ABSTRAK

Ketika anak-anak memasuki dunia sekolah, saat itulah mulai timbul keluhan tentang matematika. Baik dari anak maupun orangtua, bahkan tak jarang guru pun mengalami kesulitan dalam mengajarkan matematika pada siswa mereka. Salah satu cara agar pelajaran matematika dapat disenangi oleh anak-anak adalah dengan memasukan materi matematika dalam suatu permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Karena sebagian besar anak-anak suka bermain. Sebuah board game edukasi berhasil diciptakan oleh bapak Agus Nggermanto, yang diberi nama super kombi milenium. Permainan ini dibuat agar anak-anak menyenangi matematika dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi sudah mempengaruhi anak-anak dalam permainan *board game*. Maka dari itu, dibuatlah aplikasi game super kombi milenium yang nantinya dapat dimainkan pada sebuah *personal computer*, dan juga aplikasi ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Metodologi yang digunakan dalam membangun aplikasi ini mengadopsi metodologi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari tahapan konsep, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi game super kombi milenium dapat dimainkan pada Personal Computer (PC) dan dapat membantu siswa didik sekolah dasar atau anak untuk meningkatkan kemampuannya dalam menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dari dua buah bilangan yang diacak dengan dadu.

Kata Kunci : *matematika, anak-anak, permainan, Super Kombi Milenium*