

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI MATEMATIKA KELAS 4
PADA SD N PLEBURAN 03 MENGGUNAKAN UNITY**
(*DESIGN A 4th GRADE MATH EDUCATION GAME AT SD N PLEBURAN 03 USING
UNITY*)

Muhammad Iqbal Sulaiman
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
iqbalsulaiman200@gmail.com

ABSTRACT

With the rapid development of technology in this era, technology has a very important role in the advancement of human life. Technology can also be applied to the field of education, especially in elementary schools. This is where primary school is the beginning of the community to get an education that can be used in the future. To get a smart and intelligent society, an effective and efficient learning system is needed. If the learning applied is less effective and also efficient, it will prevent people from becoming clever and also smart. From this thought, the author took a title that is Design-Build Math Education Game Grade 4 at SD N PLEBURAN 03 by using UNITY. In this study, the main software used is UNITY and CorelDraw. The game development method that will be used is the multimedia development life cycle (MDLC) method that has concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution stages. The testing method used is black-box testing which includes alpha testing and also beta testing. With this Math Education Game obtained a percentage of 87.8% which is known that users are very satisfied and with the Math Quiz game obtained through questionnaires filled by several students and also a teacher at SD N Pleburan 03

Keywords Math Education Games, Education, Learning Media, UNITY

ABSTRAK

Dengan cepatnya perkembangan teknologi pada zaman ini, teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam kemajuan kehidupan manusia. Teknologi juga dapat diterapkan pada bidang pendidikan khususnya pada sekolah dasar. Yang dimana sekolah dasar merupakan awal dari masyarakat untuk mendapatkan pendidikan yang dapat digunakan di masa mendatang. Agar mendapat masyarakat yang pandai dan juga cerdas maka dibutuhkan sistem pembelajaran yang efektif dan juga efisien. Apabila pembelajaran yang diterapkan kurang efektif dan juga efisien maka akan menghambat masyarakat menjadi pandai dan juga cerdas. Dari Pemikiran tersebut maka penulis mengambil sebuah judul yaitu Rancang Bangun Game Edukasi Matematika Kelas 4 pada SD N PLEBURAN 03 dengan menggunakan UNITY. Dalam penelitian ini software utama yang digunakan adalah UNITY dan CorelDraw. Untuk metode pengembangan game yang akan digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang memiliki tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*. Metode pengujian yang digunakan adalah *black-box testing* yang meliputi *alpha testing* dan juga *beta testing*. Dengan adanya Game Edukasi Matematika ini didapatkan presentase 87,8% yang diketahui bahwa pengguna sangat puas dan dengan game Kuis Matematika didapatkan melalui kuisioner yang diisi oleh beberapa siswa dan juga seorang guru pada SD N Pleburan 03

Kata Kunci : Game Edukasi Matematika, Pendidikan, Media Pembelajaran, *Multimedia Development Life Cycle*