

## ABSTRAK

**Karseno** (2021), *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar*. Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini disetujui dan diperiksa oleh pembimbing I: Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc.,Ph.D. dan Pembimbing II : Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: game, edukasi, android, matematika, bilangan

Pembelajaran daring pada masa pandemi ini membawa dampak rendahnya hasil belajar matematika siswa yang disebabkan oleh kesulitan guru dalam menjelaskan materi dan kurangnya media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media game edukasi berbasis android pada topik bilangan bulat kelas VI Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Game edukasi yang dihasilkan dalam pengembangan ini berjudul “Ayo Selamatkan Bumi”. Game ini berisi materi mata pelajaran matematika topik bilangan bulat. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dengan melibatkan ahli, guru, dan siswa. Uji validitas game edukasi dilakukan dua orang ahli materi, dua orang ahli media pembelajaran, dan dua praktisi. Uji coba terbatas dilakukan secara daring pada 9 siswa kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar untuk mengetahui tingkat kepraktisan game edukasi yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari uji validitas dan uji coba terbatas dianalisis menggunakan rumus *mean* untuk mengetahui rata-rata skor. Hasil uji validitas dari game edukasi ini diperoleh skor ahli materi 4,85 dan ahli media 4,88 yang berarti sangat baik. Sedangkan untuk kepraktisan, diperoleh skor 4,5 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa game edukasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika topik bilangan bulat kelas VI Sekolah Dasar.

## ABSTRACT

**Karseno** (2021), *Educational Game Media Development Android-Based on the Integers Topic for Grade IV Students of Elementary School*. A Thesis, Master of Primary Education, Post Graduate Program, Universitas Pendidikan Ganesha.

This thesis is approved and examined by the First Supervisor: Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D. and Second Supervisor: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.

Keywords: game, education, android, mathematics, numeral

Online learning during this pandemic has an impact on students' low mathematics learning outcomes caused by the difficulty of teachers in explaining the material and the lack of learning media. This development research aimed to develop a valid and practical educational game media Android-based on the integers topic for grade VI Elementary School. This research was carried out using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The educational game entitled "Ayo Selamatkan Bumi". This game contained math subject on the topic of integers. The data collection method used a questionnaire involving experts, teachers, and students. The validity test of educational games was conducted by two material experts, two learning media experts, and two practitioners. A limited trial was conducted online at 9 grade VI students of SD Negeri 2 Banjar Anyar to determine the practicality of the educational game. The results of the validity test and limited trial were analyzed using the mean formula to determine the average score. The results showed that the material expert score was 4.85 and media expert score was 4.88 which means superfine. As for practicality, the score was 4.5 with superfine criteria. It can be concluded that this educational game can be used as a mathematics learning media on the integers topic for grade VI students of Elementary School.

.  
.

