

## ABSTRAK

### PERANCANGAN APLIKASI GAME LATIHAN MATEMATIKA DASAR SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR ANAK USIA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Oleh:

MUHAMMAD RIFA AL FARISI

1601144134

Saat ini banyak sekali anak-anak menggunakan sebuah *smartphone*. Kebanyakan anak-anak cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* serta aplikasi yang berjenis hiburan. Padahal hal ini bisa dijadikan sebagai sarana edukasi, salah satunya adalah *game* matematika. Dengan konsep bermain dan belajar diharapkan anak-anak bisa bersemangat belajar dan menyukai pelajaran matematika.

Di Indonesia sendiri, pembuatan *game* edukasi ini relatif masih rendah. Oleh sebab itu, penelitian ini penulis akan membuat sebuah perancangan media interaktif berupa *game* edukasi matematika. *Game* ini menceritakan petualangan Pangeran Muhammad mencari buah maja untuk pengobatan rakyatnya. Untuk mendapatkan buah maja tersebut, Pangeran Muhammad harus bisa menyelesaikan soal matematika dengan benar berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan pecahan.

Sementara itu, pembuatan aplikasi *game* edukasi ini ditujukan untuk anak-anak usia kelas tiga sekolah dasar (9 -11 tahun). Dalam perancangannya, penulis menggunakan Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Construct 2 untuk pemrograman. Sedangkan untuk metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi pustaka, landasan teori, matriks perbandingan, dan pengisian angket atau kuesioner.

**Kata kunci** : *Smartphone*, Media Interaktif, Aplikasi, *Game*, Matematika