

## RINGKASAN

### PERANCANGAN GAME “MATH IN SPACE” SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SD

Nurinda Esa Pratiwi<sup>1)</sup>, Desi Dwi Kristanto<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

<sup>2)</sup> Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Matematika sangatlah penting perannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan permainan ular tangga menjadi salah satu metode dalam pembelajaran matematika yang sudah terbukti efektif, dan menarik untuk membangun motivasi belajar yang lebih interaktif. Hal tersebut terjadi karena dapat mengajak anak kelas 1 SD untuk dapat melatih atau mengembangkan daya ingat dalam berpikir kritis. Sekolah Identik Karakter di Ciater, Serpong menjadi salah satu sekolah yang melibatkan siswa secara aktif untuk dapat mengeksplorasi, menemukan sendiri, dan mendapatkan berbagai macam konsep serta pengetahuan, guru hanya sebagai fasilitator. Oleh sebab itu, Math in Space hadir sebagai alat bantu dalam mengajarkan konsep-konsep dasar matematika secara interaktif dan menyenangkan karena mereka akan menghadapi soal-soal matematika yang dirancang khusus untuk memperkuat pemahaman mereka tentang penjumlahan, pengurangan, pengenalan angka, pola bilangan, dan konsep-konsep matematika dasar lainnya. Dalam "Math in Space", siswa akan berinteraksi dengan karakter-karakter yang ramah dan menarik, seperti astronot, alien, dan planet-planet yang unik.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Ular Tangga.

Pustaka : 45  
Tahun Publikasi: 2009 - 2019