

RINGKASAN

SD N 2 Kembangan adalah sekolah dasar yang berdiri dibidang pendidikan, yang berlokasi di Jl Raya Kembangan Dsn. Kembangan, Kec. Bukateja, Kab.purbalingga, Prov. Jawa Tengah. Pada sekolah tersebut proses belajar mengajar masih tergolong manual dan pada mata pelajaran matematika dikelas 4 sekolah dasar memiliki nilai terendah dibandingkan mata pelajaran yang lain, dikarenakan matematika yang sulit dan membuat siswa hilang semangat. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah media pembelajaran berbentuk *game game* yang menghubungkan unsur hiburan dan juga pendidikan dengan menggunakan metode *Digital Game Based Learning-Infrastructure Design* (DGBL-ID). Dalam pembuatan *game* kelas 4 sekolah dasar untuk membuat siswa tertarik dengan belajar matematika diperlukan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, studi pustaka. Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan untuk mengembangkan *game* edukasi ini adalah *Digital Game Based Learning-Infrastructure Design* (DGBL-ID) yang memiliki 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, quality assurance, implementation and evaluation*. Hasil dari penelitian ini adalah telah berhasil membuat media pembelajaran *game* edukasi matematika yang memperoleh presentase 94,82% pada kuesioner dan masuk kategori sangat layak.

Kata Kunci: *Matematika, Game, kelas 4 sekolah dasar, DGBL-ID.*

ABSTRACT

SD N 2 Kembangan is a primary school which is established in the field of education, which is located in Jl Raya Kembangan Dsn. Kembangan, Kec. Bukateja, Kab. Purbalingga, Prov. Central Java. In the school the learning process is still relatively manual and in Grade 4 elementary School mathematics subjects have the lowest value compared to other subjects, due to the difficult mathematics and the students ' loss of enthusiasm. The purpose of this research is to create a learning media in the form of gaming games that connect elements of entertainment and education by using the Digital Game Based Learning-Infrastructure Design (DGBL-ID) method. In the making of Grade 4 games elementary School to make the students interested by learning the necessary mathematical data collection methods used research is observation, interviews, library studies. The method of developing a system that authors use to develop this educational game is Digital Game Based Learning-Infrastructure Design (DGBL-ID) which has 5 stages: analysis, Design, development, quality assurance, implementation and Evaluation. The results of this research have been successful in making media learning mathematics educational games that gained a percentage of 94.82% on questionnaires and entered the category of decent.

Keywords: Mathematics, game, Grade 4 elementary School, DGBL-ID.