

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN KELAS 1 SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

Oleh  
Tasya Anggar Ari Krisnandi

Di tahap awal pendidikan dasar anak-anak menghadapi tantangan dalam mempelajari kemampuan berhitung. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kurikulum pendidikan, dimulai dari tingkat dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Pengetahuan Matematika memiliki kegunaan yang luas dalam memecahkan berbagai masalah kehidupan sehari-hari menjadikannya sangat penting baik dalam konteks saat ini maupun di masa depan yang akan datang. Untuk mengatasi tantangan pembelajaran berhitung pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar pembuatan *Game* edukasi yang disebut “AjarMat” dengan menggunakan *Construct 2* merupakan solusi yang tepat. *Game* ini dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari operasi penjumlahan secara interaktif dan menyenangkan. Diharapkan *Game* “AjarMat” ini dapat menjadi pembelajaran baru bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan minat semangat untuk belajar Matematika. *Game* edukasi “AjarMat” dirancang dalam format 2D dengan menggunakan *Construct 2* serta menggunakan *Game Development Life Cycle* (GDLC). Penelitian ini menyajikan sebuah media pembelajaran edukatif berupa *Game* yang fokus pada pengenalan angka dan operasi penjumlahan sederhana. Metode pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *Black Box Testing*. *Black Box Testing* dilakukan untuk menguji seluruh tampilan halaman dalam *Game* dengan menggunakan 16 kasus uji yang berbeda. Hasil pengujian ini menunjukkan hasil yang baik. Setelah dilakukan rekapitulasi perhitungan, *Game* “AjarMat” memperoleh skor 72,261 dari 21 responden. Skor ini menunjukkan bahwa *Game* ini memperoleh nilai yang dapat diterima dan mencapai grade C. Hal ini dibuktikan setelah menggunakan *Game* nilai rata-rata siswa yaitu 87,85 hal ini menunjukkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *Game* “AjarMat” ini merupakan sebuah *Game* yang baik dan layak digunakan.

**Kata kunci :** *Black Box Testing, Construct , Game, Game Edukasi, Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar, System Usability Scale* (SUS)