

ABSTRAK

Trisnanda Nugraha, 2024. **Perancangan Boardgame Edukasi Matematika Untuk Anak Usia 10 – 13 Tahun**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Pembimbing: Saiful Yahya

Kata kunci: *Permainan edukatif, Metode four D, Game Edukatif, media pembelajaran*

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan di sekolah dasar. Matematika melibatkan pemahaman konsep, logika berpikir, dan keterampilan problem solving yang penting untuk perkembangan intelektual siswa. Namun, dalam realitasnya, pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali dihadapkan dengan berbagai permasalahan yang mempengaruhi pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Salah satu permasalahan utama yang sering terjadi adalah metode pengajaran yang tidak efektif. Permainan Edukatif dirasa efektif untuk memancing semangat mereka dalam belajar sehingga penulis berinisiatif membuat Boardgame berjudul “NUMBERLAND” untuk anak usia 10-13 tahun sebagai media alternatif pembelajaran sekaligus upaya untuk mendorong tumbuhnya minat belajar matematika. Dalam penelitian ini, Pemilihan model pengembangan 4D ini memiliki kelebihan yaitu dalam menentukan tujuan pembelajaran khusus akan melibatkan analisis materi dan analisis tugas, sehingga dapat mempermudah dalam menjabarkan tujuan pembelajaran secara khusus. studi ini mengeksplorasi desain, pengembangan, dan penyebaran permainan papan sebagai alat pendidikan yang baru dan menarik. diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang baru dan menyenangkan bagi anak 10-13 tahun.

ABSTRACT

Trisnanda Nugraha, 2024. **Designing a Mathematics Educational Board Game for Children Aged 10 - 13 Years.** Final Project, Study Program Visual Communication Design (Bachelor's Degree), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Supervisor: Saiful Yahya, S.Sn, M.T

Keywords : Educational games, Four-D method, Educational game, Learning media.

Mathematics education is a crucial subject in the elementary school curriculum as it involves understanding concepts, logical thinking, and problem-solving skills essential for students' intellectual development. However, in reality, elementary mathematics education often faces various challenges that affect students' comprehension and interest in the subject. One of the main issues frequently encountered is the ineffective teaching method. Educational games are considered effective in sparking students' enthusiasm for learning. Therefore, the author has initiated the creation of a board game titled "NUMBERLAND" for children aged 10-13 as an alternative learning medium and an effort to foster their interest in learning mathematics.

In this research, the selection of the 4D development model has the advantage of determining specific learning objectives that involve material and task analysis, making it easier to outline precise learning goals. This study explores the design, development, and dissemination of the board game as a new and engaging educational tool. It is hoped to become a fresh and enjoyable learning medium for children aged 10-13.