% dengan kategori sangat layak, dan dari guru wali kelas 1 SDIST Ibnu Qoyyim Surakarta mendapatkan presentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Game “Alpha Master” berbasis android sebagai media pembelajaran membaca dan menulis kelas 1 SDIST Ibnu Qoyyim Surakarta mendapat tanggapan dari guru terkait yaitu guru wali kelas 1 yang menyatakan dari hasil angket dengan skor presentase 90% dan tanggapan komentar bahwa “aplikasi sudah bagus, variatif, dan sangat mudah dijalankan sehingga menambah semangat siswa dalam belajar”, maka game “Alpha Master” dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci :** *Game, Android, Media Pembelajaran, Alpha Master*

**Abstract.** *Reading and writing learning is essential as the basis for acquiring knowledge and learning wider knowledge. The purpose of this research is to know the eligibility of the game “Alpha Master” based on android as a medium of learning reading and writing class 1 SDIST Ibn Qoyyim Surakarta, in addition to knowing the responses from the teacher related to the game “Alpha Master” based on android as a medium of learning reading and writing class 1 SDIST Ibn Qoyyim Surakarta. Researchers used Research and Development (R&D) research methods with ADDIE models and data collection techniques using interview, hacking, and documentation methods. With validation of feasibility by media experts, material experts, and teacher of 1st grade guardian SDIST Ibn Qoyyim Surakarta. Data analysis uses a likert scale to determine the percentage*

*score of media eligibility and pass testing Blackbox Testing. The result of this study is eligibility from the android-based "Alpha Master" game as a medium of learning to read and write class 1 SDIST Ibn Qoyyim Surakarta, according to the assessment of media experts get a 86% eligibility percentage with a very decent category, by material experts get a 88% eligibility percentage with a very decent category, and from 1st class guardian teacher Ibn Qoyyim Surakarta get a 90% eligibility percentage with a very decent category. "The game ""Alpha Master"" based android as a medium of learning reading and writing class 1 SDIST Ibn Qoyyim Surakarta received a response from related teachers, namely the teacher of the 1st class guardian who stated from the result with a percentage score of 90% and commented that ""applications are good, variative, and very easy to run so that adds the spirit of students in learning"", then the game ""Alpha Master"" can be used as a learning medium."*

**Keywords:** *Game, Android, Learning Media, Alpha Master*

## **PENDAHULUAN**

Dalam pendidikan mempunyai bagian yang sangat penting untuk membangun sebuah bangsa, salah satunya pada pendidikan anak sekolah dasar yang dilaksanakan untuk capaian menyediakan perkembangan anak dengan merata untuk perkembangan semua segi kepribadian anak. Salah satunya yang paling penting perkembangan pada anak sekolah dasar yaitu aspek bahasa, aspek perkembangan bahasa sangatlah penting dikembangkan sebab dalam berbahasa anak bisa mengerti kata serta kalimat dalam hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan. Pembelajaran membaca dan menulis adalah sebagai dasar untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih banyak.

Upaya dalam membaca serta menulis kepada anak perlu dimulai dari kecil, karena masih banyak sekali sekarang ini ditemukan peserta didik yang bahkan belum bisa membaca apalagi menulis, untuk itu pentingnya pembelajaran membaca dan menulis yang dilakukan guru terhadap peserta didik karena hal ini adalah dasar untuk belajar pengetahuan lainnya. Pengenalan membaca penting dilakukan kepada anak dengan agenda membaca awalan maka anak akan lebih mengetahui simbol abjad, bunyi abjad, serta membaca kata. Untuk menunjang kegiatan membaca serta menulis pada usia dini maka perlunya alat untuk belajar mengajar, karena alat belajar mengajar mempunyai fungsi penting pada proses belajar dan pembelajaran, selain itu dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan mutu serta kualitas belajar dikelas sebab mempunyai peran untuk menerangkan informasi yang diberikan oleh guru terhadap siswa dapat tersampaikan dengan baik, maka menggunakan alat pembelajaran juga bisa mengembangkan kemampuan serta semangat belajar peserta didik, hal ini juga

---

membuat proses belajar mengajar lebih menarik, contohnya seperti tampilan yang digabungkan dengan gambar, suara, dan animasi, jadi media pembelajaran adalah salah hal yang intergal dari seluruh sistem belajar mengajar.

