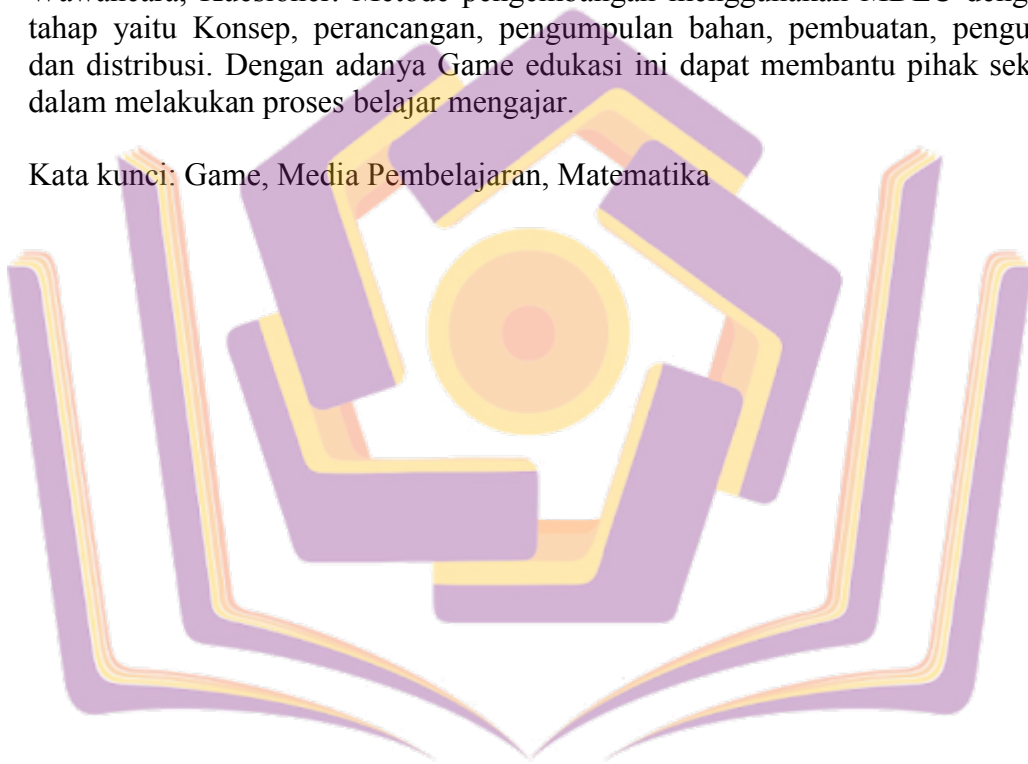


## RINGKASAN

SD Negeri Karangsoeka adalah salah satu sekolah yang dimana proses kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu papan tulis dan modul sebagai media dalam penyampaian pembelajaran. Masalah yang dihadapi, siswa kurang aktif dalam mengikuti mata pelajaran matematika. Untuk itu dibutuhkan adanya proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa tersebut. Atas dasar permasalahan diatas maka penulis bermaksud melakukan penelitian tentang “Game edukasi Kuis matematika dasar berbasis Desktop”. Metode pengumpulan data dalam pembuatan Game tersebut adalah Studi literatur, Wawancara, Kuesioner. Metode pengembangan menggunakan MDLC dengan 6 tahap yaitu Konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Dengan adanya Game edukasi ini dapat membantu pihak sekolah dalam melakukan proses belajar mengajar.

Kata kunci: Game, Media Pembelajaran, Matematika



## ***ABSTRACT***

*Karangsoka Public Elementary School is one of the schools where the teaching and learning activities of teachers are still using conventional methods, namely the blackboard and modules as a medium in the delivery of learning. Problems faced, students are less active in following mathematics subjects. For this reason, a more interesting learning process for the student is needed. On the basis of permasalahan above, the authors intend to conduct research on "Desktop-based basic math Quiz educational game". Data collection methods in making the game are literature studies, interviews, questionnaires. The development method uses MDLC with 6 stages namely concept, design, material collection, manufacture, testing, and distribution. With this educational game can help the school in doing the teaching and learning process.*

*Keywords: Games, Learning Media, Mathematic*

