

ABSTRAK
GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA
SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID

Oleh

Muhammad Eris Pumayoga Andriawan

19102290

Matematika merupakan mata pelajaran yang sedikit diminati oleh hampir seluruh siswa di Indonesia. Sebab itu berbagai hal seperti beragamnya rumus yang harus dipahami, tidak paham konsep materi, tidak adanya guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk bertanya dan sebagainya. Oleh karena itu, dalam mempermudah memahami mata pelajaran matematika solusinya adalah membuat sebuah *game* edukasi. *Game* edukasi ini memuat berbagai jenis *quiz* seperti menyusun jawaban dan pilihan ganda yang dapat membantu pengguna dalam memahami materi. Pada pengembangan *game* edukasi ini menggunakan metode *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) dan *construct 2* sebagai penerapannya. Pengujian pada *game* melalui 3 tahapan, pertama menggunakan metode *Black Box Testing* dan untuk yang kedua menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Menurut hasil *Black Box Testing* menunjukkan yaitu semua komponen *game* berfungsi dengan baik tanpa mengalami kendala sementara itu berdasarkan hasil *System Usability Scale* dengan total 24 responden didapatkan nilai rata-rata 68 yang artinya *game* ini dapat diterima oleh pengguna. Melalui pengujian *pretest* dan *posttest* diketahui terjadi peningkatan dalam pemahaman siswa pada materi bilangan bilangan cacah besar.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Matematika, ADDIE, Android, *System Usability Scale*