Salah satu cara dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar dan minat belajar siswa dalam belajar yang menyenangkan namun tidak melupakan dari aspek inti dari pembelajaran yaitu dengan menciptakan media pembelajaran yang interaktif dengan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi sekarang ini. Dalam hal ini dengan perkembangan teknologi yang sudah mulai di implementasikan maka dengan ini dapat diharapkan terjadinya peningkatan kualitas belajar dari murid menjadi semakin lebih baik dalam mendalami dan mengerti dari materi yang diberikan oleh<sup>1</sup>. Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena menjadi salah satu penghubung pendidik dengan peserta didik, dengan ini alat pembelajaran adalah media penunjang dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat memberikan pengaruh pada suasana dan kondisi lingkungan saat pembelajaran dikelas.

Salah satu teknologi yang selalu meningkat cepat serta dapat memfasilitasi belajar dan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan sebuah permainan, sebab mengkombinasikan antara media musik, *puzzle*, serta *game* maka belajar akan menyenangkan. Permainan sebenarnya lebih bermanfaat kalau dimanfaatkan dengan baik, dengan contoh permainan yang berfungsi sebagai alat edutainment adalah alat yang mengkombinasikan aspek pendidikan (*education*) dan aspek hiburan (*entertainment*) atau biasa disebut bermain sambil belajar. Maksud dibuatnya *game* pembelajaran tersebut guna menarik ketertarikan siswa saat belajar. Selain itu untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Peningkatan bahasa adalah salah satu dari keunggulan yang perlu dimiliki setiap anak. Salah satu keunggulan berbahasa yang perlu ditingkatkan yaitu kemahiran membaca, sebab dengan membaca anak bisa mengerti arti dari kata dan kalimat, selain itu mengerti kalau ada hubungan antara bahasa lisan dengan tulisan.

Permainan adalah alat pembelajaran berupa permainan yang bisa membuat daya pikir manusia termasuk mengembangkan konsentrasi serta menyelesaikan sebuah permasalahan. Dengan ini pola yang ada didalam permainan tersebut, pengguna diminta untuk belajar dan dapat memecahkan masalah yang ada. Status game, arahan, serta alat yang disediakan pada

---

<sup>1</sup> Deni Darmawan, Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014).

---

permainan akan mendampingi pengguna secara aktif untuk mencari informasi selanjutnya bisa memperbanyak ilmu serta teknik saat bermain. Kalau permainan merupakan salah satu hal yang disukai anak, maka kombinasi antara permainan untuk membaca dan menulis adalah salah satu hal yang bisa membuat kepintaran anak khususnya pada membaca dan menulis. Maka permainan dapat digunakan sebagai alat bermain anak yang mempunyai aspek belajar atau pengetahuan sehingga dapat mengembangkan membaca serta kepintaran anak.

Pembelajaran membaca serta menulis yang sering digunakan yaitu hanya menggunakan buku cerita yang menjadikan belajar dan pembelajaran masih monoton sehingga ketertarikan siswa untuk pintar dalam keterampilan membaca dan menulis membuat kurang sebab pendidik masih belum memanfaatkan alat pembelajaran dengan menarik minat serta ketertarikan siswa dalam partisipasi kegiatan belajar. Minimnya keterampilan siswa pada aktivitas membaca dan menulis dapat dilihat dari siswa yang kesusahan dalam mengenal abjad, mengenal kosakata, membaca, dan menyusun kata. Pembelajaran dinyatakan sebagai pembelajaran yang baik apabila guru dapat membuat suasana pembelajaran dengan semua peserta didik aktif pada saat kegiatan belajar dikelas serta mengalami proses perbedaan tingkah laku yang tadinya belum memahami menjadi paham serta belum mampu menjadi mampu<sup>2</sup>. Keterampilan membaca anak bisa meningkatkan kecerdasan anak disebabkan semakin awal anak belajar membaca dan menulis semakin menyukai juga anak dalam membaca dan menulis. Selain itu, hingga kini anak lebih menyukai melihat video maupun bermain *game* dihandphone maka minimnya minat anak dalam meningkatkan keunggulan membacanya. Sehingga pendidik perlu mengimplementasikan alat belajar yang kreatif serta inovatif yang bisa menarik minat anak pada saat membaca<sup>3</sup>. Maka penggunaan alat pembelajaran kreatif dan inovatif adalah kebutuhan yang tidak bisa diabaikan, Sebab alat pembelajaran adalah salah satu aspek pendukung dan mempermudah pada proses belajar dan pembelajaran untuk tersampainya capaian pembelajaran sesuai dengan diinginkan. Media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan sangat di butuhkan dalam belajar dan pembelajaran, dengan peningkatan teknologi saat ini alat pembelajaran yang dihasilkan lebih

---

<sup>2</sup> Andi Kaharuddin dan Nining Hajeniati, Pembelajaran Inovatif & Variatif (Sulawesi Selatan: Pusaka Almaida, 2020).

