

**PENGEMBANGAN GAME ANDROID UNTUK MUATAN MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS 5 SDN 02 BANYUNING TAHUN PELAJARAN
2022/2023**

Oleh

Wulan Ningdyah Anggraini, NIM 1911021045

Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya masalah belajar pada siswa sekolah dasar, khususnya siswa yang kurang mampu memahami materi karena siswa tidak dapat fokus serta seringnya siswa menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* yang terdapat tantangan serta dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses rancang bangun, hasil validitas, dan keefektivitasan produk pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *game* android untuk muatan pelajaran matematika kelas 5 di SDN 2 Banyuning tahun pelajaran 2022/2023. Model penelitian yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *game* android ialah penelitian dan pengembangan (*research and development*), sedangkan metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan ADDIE. Produk *game* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Construct 2 Game Creator*. Responden dalam penelitian ada sebanyak 26 siswa kelas 5 di SDN 2 Banyuning. Hasil penelitian menunjukkan proses rancang bangun dengan menggunakan metode ADDIE. Hasil validitas yang berada dalam kualifikasi sangat baik dan layak digunakan yaitu, 92% dari ahli isi mata pelajaran, 94,67% dari ahli desain pembelajaran, 94,44% dari ahli media pembelajaran, 100% dari uji coba perorangan, dan 92,92% dari uji coba kelompok kecil. Hasil keefektivitasan produk pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *game* android untuk muatan pelajaran matematika kelas 5 di SDN 2 Banyuning adalah adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa kelas 5 di SDN 2 Banyuning tahun pelajaran 2022/2023 sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *game* android dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* android.

Kata-kata kunci : Media pembelajaran, Permainan, Matematika

**DEVELOPMENT OF ANDROID GAMES FOR MATHEMATICS
CONTENT FOR GRADE 5 STUDENTS OF SDN 02 BANYUNING IN THE
2022/2023 ACADEMIC YEAR**

By

Wulan Ningdyah Anggraini, NIM 1911021045

Department of Education, Psychology and Guidance

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of learning problems in elementary school students, especially students who are less able to understand the material because students cannot focus and students often use smartphones to play games that have challenges and can arouse student curiosity. This research and development aims to find out the design process, validity result, and the effectiveness of learning products using android game-based learning media for 5th grade mathematics content at SDN 2 Banyuning in the 2022/2023 academic year. The research model used for the development of learning media based on android games is research and development, while the development method used is the ADDIE development method. The game product was developed using the Construct 2 Game Creator application. Respondents in the study were 26 grade 5th grade students at SDN 2 Banyuning. The results showed the design process using the ADDIE method. The validity results that are in very good qualifications and are suitable for use, namely, 92% from subject content experts, 94.67% from learning design expert, 94.44% from learning media expert, 100% of individual trial, and 92.92% from the small group trial. The result of the effectiveness of learning products using android game-based learning media for 5th grade mathematics subject matter at SDN 2 Banyuning is that there is a significant difference between the mathematics learning outcomes of 5th grade students at SDN 2 Banyuning in the 2022/2023 academic year before using android game-based learning media and after using android game-based learning media.

Keywords : Instructional media, Game, Mathematics