

ABSTRAK

Dalam mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan kebanyakan yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswanya media yang sering di gunakan dalam peroses pembelajaran yaitu papan tulis dan buku, kurangnya media atau alat bantu pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa jenuh dan cepat bosan dalam melakukan pembelajaran. Diperlukan suatu ide kreatif untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang baru dan bersifat menyenangkan. Dalam hal tersebut muncullah ide untuk membuat media pembelajaran berbentuk *game edukasi* penjumlahan dan pengurangan berbasis android menggunakan *construct 2*. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berupa *game edukasi* dan mengetahui respon dari siswa yang telah mencoba menggunakan media pembelajaran *game edukasi* penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran yang telah di buat. Penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluations*). Penelitian ini dilakukan di SDN Mlajah 2 Bangkalan. Siswa kelas 2 digunakan sebagai subjek di penelitian ini. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Hasil persentase yang diperoleh dari ahli materi dilihat dari sisi efektivitas, efisiensi dan daya tarik terhadap media adalah sebesar 91% dengan kualifikasi sangat tinggi. Hasil persentase dari ahli media adalah sebesar 84% dengan kualifikasi tinggi. Persentase yang diperoleh dari uji coba perorangan adalah sebesar 96% dengan kualifikasi tinggi. Sedangkan hasil persentase yang diperoleh dari uji coba kelompok besar terhadap media yaitu sebesar 92% dengan kualifikasi tinggi. Berdasarkan hasil persentase dari ahli media, ahli materi uji coba perorangan dan uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa media pembelajaran *game edukasi* dilihat dari sisi efektivitas, efisiensi, dan daya tarik layak digunakan tanpa revisi.

Kata-kata Kunci: *Media Pembelajaran, Game edukasi, Penjumlahan dan pengurangan, Construct 2, Android.*

ABSTRACT

Most of teacher in classroom that usually explain Math especially in addition and subtraction part use whiteboard and book for learning tools. Because of uninteresting learning tools by teacher, students in the classroom are bored. Therefore, teachers have to find the new idea for developing an interesting learning tools. The new idea that is found is making an education game of addition and subtraction part in android by applying construct 2. This study aims to develop a learning tool such as education game and also to know the respon of students who have tried the learning tool education game of addtion and subtraction. In addition to know about the goodness of the learning tool that has been done. This study is conducted by applying ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations) model. This study analyse in Mlajah 2 elementary school Bangkalan. Students of second class are the subject of this study. The instrument of this study use questionnaire. Percentage of the result that is found from expert by using effectiveness, efficiency, and interest about the media is 91% with highes qualification. Percentage of the result from expert is 84% with high qualification. Percentage of the result from individual test is 96% with high qualification. Whereas percentage of the result from group test by this media is 92% wiht high qualification. Based on this percentage from expert, individual test, and group test explain that the learning tools game by effectiveness, efficiency and interest can use for students wihtout upgrading

Key Word: *Learning Tools, Education Game, Addition and Subtraction, Construct 2, Android*