

ABSTRAK

Ahmad Zulfikri, 1910610077, Pengembangan *Edugame* Arisa Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate CC Pada Materi Aritmatika Sosial kelas VII Matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak sehingga siswa sering kesulitan dan kurang tertarik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru karena cara penyampaian dan penyajiannya kurang menjadikan kegiatan pembelajaran matematika mudah dicerna oleh siswa terutama pada materi aritmatika sosial. Pengembangan *edugame* Arisa berbasis Android dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran matematika agar lebih mudah dicerna oleh siswa dengan cara asik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengembangkan aplikasi *edugame* pada materi aritmatika sosial dan 2) untuk mendeskripsikan kelayakan dan kepraktisan *edugame* Arisa berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC pada materi aritmatika sosial. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif didapatkan melalui lembar uji coba media dan materi serta angket siswa. Penelitian dilakukan kepada siswa kelas VII SMP plus Abayasa Pati yang dibagi menjadi 8 siswa kelompok kecil dan 25 siswa kelompok besar. Adapun hasil dari pengembangan ini yaitu aplikasi *edugame* Arisa berbasis Android yang diuji kelayakannya oleh ahli media dengan nilai 87,5% dengan kriteria sangat layak dan uji kelayakan oleh ahli materi dengan nilai 92,5% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil uji coba siswa mendapatkan nilai 84,88% pada kelompok kecil dengan kriteria sangat praktis dan nilai 84,68% dengan kriteria sangat praktis juga. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *edugame* Arisa sangat layak digunakan sebagai bahan belajar siswa pada materi aritmatika sosial.

Kata kunci: *Edugame Arisa, Android, Adobe Animate, Aritmatika Sosial*