

ABSTRAK

Seiring perkembangan waktu, teknologi berkembang dengan pesat diikuti dengan perkembangan *game* dan variasi bentuknya yang semakin bertambah. *Game* saat ini semakin mudah ditemukan pada perangkat yang bersifat *mobile*. Namun *game* pada perangkat *mobile* sebenarnya juga dapat dijadikan media yang tepat untuk pembelajaran atau sering disebut sebagai *game* edukasi. Karena *game* edukasi memiliki sifat yang praktis, mudah dibawa kemana saja, dan cenderung menyenangkan karena berbentuk permainan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode *Scrum*. Metode ini digunakan untuk pengembangan program. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi *mobile game* untuk pembelajaran dengan metode Horisontal pada perkalian berbasis HTML5 dan Phonegap. Serta mengenalkan metode Horisontal pada perkalian matematika sebagai metode pengerjaannya. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa *game* pada penelitian ini dianggap menarik dan mendapat respon positif dari *player*. *Player* juga merasa terbantu dan dapat mengenal pola bilangan pada perkalian Matematika melalui *game* ini. Sehingga melalui *game* ini *player* dapat melakukan perhitungan perkalian matematika secara cepat.

Kata kunci: *Game Mobile* Edukasi, HTML5, Metode Horisontal, Perkalian Matematika, Phonegap