

ABSTRAK

Teknologi dan informasi dalam dunia berkembang dengan pesat, salah satunya merupakan proses pembelajaran yang sangat penting dan diperlukan dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan membutuhkan suatu media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat mendukung proses pembelajaran dan memudahkan pemahaman pelajaran secara cepat dan efisien. Dengan semakin berkembangnya teknologi, semakin banyak video game, banyak siswa yang malas mempelajari ilmu pengetahuan sehingga turunya minat siswa dalam mengetahui matematika. Oleh karena itu, peneliti membangun aplikasi MATHERS yaitu aplikasi pembelajaran matematika berbasis android dengan *Video Game* untuk meningkatkan motivasi dan minat anak dalam belajar matematika. Metode yang digunakan penelitian ini adalah *Game Development Life Cycle* yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: *Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta, Release*. Hasil kuesioner pertama untuk mengetahui minat dan motivasi anak dalam belajar Matematika. Didapatkan hasil rata-ratanya adalah 43,6%. Pada hasil kuesioner kedua untuk mengetahui hasil uji coba aplikasi MATHERS. Didapatkan hasil rata-ratanya adalah 78,3%, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika yaitu sekitar 34,7%. Penelitian ini juga sejalan dengan syariat islam, yang terkandung dalam surat QS. Al-Baqarah: 30-35 dan QS. Al-Insyirah 5-8.

Keyword: Matematika, Pembelajaran, Video Game