

perancangan game edukasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung matematika bagi anak kelas 2 SD

PRADITYA WAHYU HARISTA

(Pembimbing : Edy Mulyanto, SSi, M.Kom, Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201101253@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang setiap 5 tahun mengalami revisi kurikulum dan 10 tahun mengganti kurikulum lama. Kurikulum yang digunakan sekarang KTSP 2006. Menurut peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan Bab 1 Pasal 1 ayat (15) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan penyempurna dari kurikulum 2004 (KBK). KBK adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing masing satuan pendidikan atau sekolah. Dewasa ini, perkembangan ilmu matematika masih jauh tertinggal dari negara negara lain. Berdasarkan survei PISA yang dilakukan oleh OECD tahun 2009 yang menunjukkan bahwa standar mata pelajaran matematika di Indonesia adalah 375 sedangkan standar mata pelajaran matematika di dunia adalah 494. Data tersebut membuktikan bahwa rata rata mata pelajaran di Indonesia sangat lah kecil. Indonesia menduduki peringkat 64 dari 65 negara yang terdaftar oleh OECD. Oleh karena itu Indonesia sangatlah tertinggal dari negara-negara lainnya khususnya di Asia. Untuk mengurangi ketertinggalan maka dibuatlah perancangan game edukasi. Game edukasi bertujuan sebagai alat peraga atau media alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Pendekatan perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada target audience untuk mengetahui permasalahan utama yang menjadi dasar mengapa anak cepat bosan ketika guru mengajarkan matematika. Dari hasil penelitian diperoleh alat peraga atau media alternatif berupa game edukasi berbasis android.

Kata Kunci : game edukasi, matematika, kurikulum KTSP, kelas 2 SD

designing education game to improve math skills for grade 2 elementary school

PRADITYA WAHYU HARISTA

(Lecturer : Edy Mulyanto, SSI, M.Kom, Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201101253@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Indonesia is a country undergoing revision every 5 years and 10 years curriculum to replace the old curriculum. The curriculum used now SBC 2006. According to the government regulation No. 19 of 2005 on National Education Standards Chapter 1 Article 1 (15) Curriculum Education Unit is the complement of the 2004 curriculum (CBC). CBC is operational curriculum formulated and implemented by each unit of education or school. Today, the development of mathematics is still far behind other countries. Based on the PISA survey conducted by the OECD in 2009 which showed that the standard of mathematics courses in Indonesia is 375, while the standard of mathematics courses in the world is 494. These data prove that the average subjects in Indonesia so is small. Indonesia was ranked 64 out of the 65 countries listed by the OECD. Therefore, Indonesia is lagging behind other countries, especially in Asia. To reduce lag then be made to the design of educational games. Educational game intended as props or alternative media to improve numeracy skills. This design approach uses qualitative method with descriptive analysis. Data were obtained through interviews and observations directly to the target audience to find out the main problems is the basis why children get bored quickly when a teacher teaches math. The results were obtained props or alternative media in the form of educational games based on Android.

Keyword : education game, math, KTSP, Class 2 Elementary Schools