<sup>3</sup> Evi Selva Nirwana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android Untuk Anak Usia 5-6 Tahun," Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 6, no. 3 (October 30, 2021): 1811-18, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>.

bervariatif salah satunya berbasis game. Game sangat cocok untuk diterapkan sebagai media pembelajaran salah satunya di sekolah dasar, dengan game peserta didik bisa merasakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan pengalaman baru sesuai kebutuhan melalui media pembelajaran. Melalui game pembelajaran bisa lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan.

### **METODE PENELITIAN**

Metode pada penelitian ini menggunakan metode penelitian yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Arti dari metode penelitian tersebut adalah sebuah metode untuk menghasilkan serta merancang sebuah produk yang mirip dengan alat, materi, media serta teknik pembelajaran yang nantinya bisa digunakan untuk menyelesaikan permasalahan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, metode ini adalah suatu tahap aktivitas dalam mengumpulkan data yang digunakan dalam melaksanakan penelitian dengan tujuan untuk memperoleh suatu alat untuk bisa digunakan dengan menguji validitas dari suatu produk yang sudah dihasilkan. Dengan tahapan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan model yang bersifat lebih umum, yang digunakan sebagai bahan pedoman untuk merancang alat pembelajaran yang efektif dan dinamis. Berikut adalah tahapan dalam pengembangan dengan model ADDIE yaitu Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*)<sup>4</sup>.

Subjek pada penelitian ini yaitu satu ahli materi yang memiliki tugas untuk melakukan penilaian serta menguji kelayakan materi yang berikan sesuai dengan sasaran media atau yang akan menggunakannya, satu ahli media yang memiliki tugas melakukan penilaian kelayakan media yang di buat dari berbagai kriteria seperti penggunaan teks, gambar, dan warna, satu pendidik yaitu guru wali kelas 1 SDIST Ibnu Qoyyim Surakarta yang akan menguji kelayakan game "Alpha Master" sebagai media pembelajaran membaca dan menulis kelas 1. Objek pada penelitian ini adalah game "Alpha Master" berbasis android sebagai media pembelajaran membaca dan menulis kelas 1 SDIST Ibnu Qoyyim Surakarta. Penelitian ini dilakukan di SDIST Ibnu Qoyyim surakarta. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk lebih memperdalam

---

<sup>4</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2019).

informasi terkait data penelitian untuk dipergunakan dalam melakukan penyusunan media pembelajaran berdasarkan keadaan lingkungan pada objek yang akan diteliti<sup>5</sup>, instrument pada penelitian ini yaitu berupa angket agar mengetahui seberapa kelayakan produk untuk digunakan sebagai media pembelajan, Dokumentasi digunakan sebagai bukti nyata dalam bentuk dokumen, foto, dan video.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan *kuesioner* yang sudah diisi oleh para ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan pendidik (wali kelas), maka akan diperoleh data yang bersifat kuantitatif dan deskriptif yang kemudian divalidasikan dan dikonversikan menggunakan skala *likert* dengan interval 1 sampai 5 dengan skor tertinggi 5 dan 1 sebagai nilai terendah kemudian dihitung menggunakan presentase dari keseluruhan aspek, dalam perhitungan ini menggunakan rumus sebagai berikut<sup>6</sup> :

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Presentase sub variable
- S = Jumlah skor tiap sub
- N = Jumlah skor maksimum

Selanjutnya hasil perhitungan diklarifikasikan sesuai dengan kategori pada table berikut:

Tabel 1  
Tabel Validasi Skala *Likert*

No	Interval	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

<sup>5</sup> Abdurrahman Fathoni, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016).

<sup>6</sup> Fibby Syaeful Abdullah and Tri Nova Hasti Yunianta, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (December 31, 2018): 434, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>.

