

INTISARI

Pembelajaran matematika Bangun Ruang Kubus dan Balok merupakan satu materi yang ada di kurikulum 2013. Tersedianya tablet di SD Negeri 3 Tanjunganom belum bisa dimanfaatkan dengan baik karena tidak adanya media pembelajaran. Dari masalah tersebut penelitian ini dibuat untuk menjadikan game edukasi matematika bangun ruang kubus dan balok sebagai solusi untuk mempermudah siswa dan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Aplikasi yang dibuat dikembangkan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang memiliki beberapa tahapan yaitu Pengonsepan, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian, dan Distribusi. Hasil dari pengujian Beta Test menyatakan bahwa rata-rata dari 30 responden sebesar 88% sehingga termasuk ke dalam kategori sangat setuju bahwa game ini menarik dan layak digunakan.

Kata kunci: Matematika, Game Edukasi, MDLC

ABSTRACT

Mathematics Learning in Building Cubes and Blocks is one of the materials in the 2013 curriculum. The availability of tablets in SD Negeri 3 Tanjunganom has not been properly utilized because it does not have learning media. From these problems, this research was made to make mathematics education games get cubes and blocks as a solution to facilitate students and teachers in teaching and learning activities using media. Data collection methods used were observation, interviews, documentation, and literature study. The application was developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which has several stages, namely Conceptualization, Design, Material Collection, Manufacturing, Testing, and Distribution. The results of Beta testing stated that on average 30 respondents were 88% included in the category of strongly agree this game is interesting and worth using.

Keywords: Mathematics, Games Education, MDLC



