

INTISARI

Proses pembelajaran yang berjalan di MI Ma'arif NU Kutawis masih menggunakan metode biasa yaitu dengan buku latihan dan menerangkan lewat papan tulis, sehingga kebanyakan siswa merasa jenuh pada proses belajar mengajar dan membuat siswa kelas III masih kesulitan dalam proses belajar menghitung dan kurang mengerti dengan materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan juga karena pada kelas III yang umumnya masih sangat senang bermain. Dikarenakan hal tersebut ada beberapa dari siswa kelas III yang belum lulus KKM. Maka untuk menyelesaikan masalah yang ada dibuat media pembelajaran berupa "Game edukasi matematika Tank Escape berbasis desktop" ditawarkan oleh penulis. Metode yang digunakan adalah Ten Sheet Design Document. Konsep dari penerapan game sebagai media pembelajaran dengan menggunakan game 2D Top Down Shooter Platformer sebagai bentuk media pembelajarannya dimana pada setiap musuh yang akan dikalahkan, pemain akan diberi soal berupa perkalian, pembagian, dan menghitung luas dan volume sebagai syarat untuk dapat melanjutkan permainan sampai akhir. Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner dengan skala likert didapatkan hasil sebanyak 56% bahwa game edukasi Tank Escape mendapat kategori sebagai sangat setuju untuk dijadikan media pembelajaran siswa.

Kata kunci: Game, Matematika, Ten Sheet Design Document, Skala Likert

ABSTRACT

The learning process running at MI Ma 'arif NU kutawis still using the usual method of the exercise book and explaining on the board, so that most students are saturated with the learning of teaching and make class III students find it difficult to learn how to calculate and less understand the material. It is also due to the class III that is generally still very happy to play. As a result, there are some third graders who have not graduated from KKM. So to address the problem created by the study media, the "Desktop-based Tank Escape mathematics education game" was offered by the author. The method used is Ten Sheet Design Document". The concept of gaming application as a learning medium using the 2d top down shooter platformer as a form of its learning media where on any enemy to be defeated, the player will be given the question of multiplication, division, and calculating the area and volume as a prerequisite to continuing the game to the end. Based on the likert scale of the questionnaires calculation, it is the result that 56% tank escape's educational game falls under the category of strongly agreeing to be a student learning medium.

Keyword: Game, Ten Sheet Design Document, Mathematics, Likert Scale

