

## INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dapat mempengaruhi berbagai bidang aspek pada era *modern* ini. Salah satunya bidang pendidikan yang beralih pembelajarannya dengan media edukasi. Penggunaan media edukasi sebagai upaya meningkatkan belajar siswanya. Dapat berupa komponen seperti teks, foto, animasi, grafik, audio, dan video yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang inovatif. Namun, tidak semua tempat pendidikan menyediakan media edukasi dalam pendidikannya. Sehingga, banyak siswa yang mengikuti mata pelajaran tambahan di tempat les untuk mendapatkan pendidikan luar sekolah. Pemahaman pembelajaran matematika bagi beberapa siswa mengalami kesulitan dengan salah satu materinya adalah operasi bilangan. Salah satu tempat pendidikan yang mengampu mata pelajaran matematika adalah tempat les Ahe 3A Bimbel Baturetno. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan mendapatkan proses pembelajaran dalam mata pelajaran termasuk matematika, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam menghitung angka. Dan beberapa siswa kelas 2 SD mengatakan bahwa belajar matematika sangat sulit untuk dipahami. Sehingga, data yang telah terkumpul melalui *pre-test* siswa dengan rata-rata 61,16 dapat ditemukannya solusi dengan media *game*. pengembangan media *game* menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pengembangan *game* dapat disimpulkan melalui perhitungan skala *likert* pada kuesioner sekitar 76,25% dengan interpretasi “Sangat Setuju” bahwa *game* dapat diterima dalam penggunaannya oleh siswa kelas 2 SD. Hasil *post-test* juga dilakukan setelah menggunakan media *game* mendapatkan rata-rata 77,76. Dengan perbandingan selisih nilai sekitar 27% yang berarti peningkatan pemahaman siswa kelas 2 SD sebelum dan sesudah menggunakan *game* berjalan dengan baik.

Kata kunci: Media Edukasi, Matematika, ADDIE, *Game*, Skala *Likert*

## **ABSTRACT**

*The rapid development of technology can impact various aspects in this modern era. One of them is the use of educational media as an attempt to improve the learning of the pupils. It should consist of components such as text, photos, animations, graphics, audio, and video that can be used in an innovative learning process. However, not all educational institutions provide educational media in their teaching. As a result, many students take additional subjects at tutoring centers to receive education outside of school. The understanding of mathematics learning for some students faces difficulties with one of the topics, which is number operations. One of the educational institutions that offers mathematics lessons is Ahe 3A Bimbel Baturetno. The results of the observations and interviews conducted revealed that in the learning process of subjects, including mathematics, students often face difficulties in calculating numbers. And some second-grade elementary school students said that learning mathematics is very difficult to understand. Thus, the data collected from the students' pre-test, with an average score of 61.16, indicates that a solution can be found through game media. The development of game media using the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the game development can be concluded through the calculation of the Likert scale on the questionnaire, which shows about 76.25% with the interpretation of "Strongly Agree" that the game is acceptable for use by second-grade elementary school students. A post-test was also conducted after using the game media, resulting in an average score of 77.76. This reflects a score difference of about 27%, indicating a significant improvement in the understanding of second-grade students before and after using the game.*

*Keyword: Educational Media, Mathematics, ADDIE, Game, Likert Scale*