Selain menggunakan skala likert, pada penelitian ini menggunakan metode *blackbox testing* dalam melakukan analisa data. *Blackbox testing* adalah metode pengujian perangkat lunak dari sisi fungsional tanpa menguji desain dan programnya. metode ini berfokus hanya pada *software* dari segi spesifikasi serta kebutuhan yang telah ditetapkan saat tahapan perancangan. Memungkinkan mengembangkan *software* yang bisa memakai sekumpulan kondisi masukan agar dapat secara final memeriksa semua kebutuhan fungsional pada produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk *game* edukasi “Alpha Master” sebagai media pembelajaran membaca dan menulis kelas 1 SDIST Ibnu Qoyyim Surakarta yang telah disesuaikan dengan modul ajar. *Game* edukasi “Alpha Master” adalah *game* edukasi berbasis android yang bisa dijalankan dihandphone yang mempunyai *operating system (OS)* minimal android 4.0 serta layar ukuran minimal 1366x768 inch. *Game* edukasi ini mempunyai ukuran sebesar 23 mb. Berikut tampilan dari *game* edukasi “Alpha Master”.

Pada saat *game* edukasi “Alpha Master” telah diunduh serta dijalankan maka akan menampilkan tampilan awal seperti nama *game* edukasi “Alpha Master” dan *loading bar* yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1  
Tampilan awal

Selanjutnya akan memasuki tampilan berikutnya yang seperti gambar 2. Terdapat satu tombol dikiri atas yaitu on/off backsound, selanjutnya dikanan atas yaitu ada tombol petunjuk serta cara bermain seperti pada gambar 3, dan profile seperti pada gambar 4. Selanjutnya ditengah terdapat tombol *play* untuk menuju ke tampilan selanjutnya yaitu menu *game*.



Gambar 2  
Tampilan menu utama



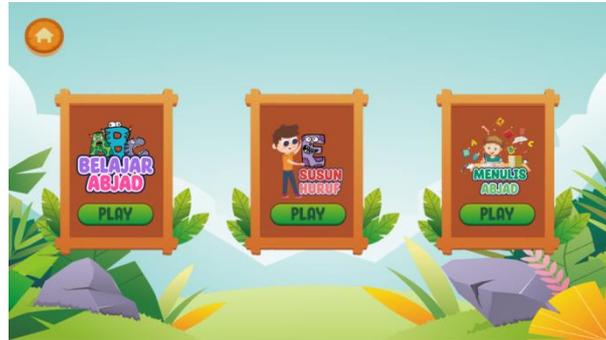
Gambar 3  
Tampilan petunjuk dan cara bermain

Pada gambar 3 yaitu disini terdapat petunjuk dari *tools-tools* arti dari setiap icon dalam *game* "Alpha Master" agar dari pemain lebih mudah dalam mengakses setiap *tools* yang ada, selanjutnya jika pemain menekan *tools* anak panah kanan atau selanjutnya akan menampilkan cara bermain setiap *game* seperti cara bermain pada *game* belajar abjad, susun huruf, dan menulis abjad.



Gambar 4  
Tampilan profile

Selanjutnya jika memilih tombol *play* maka menampilkan menu game seperti gambar 5, terdapat beberapa pilihan game yang tersedia antara lain belajar abjad, susun huruf, dan menulis abjad.



Gambar 5  
Tampilan menu game

Jika menekan tombol play pada game belajar abjad akan menampilkan seperti pada gambar 6 dengan tampilan fokus yang menampilkan setiap abjad yang kalau ditampilkan dan ditekan akan muncul suara sesuai abjad dan bisa bergeser ke abjad berikutnya secara otomatis dengan menekan tombol auto disebelah kanan atas, dan gambar 7 dengan tampilan rinci menampilkan seluruh abjad dari A sampai Z dan bisa juga auto play dengan suara sesuai abjad. Sesuai dengan namanya game ini belajar mengenal bentuk dan bunyi abjad dari A sampai Z.



Gambar 6  
Tampilan fokus *game* belajar abjad



Gambar 7  
Tampilan rinci *game* belajar abjad

Jika menekan tombol *play* pada game susun huruf akan menampilkan tantangan seperti pada gambar 8. Tantangan pada game ini ada 20 level seperti pada gambar 9, setiap level pemain mempunyai waktu 1 menit untuk menyelesaikan. Jika pemain dapat menyelesaikan dalam waktu singkat akan mendapatkan 3 bintang seperti pada gambar 10, dan jika pemain tidak dapat menyelesaikan sampai waktu habis maka pemain akan kalah atau game over seperti pada gambar 11. Pada game ini pemain harus menyusun puzzle huruf sesuai dengan gambar yang ditampilkan setiap level dengan tujuan melatih siswa dalam memahami bentuk dan bunyi setiap abjad dan melatih keterampilan siswa dalam merangkai sebuah huruf hingga menjadi sebuah kata sesuai gambar, selain itu setiap pemain menempelkan huruf akan mengeluarkan suara sesuai abjad seperti mengeja dan jika pemain dapat menyelesaikan akan muncul suara sesuai abjad yang telah disusun seperti membaca.



