

## RINGKASAN

***Game* Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android**, Nurul Fajri Maulidya, NIM E31222586, Tahun 2025, 99 hlm, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Dwi Putro Sarwo Setyohadi, S.Kom., M.Kom. (Dosen Pembimbing).

Pendidikan memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama di era digital di mana teknologi dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran. Salah satu tantangan di pendidikan dasar Indonesia adalah penyampaian materi matematika yang sering dianggap sulit dan kurang menarik bagi siswa. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan *game* edukasi menjadi solusi inovatif yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *game* edukasi matematika berbasis Android untuk siswa kelas 3 SD, dengan materi bilangan, operasi hitung, dan pengukuran, yang dirancang sesuai kurikulum dan dikembangkan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). *Game* ini dibuat dalam bentuk 2D *platformer* dengan desain antarmuka ramah anak dan tantangan yang menarik.

*Game* edukasi menawarkan cara belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang terbukti dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pengembangan *game* edukasi matematika berbasis Android dinilai relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya kelas 3. Melalui *game* ini, proses belajar menjadi lebih efektif karena menggabungkan elemen hiburan dan pembelajaran. Dengan mengacu pada kurikulum dan memanfaatkan teknologi, pengembangan *game* edukasi diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.