

INTISARI

Belajar merupakan rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan sebuah ilmu. Ilmu yang paling sering ditemui dalam jenjang pendidikan ialah ilmu alamiah (Natural Science) yaitu ilmu yang mengkaji tentang keteraturan-keteraturan dalam alam semesta menggunakan metode ilmiah. Matematika merupakan salah satu bentuk dari ilmu alamiah. Matematika adalah disiplin pemikiran dan prosedur pengolahan logika, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 65 negara di dunia tahun 2012, mengatakan bahwa kemampuan matematika pelajar di Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 375. Salah satu cara menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran matematika adalah menghadirkan inovasi metode pembelajaran berupa game. cara nya digunakanlah alat bantu belajar atau yang biasa disebut media interaktif. Tujuan penelitian ini yaitu merancang dan membangun media interaktif berupa game edukasi yang di dalamnya terdapat unsur edukasi tentang pembelajaran matematika. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara dokumentasi, observasi, wawancara dan studi pustaka.. Adapun metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Hasil yang diharapkan dari game petualangan matematika dasar berbasis Android menggunakan Unity engine ini dapat membantu meningkatkan pemahaman anak tentang matematika.

Kata kunci : Game edukasi, matematika, mdlc, unity

ABSTRACT

Learning is a series of activities carried out by individuals to gain knowledge. One of the most learned knowledge in education system is natural science, which is the knowledge that examines the regularities in the universe using the scientific method. Mathematics is a form of natural science. Mathematics is a discipline of thought and logic processing procedures, both quantitatively and qualitatively. The results of a study conducted in 65 countries in the world in 2012, said that the mathematical ability of students in Indonesia was ranked at the bottom with a score of 375. One way to grow students in learning mathematics is to introduce innovative learning methods in the form of games. how to use learning aids or commonly called interactive media. The purpose of this study is to design and build interactive media in the form of educational games in which there is no educational element about learning mathematics. Data collection in this study was done by means of documentation, observation, interviews and literature study. The development method used in this research is MDLC (Multimedia Development Life Cycle). The expected results of this Android-based basic math adventure game using the Unity engine is to help improve children's understanding of mathematics.

Keywords : education game, math, mdlc, unit