

RINGKASAN

Meningkatkan Nilai Siswa SD terhadap Mata Pelajaran Matematika melalui Game Edukasi, Tegar Febriansyah Putra Nurullah, NIM E31221263, Tahun 2025, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ibu Nanik Anita Mukhlisoh, S.ST, MT (Dosen Pembimbing)

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang sangat penting dalam perkembangan kognitif siswa, namun pada kenyataannya banyak siswa sekolah dasar yang merasa kesulitan dan kurang termotivasi dalam mempelajarinya. Metode pembelajaran konvensional dinilai kurang menarik, sehingga menimbulkan kejenuhan dan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat menumbuhkan kembali minat belajar siswa terhadap matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis petualangan yang menyajikan materi matematika dasar secara menyenangkan dan interaktif. Game ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*), serta dibangun menggunakan *game engine Unity*, dan aset visual dari *CorelDraw2022*. Materi yang digunakan diambil dari kurikulum resmi Pendidikan dasar serta kanal edukasi yang terpercaya.

Game edukasi ini dilengkapi dengan misi pembelajaran, reward edukatif. Pengujian juga dilakukan menggunakan metode *User Acceptance Testing (UAT)* dan *Black Box*. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fitur utama berjalan dengan baik dan respon siswa terhadap game sangat positif, dengan Tingkat kepuasan di atas 95% untuk hampir seluruh aspek, serta 100% untuk aspek kemernarikan media pembelajaran. Dengan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis game edukasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap matematika. Aplikasi ini diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar, sekaligus menjadi kontribusi inovatif di bidang pendidikan.