ABSTRACT

Learning in schools at this time is a vital necessity that must be lived by the people of Indonesia. Teaching and acquiring knowledge in schools certainly cannot be separated from the task of the teacher where educators will try to make learning conditions interesting and fun for students. The common problem that is often faced is that there are still many students who do not have the choice to achieve maximum learning results and there is no interest from students to take part in ongoing learning. Referring to this problem, alternative solutions can be found by optimizing learning using Game Based Learning. In this study using the ADDIE research method with 5 stages of development, namely (1) Analysis (2) planning (3) Product Development (4) Implementation (5) Evaluation, with data collection techniques using questionnaires (questionnaire), data analysis techniques used are qualitative descriptive statistics. The results of this study are an application of mathematics learning media through Game Based Learning on grade 7 material in semester 1 with 4 materials as learning exercises for students of SMPN 8 Kolaka Utara. The eligibility of the media was declared valid by the material teacher, and received a "very interesting" response from students with a score of 4 on the interest aspect, a score of 3 on the material aspect, and a score of 4 on the language aspect by a trial of 19 students, this application received a very interesting response.

Keywords: *Game Based Learning; Learning Media; Addie Method;Learning Exercise*

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah pada saat ini merupakan suatu kebutuhan vital yang harus dihayati oleh masyarakat Indonesia. Mengajarkan dan mendapatkan ilmu di sekolah tentu tidak bisa dilepaskan dari tugas pengajar dimana pendidik akan berusaha membuat kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Masalah umum yang sering dihadapi adalah masih banyaknya siswa yang belum memiliki pilihan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan tidak adanya ketertarikan dari siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Merujuk pada permasalahan ini maka dapat ditemukan solusi alternative dengan mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan penggunaan *Game Based Learning*. Dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu (1) Analisis (2) perencanaan (3) Pengembangan Produk (4) Penerapan (5) Evaluasi, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuisioner), teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi media pembelajaran matematika melalui *Game Based Learning* pada materi kelas 7 semester 1 dengan 4 materi sebagai *learning exercise* bagi siswa untuk siswa SMPN 8 Kolaka Utara. Kelayakan media dinyatakan valid oleh guru materi, dan mendapat respon "sangat menarik" dari siswa dengan nilai 4 pada aspek ketertarikan, mendapat nilai 3 pada aspek materi, dan 4 pada aspek bahasa oleh uji coba 19 siswa, aplikasi ini memperoleh respon sangat menarik.

Kata kunci:*Game Based Learning*; Media Pembelajaran;Metode Addie;*Learning Exercise*