Gambar 8  
Tampilan *gameplay* susun huruf



Gambar 9  
Tampilan pilih level



Gambar 10  
Tampilan menang



Gambar 11  
Tampilan kalah

Jika menekan tombol *play* pada game menulis abjad akan menampilkan tantangan yang dimana pemain untuk menulis setiap abjad seperti pada gambar 12, dan jika selesai akan mengeluarkan bunyi sesuai abjad dan bergeser secara otomatis ke abjad berikutnya, dengan ini pemain dapat melatih keterampilan dalam menulis setiap huruf sesuai pola yang disediakan sesuai dengan masing-masing bentuk huruf dan setelah selesai dalam menulis akan mengeluarkan bunyi yang sehingga pemain akan lebih memahami apa yang mereka tulis serta

bentuk dan bunyi hurufnya. Selain itu pemain juga dapat memilih abjad yang ingin untuk belajar ditulis dengan menekan tombol rinci di kanan atas seperti pada gambar 13.



Gambar 12  
Tampilan *gameplay* menulis abjad

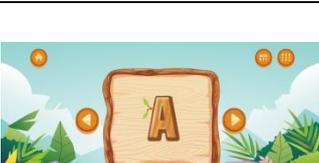
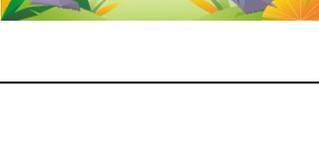


Gambar 13  
Tampilan pilih abjad

Setelah *game* edukasi “Alpha Master” dan instrumennya dirancang tahap berikutnya adalah menguji produk dengan teknik *blackbox testing* agar mengetahui kelayakan *game* pembelajaran yang sudah dibuat. Hasil menguji dengan teknik *blackbox testing game* edukasi “Alpha Master” seperti pada Tabel 2.

Tabel 2  
Tabel Hasil Pengujian *Blackbox Testing*

No	Skenario	Tampilan Pada Perangkat	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Menekan Ikon Aplikasi Alpha Master		Aplikasi terbuka dan menampilkan <i>loading screen</i> , kemudian masuk ke menu utama <i>game</i>	<b>Valid</b>

2	Menekan tombol cara bermain		Tampilan berpindah ke halaman cara bermain	<b>Valid</b>
3	Menekan tombol profil		Tampilan berpindah ke halaman profil	<b>Valid</b>
4	Menekan Tombol Play		Tampilan berpindah ke menu game yang terdiri dari tiga game	<b>Valid</b>
5	Menekan Tombol Play Game Belajar Abjad		Tampilan berpindah ke game belajar abjad yang memuat abjad dan suara sesuai abjad dari A sampai Z	<b>Valid</b>
6	Menekan tombol Play Game Susun Huruf		Tampilan akan berpindah ke game susun huruf yang memuat berbagai macam gambar hewan disetiap levelnya dan pemain dapat menyusun huruf sesuai nama hewan pada gambar dalam waktu 1 menit	<b>Valid</b>
7	Menekan tombol Play Game Menulis Abjad		Tampilan berpindah ke game menulis abjad, pemain dapat menulis sesuai pola abjad dari A sampai Z, dan jika selsai	<b>Valid</b>

			akan muncul suara sesuai abjad	
--	--	--	-----------------------------------	--

Berdasarkan hasil menguji dengan *blackbox testing* yang sudah dilalui pada *game* edukasi “Alpha Master” berbasis android bisa dipakai tanpa adanya permasalahan dan berjalan sesuai dengan harapan. Peneliti menarik kesimpulan bahwa *game* edukasi “Alpha Master” berbasis android dapat dilanjutkan pengujian kelayakan oleh para ahli. Selanjutnya adalah penjelasan hasil validasi dari para ahli yang sudah dilalui. Validasi produk yang sudah dibuat akan melalui dengan penilaian kelayakan, saran serta masukan dari para ahli sehingga media pembelajaran yang dirancang memiliki kelayakan.

