ARYA WISHNU PERMANA 19.240.0073

APLIKASI GAME PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SDN 07 KARANGASEM BATANG

Dibawah bimbingan Much. Rifqi Maulana , M.Kom dan Nur Ika Royanti, M.Kom.
107 + xx halaman / 91 gambar / 15 tabel / 4 lampiran / 25 daftar pustaka (2013 - 2022)

ABSTRAK

Di SDN 07 Karangasem Batang menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar, pembelajaran dilakukan dengan siswa saling belajar dengan siswa lain dan guru menjadi fasilitator. Pada saat pembelajaran matematika bangun ruang masih banyak siswa yang berdiskusi bukan yang menyangkut pembelajaran dan karena itu siswa kurang memahami materi yang di pelajari saat pelajaran yang menyebabkan siswa sering mengalami kesalahan penggunaan rumus dalam menghitung bangun ruang. Perkembangan teknologi saat ini dapat di manfaatkan untuk kemajuan anak-anak dalam dunia pendidikan, dalam bentuk game edukasi. Tujuan dalam pembuatan game edukasi ini untuk mempermudah dan dapat mengubah cara belajar anak menjadi yang tadinya konvesional menjadi simulasi, dengan adanya game edukasi dapat membantu anak untuk menambah motivasi belajar. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Metode pembuatan yang digunakan adalah GDLC (Game Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 tahap yaitu : Initiation,pra- production, production, testing, beta dan realese. Pengujian dilakukan dengan metode GUI (Graphical User Interface) dan UAT (User Acceptance Tes). Setelah melalui proses pengembangan dan pengujian diperoleh game edukasi matematika dan dapat dijadikan sebagai media tambahan untuk pembelajaran matematika materi bangun ruang sebagai alternative belajar mandiri yang interaktif. Sistem ini masih perlu di adakan pengembangan dan penambahan fitur, seperti penambahan level, penambahan karakter pemain, dan penambahan video animasi.

Kata Kunci : game, matematika, bangun ruang, sekolah dasar, android.

ARYA WISHNU PERMANA 19.240.0073

APLIKASI GAME PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SDN 07 KARANGASEM BATANG.

Under the guidance of Much. Rifqi Maulana , M.Kom dan Nur Ika Royanti, M.Kom. 107 + xx pages / 91 pictures / 15 tables / 4 attachments / 25 bibliography (2013 - 2022).

ABSTRACT

At SDN 07 Karangasem Batang uses the Independent Learning Curriculum, learning is carried out by students learning from each other with other students and the teacher becomes a facilitator. When learning geometric figures, there are still many students who discuss things that are not related to learning and because of this, students do not understand the material studied during the lesson, which causes students to often experience errors in using formulas in calculating spatial figures. Current technological developments can be utilized for children's progress in the world of education, in the form of educational games. The aim of making this educational game is to make it easier and change the way children learn from conventional to simulation, with educational games it can help children to increase their motivation to learn. The methods used to collect data are observation, interviews and questionnaires. The manufacturing method used is GDLC (Game Development Life Cycle) which consists of 6 stages, namely: Initiation, pre-production, production, testing, beta and realization. Testing is carried out using the GUI (Graphical User Interface) and UAT (User Acceptance Test) methods. After going through the development and testing process, a mathematics educational game was obtained and can be used as additional media for learning mathematics, building materials as an alternative to interactive independent learning. This system still needs to be developed and added features, such as adding levels, adding player characters, and adding animated videos.

. **Keywords: games, mathematics, building space, elementary school, android.**