

# PERANCANGAN GAME PEMBELAJARAN DIMENSI RUANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE *INQUIRY* BERBASIS MOBILE

NPM: 1031059

Jimmy

## INTISARI

Terjadi peningkatan kesulitan di dunia pendidikan setiap tahun sehingga menyebabkan siswa/siswi mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran yang berlangsung diutamakan pada pelajaran gemoteri matematika. Di jaman sekarang, komputer merupakan sarana yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Demikian perkembangan dunia komputer dan dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *game* pembelajaran yang dapat membantu dalam pemahaman dimensi ruang dengan penerapan metode *inquiry*.

Dengan menggunakan teknologi *game*, siswa dapat menghindari kebosanan yang dialami dalam pembelajaran matematika di dalam kelas. Dikarenakan siswa mencoba menyelesaikan permainan. Selama proses permainan *game* ini, secara tidak langsung siswa mendapatkan kesempatan dalam menganalisa dan menyelidiki informasi secara sistematis, kritis dan logis sehingga siswa mendapatkan solusi pada tiap tingkatan *game*.

**Kata kunci:** Pembelajaran, *Inquiry*, Game Maker