Tabel 3  
Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	S	N	Presentase Kelayakan	Keterangan
Kurikulum	13	15	86%	Sangat Layak
Materi	17	20	85%	Sangat Layak
Media	14	15	93%	Sangat Layak
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel 3 menampilkan berdasarkan penilaian dari ahli materi dengan keseluruhan mendapatkan angka 44 dengan rata-rata persentase 88% maka mendapatkan kategori sangat layak, maka *game* edukasi “Alpha Master” yang sudah dibuat mendapatkan kategori sangat layak.

Tabel 4  
Tabel Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	S	N	Presentase Kelayakan	Keterangan
Tampilan	16	20	80%	Layak
<i>Software</i>	14	15	93%	Sangat Layak
Media	13	15	86%	Sangat Layak

<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>50</b>	<b>86%</b>	<b>Sangat Layak</b>
--------------	-----------	-----------	------------	---------------------

Tabel 4 menampilkan berdasarkan penilaian dari ahli media dengan keseluruhan mendapatkan angka 43 dengan rata-rata persentase 86% maka mendapatkan kategori sangat layak, maka *game* edukasi “Alpha Master” yang sudah dibuat mendapatkan kategori sangat layak.

Tabel 5  
Tabel Hasil Validasi Guru Wali Kelas 1

<b>Aspek</b>	<b>S</b>	<b>N</b>	<b>Presentas e Kelayakan</b>	<b>Keterangan</b>
Kurikulum	13	15	86%	Sangat Layak
Pembelajaran	9	10	90%	Sangat Layak
Materi	9	10	90%	Sangat Layak
Media	14	15	93%	Sangat Layak
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel 5 menampilkan berdasarkan penilaian dari guru wali kelas 1 dengan keseluruhan mendapatkan angka 45 dengan rata-rata persentase 90% maka mendapatkan kategori sangat layak, maka *game* edukasi “Alpha Master” yang sudah dibuat mendapatkan kategori sangat layak, dalam penggunaan *game* selain menjadi sarana bermain, *game* “Alpha Master” juga lebih efektif karena dapat digunakan dalam belajar membaca dan menulis dimana dan kapanpun seperti disekolah dan dirumah karena *game* ini dapat digunakan secara *offline* dan kapasitas *game* ini sangat kecil hanya 23 mb, sehingga siswa menggunakan *smartphone* secara *positif* tidak hanya untuk bermain tetapi juga untuk belajar.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Peneliti menarik kesimpulan bahwa pada *game* edukasi “Alpha Master” berbasis android dibuat dengan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model

pengembangan ADDIE. *Game* edukasi “Alpha Master” dibuat serta diujikan kelayakannya dengan pengujian teknik *blackbox testing* serta divalidasi dari ahli yang menjadi sumber data pada penelitian ini, pada pengujianya *game* edukasi “Alpha Master” memperoleh presentase tingkat kelayakan menurut ahli materi dengan presentase 88% dengan kriteria sangat layak, menurut ahli media mendapatkan tingkat kelayakan dengan presentase 86% dengan kriteria sangat layak, dan menurut pendidik wali kelas 1 memperoleh tingkat kelayakan sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Maka *game* edukasi “Alpha Master” layak dipergunakan sebagai media pembelajaran membaca dan menulis serta menjadi solusi serta belajar mandiri dimanapun dan kapanpun.

### **Saran**

Terdapat saran untuk guru menggunakan *game* edukasi “Alpha Master” berbasis android dalam pembelajaran membaca dan menulis untuk bisa mengembangkan capaian belajar peserta didik, sementara itu juga menjadi alat pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Untuk peneliti selanjutnya diinginkan bisa mengembangkan mutu *game* media pembelajaran setara dengan peningkatan teknologi dan mengembangkan *game* edukasi ini lebih baik lagi dengan seperti menambahkan fitur-fitur didalamnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, Fibby Syaeful, and Tri Nova Hasti Yunianta. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (December 31, 2018): 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>.
- Abdurrahman Fathoni. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016.
- Andi Kaharuddin dan Nining Hajeniati. *Pembelajaran Inovatif & Variatif*. Sulawesi Selatan: Pusaka Almada, 2020.
- Deni Darmawan. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. Edited by Pipih Latifah. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Nirwana, Evi Selva. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android Untuk Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (October 30, 2021): 1811–18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.