

Game Edukasi Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Multimedia

ANDI PRIMA YULINDRA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang
URL : <http://dinus.ac.id/>*

ABSTRAK

Abstraksi

Pada masa era globalisasi sekarang ini, peran komputer sangat berguna di segala bidang khususnya pendidikan, terutama dalam pemecahan masalah matematika. Sebagian dari siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit dan membosankan karena di dalam matematika hanya menemukan angka-angka. Dan matematika yang diajarkan di Sekolah dirasakan masih mengalami kekurangan terutama untuk siswa Sekolah Dasar Kelas 1.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode Waterfall. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah : 1) merencanakan konsep dasar pembuatan program, 2) mengidentifikasi masalah, 3) merancang program, 4) menulis program, 5) menguji program serta 6) pemeliharaan program. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah program aplikasi pembelajaran berupa game, yang membantu siswa dalam pelajaran matematika. Bentuk game yang dikembangkan adalah game adventure dengan menyodorkan tantangan kepada pemain untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan.

Kata Kunci : Matematika, game, multimedia interaktif

Multimedia based Education Game For Learning Math In Elementary School

ANDI PRIMA YULINDRA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

ABSTRACT

Abstract

During the current era of globalization, the role of the computer is very useful in all fields, especially in education, mainly in mathematical problem solving. Some of the students assume math is a very difficult subjects and boring because of mathematics is just about numbers. Moreover, mathematics taught in school is still perceived lack of experience especially for elementary school students of class 1. Futhermore, this research method using Waterfall. As for the measures undertaken are: 1) plan the basic concept of making programs, 2) to identify problems, 3) designing programs, 4) wrote the program, 5) test programs as well as 6) maintenance program. As a result, Application program of instruction in the form of games, which helps students in mathematics. Form of the game developed by adventure games is handing the challenge to players to answer the questions that appear.

Keyword : Matematika, game, multimedia interaktif