

Abstrak

Keinginan siswa sekolah dasar dalam belajar semakin rendah setiap harinya, dikarenakan siswa kurang paham atau sulit dimengerti dalam pembelajaran tersebut. Untuk mendorong kembali semangat siswa maka diperlukan perubahan dalam gaya belajar yaitu memberikan siswa sebuah pembelajaran baru dengan gaya belajar yang menarik siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Peneliti mengambil materi tentang operasi bilangan pecahan untuk kelas IV dan V. Peneliti menggunakan model ADDIE sebagai penelitian. Setelah itu peneliti melakukan penelitian pada perorangan yaitu 3 siswa, dan mendapatkan persentase 95% (Sangat Baik) dengan begitu maka layak digunakan untuk tahap uji coba kelompok kecil. Tahap uji coba kelompok kecil tersebut terdapat 8 orang dan mendapatkan persentase 90,93% (Sangat Baik), maka produk tersebut sangat layak digunakan dan masuk untuk ketahap selanjutnya. Tahap selanjutnya adalah kelompok besar yang terdapat 20 orang dan mendapatkan persentase 90,5% (Sangat Baik). maka *game* edukasi tersebut sangat layak dan bisa digunakan terus dalam proses pembelajaran matematika untuk sekolah dasar kelas IV dan V.

Kata – kata Kunci : *ADDIE, Matematika, Operasi Bilangan Pecahan, Game Edukasi, Android.*

Abstract

The desire of elementary school students in learning is lower every day, because students are less understanding or difficult to understand in the learning. To encourage students' enthusiasm, a change in learning style is needed, which is giving students a new learning with learning styles that attract students to be more enthusiastic in learning. The researcher took the material about fraction number operations for classes IV and V. Researchers use the ADDIE model as a research. After that researchers conducted research on individuals, namely 3 students, and get a percentage of 95% (Very Good) so it is feasible to use for the small group trial stage. test phase of the small group has 8 people and get a percentage of 90.93% (Very Good), then the product is very worthy of use and entry for the next stage. The next stage is a large group that has 20 people and gets a percentage of 90.5% (Very Good) so the educational *game* is very feasible and can be used continuously in the process of learning mathematics for elementary school class IV and V.

Keywords : ADDIE, Mathematics, Fraction Operations, Educational *Games*, Android