

MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 3D GAME ENGINE

Rizki Saputra¹, Mhd Arief Hasan², Mariza Devega³

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Lancang Kuning

(Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai, Pekanbaru, Riau, telp. 0811 753 2015)

e-mail: rizki081211045350@gmail.com , m.arif@unilak.ac.id ,

marizadevega@unilak.ac.id

ABSTRAK

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan kemampuan komunikasi dan kreativitas. Sistem pembelajaran saat ini digunakan untuk tingkat SD adalah masih menggunakan cara pembelajaran tematik. Pada pelajaran Matematika siswa cenderung bosan, tidak memperhatikan guru, malas dalam mengerjakan soal latihan maupun PR serta siswa cenderung diam dan tidak mau bertanya saat ada kesulitan. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang mana metode ini untuk pengembangan software yang cepat, efisien, resiko rendah, fleksibel, terprediksi, scientific dan menyenangkan. Aplikasi ini dibuat menggunakan Unity3D dan pengujian Aplikasi Media Pembelajaran ini menggunakan pengujian BlackBox. Aplikasi Media Pembelajaran ini berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran matematika semakin diminati oleh siswa.

Kata kunci : Matematika, Android, Siswa