

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI *QUICK COUNT MATH*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN OPERASI BILANGAN BULAT
UNTUK SISWA KELAS VII**

Oleh

Agustinus I Made Heri Febiyanto, NIM 1713011088

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Ketertarikan siswa menggunakan *gadget* yang tinggi terutama pada masa pandemic *covid 19* menurunkan minat siswa dalam belajar. Untuk menarik kembali minat siswa dalam belajar, maka dibuatlah sebuah media pembelajaran *game* edukasi yang diharapkan mampu memberikan dampak positif dari penggunaan *gadget* siswa. Penelitian pengembangan ini juga dilatar belakangi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada jenjang sekolah menengah pertama. *Game* edukasi yang dikembangkan adalah "*Quick Count Math*". *Quick Count Math* berperan sebagai media pembelajaran pada materi operasi bilangan bulat untuk siswa kelas VII SMP. *Game* edukasi yang dikembangkan berisikan materi, contoh soal dan pembahasan, latihan soal, dan quis. Peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 10 siswa kelas VII di SMPN 5 Melaya untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan efektifitas. Data validitas, kepraktisan dan efektifitas secara berturut-turut diperoleh melalui angket ahli perangkat pembelajaran dan ahli materi, angket respon siswa dan respon guru, dan hasil tes siswa setelah menggunakan *game* edukasi yang dikembangkan. Hasil rata-rata uji coba validitas, kepraktisan dan efektifitas media yang diperoleh secara berturut-turut adalah 2,725 dengan kriteria valid, 4,50 dengan kriteria layak serta memenuhi kriteria efektif karena ketuntasan klasikal siswa mencapai 90% dan lebih dari ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan yaitu 75%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi "*Quick Count Math*" layak dan dapat diterima untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi operasi bilangan bulat.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Game edukasi, Operasi bilangan bulat*

Abstract

Student interest in using *gadgets* is high, especially during the *COVID-19* pandemic, reducing student interest in learning. To attract students' interest in

learning, an educational *game* learning media is made which is expected to have a positive impact on the use of student *gadgets* . This development research is also motivated by the lack of use of learning media at the junior high school level. The educational *game* developed is "*Quick Count Math*" . *Quick Count Math* acts as a learning medium for integer operations for class VII SMP students. The educational *game* developed contains material, sample questions and discussions, practice questions, and quizzes. Researchers conducted a limited trial to 10 seventh grade students at SMPN 5 Melaya to determine the level of validity, practicality and effectiveness. Data on validity, practicality and effectiveness were obtained respectively through a questionnaire from a learning device expert and a material expert, a student response questionnaire and a teacher response, and student test results after using the developed educational *game* . The average results of the validity, practicality and media effectiveness trials obtained are 2.725 with valid criteria, 4.50 with proper criteria and meet the effective criteria because students' classical mastery reaches 90% and is more than the minimum completeness that has been set, namely 75%. From these results it can be concluded that the educational *game* learning media "*Quick Count Math*" is feasible and acceptable to be used as a learning medium for integer operations material.

Keywords: *learning media, educational games, integer operations*

