

Media pembelajaran bagi siswa merupakan suatu kebutuhan pokok dalam mengikuti pelajaran. Disamping sebagai alat penyaji memberikan pelajaran, media yang digunakan juga berpengaruh terhadap kesenangan siswa menangkap pelajaran yang ada. Aplikasi Game Pembelajaran Matematika ini dapat dijadikan sebagai sarana bagi siswa disamping belajar menggunakan metode konvensional dengan buku manual. Aplikasi Game Pembelajaran Matematika ini merupakan suatu solusi untuk memadukan pembelajaran konvensional dengan teknologi multimedia, yang salah satu kegiatannya berupa penyediaan media pembelajaran dalam format multimedia sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi.

Metodologi yang digunakan dalam Aplikasi Game RPG pembelajaran matematika untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia ini menggunakan metodologi pengembangan multimedia yang dikenalkan M.Suyanto. Tahapan pengembangan sistem multimedia meliputi Konsep, Perancangan, Pengumpulan bahan, Pembuatan, Pengujian, dan Distribusi. Pada proses pembangunan Aplikasi Game Pembelajaran Matematika berbasis Multimedia ini aplikasi yang digunakan adalah adobe flash CS6, adobe photoshop CS5, RPG maker VX Ace.

Aplikasi game ini bertujuan digunakan untuk belajar soal-soal matematika agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam mengerjakannya. Pembelajaran Matematika ini pada dasarnya terdiri dari dua bagian yaitu visualisasi dan game. Visualisasi diperlukan dalam pembahasan atau panduan dalam mengerjakan soal matematika. Sedangkan game digunakan untuk menjawab soal-soal matematika sekaligus sebagai media bermain sambil belajar. Game pembelajaran matematika ini menampilkan satu karakter yang digunakan user, menampilkan teks berupa percakapan antar karakter lain, grafik, gambar, dan suara. Dengan adanya Aplikasi Game Pembelajaran ini diharapkan dapat menambah ketertarikan siswa dan mengurangi tingkat kebosanan siswa terhadap pelajaran matematika. Aplikasi Game pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri baik di sekolah maupun di rumah.