

**ABSTRAK**  
**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI MATEMATIKA PERKALIAN**  
**DAN PEMBAGIAN DASAR SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF**  
**PEMBELAJARAN**

Oleh

Mohammad Rifa'i

19102044

Operasi hitung pembagian dan perkalian dasar matematika merupakan materi pada mata pelajaran matematika yang mulai diajarkan kepada siswa kelas 2 sekolah dasar. Kurang interaktifnya media pembelajaran menjadi faktor sulitnya mempelajari perkalian dan pembagian matematika. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah *game* edukasi yang menekankan perkalian dan pembagian dasar, dengan tujuan mendorong minat siswa dalam memahami materi matematika. Penerapan *Game* pada bidang pendidikan memiliki dampak positif di mana siswa bisa belajar sambil bermain. Metode pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan *Game* edukasi matematika perkalian dan pembagian dasar adalah *Game Development Life Cycle* di mana metode ini memiliki 6 tahapan yaitu : Inisiasi, Pra - Produksi, Produksi, *testing* (*alpha* dan *beta*) dan terakhir rilis. *Alpha Testing* akan menggunakan *Black Box Testing* dan *Beta Testing* akan menggunakan *User Acceptance Test*. Dari hasil *Black Box Testing* yang sudah dilakukan di 9 perangkat *Android* pada kompatibilitas perangkat dapat disimpulkan bahwa minimum spesifikasi untuk aplikasi *Game* ini yaitu *Android 6 (Marshmallow)* dan *RAM 1.5 GB* dan untuk fungsionalitas aplikasi sudah sesuai harapan. Pengujian *User Acceptance Test* memperoleh nilai 89% yang dikategorikan dengan sangat baik.

Kata Kunci : *Game*, matematika, perkalian, pembagian, *Game Development Life Cycle*