

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MATH GAME LAND*
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Oleh

Luh Putri Risma Wati, NIM 2011031157

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan objek penelitiannya adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Nyanglan. Penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. *Math Game Land* berbasis *website* adalah sebuah media pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dalam bidang matematika, khususnya untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil uji validitas produk yang dikembangkan dan saran dari ahli media dan ahli materi, tidak terdapat saran atau perbaikan yang diperlukan. Secara keseluruhan, media pembelajaran *Math Game Land* berbasis *website* menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli media yaitu 97,89%, ahli materi yaitu 97,37%, guru/praktisi yaitu 94%, dan siswa yaitu 93%. Media pembelajaran ini memiliki kualifikasi yang sangat baik dan dapat diterapkan di sekolah sasaran. Berdasarkan tingkat validitas tersebut menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah bagi siswa kelas II SD Negeri Nyanglan.

Kata kunci: Model pengembangan ADDIE, *Math Game Land*, Media pembelajaran

**DEVELOPMENT OF MATH GAME LAND LEARNING MEDIA BASED ON
WEBSITE TO IMPROVE COUNTING ABILITY OF GRADE II
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

By

Luh Putri Risma Wati, NIM 2011031157

Department of Elementary Education

ABSTRACT

The purpose of this research is to create learning media and enhance counting ability among Grade II elementary school students. This study adopts a development research approach with Grade II students from Negeri Nyanglan Elementary School as the research subjects. The research follows the ADDIE development model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Math Game Land, based on a website, is an interactive learning media designed for mathematics education, specifically tailored for Grade II elementary students. Based on the validation results from media and subject matter experts, no revisions or improvements were deemed necessary. Overall, the Math Game Land learning media based on the website demonstrates a very high level of validity, with ratings from media experts at 97.89%, subject matter experts at 97.37%, teachers/practitioners at 94%, and students at 93%. This learning media exhibits excellent qualifications and is applicable for use in target schools. Based on its high validity ratings, this media is deemed suitable for enhancing the learning effectiveness of multiplication and division operations for Grade II students at Negeri Nyanglan Elementary School.

Keywords: ADDIE development model, Math Game Land, Learning media