

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan atau menyempurnakan media pembelajaran matematika berbasis *game*, dengan menyertakan *game* edukasi, *game* edukasi sebagai salah satu sumber penunjang pembelajaran, dapat diartikan bahwa *game* edukasi adalah suatu permainan yang digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak dan di dalamnya berisi konten pendidikan agar memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *waterfall* dengan 4 tahap *requirement, design, implementation, verification*. Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance testing*, *game* tersebut memiliki rata-rata indikator **Sangat Setuju** dengan presentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *game* edukasi telah layak untuk di gunakan sebagai penunjang pembelajaran bagi siswa sekolah dasar untuk mengenal bangun datar.

Kata kunci: *Game, android, waterfall, User Acceptance testing*

## ***ABSTRACT***

*The aim of this research is to improve or perfect game-based mathematics learning media, by including educational games, educational games as a source of supporting learning, it can be interpreted that educational games are games that are used as a means of entertainment for children and contain educational content. to make it easier for teaching staff to deliver the material.*

*In this research, researchers used the waterfall method with 4 stages of requirements, design, implementation, verification. Based on the results of User Acceptance testing, the game has an average indicator of **Strongly Agree** with a percentage of 95%. This shows that the educational game application is suitable for use as a learning support for elementary school students to get to know flat shapes.*

*Keywords: Game, Android, waterfall, User Acceptance testing*