SARI

Dalam mempelajari Matematika, terkadang anak akan merasa bahwa Matematika merupakan pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami. Kesulitan dalam memahami itu yang membuat anak terutama anak kelas III kurang tertarik untuk belajar Matematika di dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satu upaya meningkatkan minat anak untuk belajar yakni dengan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan dengan porsi yang baik. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik bisa dikatakan sebagai alternatif guna meningkatkan intensitas belajar siswa kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran sebagai contohnya adalah gim.

Pada penelitian ini, peneliti membangun sebuah gim edukasi Matematika dengan mengimplementasikan model motivasi ARCS untuk siswa kelas III sekolah dasar. Gim ini dibangun melalui beberapa langkah diantaranya : pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan perancangan sistem. *Participatory design* dilakukan sebagai metode pendekatan dalam penelitian ini guna keinginan partisipan. Selain itu, setiap melakukan langkah pendekatan, dilakukan bersamaan dengan mencamtumkan beberapa aspek model motivasi ARCS.

Dalam penelitian gim edukasi Matematika dengan mengimplementasikan model motivasi ARCS untuk kelas III sekolah dasar dilakukan dengan pengujian menggunakan kuesioner dengan perhitungan skala *likert*. Hasil dari implementasi gim edukasi Matematika mendapatkan klasifikasi layak dalam berbagai aspek. Selain itu analisis hasil implementasi model motivasi ARCS yang digunakan mendapatkan hasil yang cukup layak juga. Kesimpulan dari gim edukasi Matematika ini dapat dijadikan sebuah media alternatif dan jika sebuah gim dikembangkan dengan model motivasi ARCS cukup untuk menarik minat dan kemauan belajar siswa kelas III sekolah dasar dalam belajar Matematika.

Kata kunci: *Participatory design*, Matematika, Model Motivasi ARCS, media alternatif