

ABSTRAK

RANCANG BANGUN GAME MATEMATIC ADVENTURE MENGUNAKAN TOOLS CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID

Oleh :

TAUFIK QUR RAHMAN
14312015

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan-perubahan yang pada suatu bilangan. Sedangkan menurut Abdurahman (2003: 252) Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sehingga fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, tinjauan pustaka, dokumentasi, dan kuisioner. Sumber data/subjek yaitu anak sekolah dasar berjumlah 30 orang pada SDN 2 Srinumpi. Metode pengujian yang dilakukan yaitu aspek *Usability*, *Efficiency*, *portability* dan *Functionality*. Aplikasi *game* edukasi pengenalan pakaian adat menggunakan metode (*Multimedia Development Life Circle*) MDLC dan tools yang dipakai yaitu Construct 2 yang dijalankan pada Android.

Hasil pengujian ISO 9126 kualitas aplikasi *game game mathematic adventure* diperoleh nilai dari aspek *Usability*, *Efficiency*, *portability* dan *Functionality*, hasilnya menyatakan bahwa dalam penyebaran datanya sudah berdistribusi secara normal dan *game mathematic adventure* dapat dijadikan sebagai variable pembelajaran dari pernyataan kuisioner yang telah diisi oleh anak-anak SDN 2 Srinumpi.

Kata Kunci : *Android*, *Game* Edukasi, Matematika, Construct

