

PENGEMBANGAN GAME KUIS MATEMATIKA SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID

Arif M. Khair¹, Nur Arminarahmah², Hasanuddin³

¹Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan
(UNISKA) Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, 16630770

²Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan
(UNISKA) Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, 1105098602

³Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan
(UNISKA) Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, 1127018901

E-mail : arif.mkhair123@gmail.com

ABSTRAK

Terpaku pada media buku saja tidak selalu berhasil untuk anak usia itu, bahkan dengan metode penghafalan sekalipun. Justru penghafalan aritmatika adalah sedikit pemaksaan bagi mereka. Untuk menghindari hal ini, metode pembelajaran lain untuk anak bisa diterapkan. Selain dengan metode hafalan, metode lain seperti berlatih soal dan juga belajar melalui permainan(*game*) bisa digunakan. Salah satu upaya penulis untuk membantu belajar siswa terutama siswa sekolah dasar agar menarik perhatian dan membantu pemahaman mereka adalah dengan menyerap pelajaran ke dalam bentuk *game* edukasi. Permasalahan itu dimaksudkan untuk diatasi dengan menghasilkan *game* interaktif sebagai media pembelajaran matematika bagi anak-anak dengan 5 pilihan tingkat kesulitan. *Game* ini di desain dan divisualisasikan agar lebih menarik perhatian anak-anak. Diharapkan *game* ini dapat menjadi media pembelajaran baru yang dapat membangkitkan semangat anak-anak untuk belajar aritmatika. Dengan ini, tujuan dari pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, khususnya pada pelajaran matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Keyword: *Matematika, Android, Game Edukasi, Unity, Siswa Sekolah Dasar*

DAFTAR PUSTAKA

- Amira, D. (2022, February 16). *Pengertian Edukasi Secara Umum Hingga Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Manfaatnya*. Retrieved from Kapanlagi: <https://plus.kapanlagi.com/arti-edukasi-pengertian-secara-umum-menurut-para-ahli-jenis-dan-manfaatnya-98d6ca.html>
- Arviana, G. N. (2022, Januari 19). *Pengertian Animasi*. Retrieved from Glints: <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/#.Yl67BoZBzIU>
- Griya. (2019). *Griya Media Nusantara*. Retrieved from Mengenal Visual Studio Code : <https://www.griyaweb.site.com/mengenal-apa-itu-visual-studio-code-dan-bahasa-pemrograman/>
- Hosting, R. J. (2022, February 17). *Pengertian Firebase*. Retrieved from Jagoan Hosting: <https://www.jagoanhosting.com/blog/firebase-adalah/>
- Irfan. (2017). *Matematika Menurut Para Ahli*. Retrieved from Cerdas Matematika: <https://mathirfanely.wordpress.com/matematika-menurut-para-ahli/>
- Larasati, A. (2022, June 7). *Ternyata, Ini 5 Manfaat Game Edukasi Digital untuk Anak*. Retrieved from Gamelab: <https://www.gamelab.id/news/1719-ternyata-ini-5-manfaat-game-edukasi-digital-untuk-anak>
- Maulana, D. Y. (2019, November 15). *Pengertian Game Offline Secara Lengkap*. Retrieved from Viva: <https://homefage.blogspot.com/2016/04/pengertian-game-offline-secara-lengkap.html>

Prawiro, M. (2018, January 2). *Pengertian Animasi*. Retrieved from Max Manroe:

<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-animasi.html>

Publik, R. P. (2020, February 2). *Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya*. Retrieved from Pelayanan Publik:

<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>

Raharja, A. D. (2022, February 24). *Sistem Informasi: Pengertian, Tujuan, Fungsi, Komponen, dan 6 Contohnya*. Retrieved from Ekrut Media:

<https://www.ekrut.com/media/sistem-informasi-adalah>

Zufar. (2020, April 1). *Perbedaan Game Offline Dan Online*. Retrieved from

Metodeku: <https://metodeku.com/perbedaan-game-offline-dan-online/>