

RINGKASAN

Penelitian yang dilakukan berjudul game edukasi “The Legend of Heroes” berbasis 2D sebagai media pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat game pembelajaran matematika berbasis android.

Matematika bersifat abstrak menggunakan rumus dan logika, menurut wawancara dengan wali kelas VI materi matematika kelas VI materi yang paling kompleks dan susah dipahami oleh siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode studi pustaka, wawancara dan kuisioner. Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metodologi MDLC (Multimedia Development Life Cycle).

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi game edukasi “The Legend of Heroes” berupa permainan yang mengandung materi matematika.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Matematika, MDLC.



ABSTRACT

The research conducted titled "The Legend of Heroes" education game based on 2D as a medium of mathematics learning. The purpose of this research is to make an android-based mathematics learning game.

Mathematics is abstract using formulas and logic, according to interviews with grade 6 guardians of class VI mathematics the most complex and difficult to understand by students.

Data collection methods used are literature study methods, interviews and questionnaires. The system development methodology in this research uses MDLC (Multimedia Development Life Cycle) methodology.

The results of this study is the educational game application "The Legend of Heroes" in the form of games containing mathematical material.

Keywords: Learning Media, Mathematics, MDLC.

