

INTISARI

Pada saat ini pembelajaran untuk siswa SD Negeri 01 Majapura menggunakan metode konvensional, pembelajaran secara konvensional membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Survei di SD Negeri 01 Majapura Kab.Purbalingga membuktikan bahwa lebih banyak siswa yang suka bermain game dibandingkan siswa yang suka dengan pelajaran matematika, hal ini tentu wajar karena siswa masih tergolong anak-anak yang masih suka dengan bermain. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat game matematika untuk membantu siswa dalam belajar sambil bermain. Adapun metode dalam pengembangan sistem menggunakan metode MDLC Luther-Sutopo yang terdiri dari concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Penelitian ini menghasilkan game belajar matematika untuk SD Negeri 01 Majapura didalamnya memiliki dua menu yaitu pembagian dan perkalian dasar untuk kelas 4. Setelah melalui pengujian alpha yang menghasilkan seluruh fungsionalitas komponen dalam game berfungsi seperti yang diharapkan dan pengujian beta yang melibatkan 22 responden dan menghasilkan rata – rata penilaian sebesar 99% (sangat setuju) yang menunjukkan bahwa game edukasi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari penilaian akhir pada setiap pertanyaan, sebesar 91,4% (sangat setuju) menyatakan game edukasi ini menarik digunakan sebagai media pembelajaran dan sebesar 100% (sangat setuju) menyatakan game ini mudah digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut berhasil menarik minat dan mudah digunakan oleh siswa kelas IV di SD Negeri 1 Majapura.

Kata kunci: Adobe Animate, game, MDLC.

ABSTRACT

At this time learning for SD Negeri 01 Majapura students uses conventional methods, conventional learning makes students feel bored and bored. A survey at SD Negeri 01 Majapura Kab.Purbalingga proved that there are more students who like to play games than students who like math, this is of course reasonable because students are still classified as children who still like to play. The purpose of this research is to make math games to help students learn while playing. The method for system development uses the Luther-Sutopo MDLC method which consists of concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. This research produced a math learning game for SD Negeri 01 Majapura in which it has two menus, namely basic division and multiplication for grade 4. After going through the application test which produces all the functionality of the components in the game functioning as expected and the beta test which involves 22 respondents and produces an average rating of 99% (strongly agree) which shows that educational games are suitable for use as learning media. From the final assessment of each question, 91.4% (strongly agreed) said this educational game was interesting to use as a learning medium and 100% (strongly agreed) said this game was easy to use. This shows that the application has succeeded in attracting interest and is easy to use by fourth grade students at SD Negeri 1 Majapura.

Keywords: Adobe Animate, games, MDLC.