

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih sering dianggap sulit oleh siswa sehingga menyebabkan kurangnya minat dan motivasi dalam belajar. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa lebih mudah merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi “TEMATIK” sebagai media pembelajaran matematika berbasis permainan yang dipadukan dengan mathboard *game* untuk siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan, aplikasi dibuat menggunakan *Unity Engine* dengan konsep permainan yang menggabungkan media digital dan media cetak. *Game* edukasi ini menyediakan fitur pemilihan series berdasarkan tingkat kelas, level permainan, kartu interaktif, serta soal matematika yang disesuaikan dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh fitur pada aplikasi dapat berjalan sesuai dengan fungsi yang dirancang melalui metode BlackBox Testing. Hasil uji coba kepada siswa memperoleh nilai persentase sebesar 98% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil validasi ahli media dan ahli materi masing-masing memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, *game* edukasi “TEMATIK” dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang interaktif, menarik, dan mampu membantu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Keyword: *game* edukasi, matematika, media pembelajaran, sekolah dasar