

GAME EDUKASI MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3 DENGAN MENGGUNAKAN METODE ADAPTIVE LEARNING.

Cira Muldayazis
(07.04.111.00034)

Pembimbing 1 : Arik Kurniawati, ST., MT
Pembimbing 2 : Andharini Dwi Cahyani, S.Kom., M.Kom

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pola pendidikan *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Game* berbasis *flash* "*Game Edukasi Matematika Sekolah Dasar Kelas 3 Dengan Menggunakan Metode Adaptive Learning*" menjadi salah satu media dalam pendidikan. Dengan sistem komputerisasi, membuat belajar lebih interaktif dalam memberikan dasar matematika untuk siswa muda terutama sekolah dasar. Pada *game multitasking* ini pengguna dapat bermain dan belajar. Pada *game* ini juga bersifat adaptif yaitu dapat menyesuaikan *level* sesuai dengan kemampuan pengguna. Dari seluruh implementasi yang dilakukan didapatkan bahwa metode *adaptive learning* untuk *game* edukasi matematika ini berjalan dengan baik. *Multitasking* pada *game* edukasi ini membuat siswa kurang konsentrasi pada soal-soal yang ditampilkan. Siswa cenderung pada permainannya. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan didapat 90,4% responden menyatakan tertarik pada *game* ini karena skenario *game* yang dibuat menarik dengan animasi dan gambar latar yang disukai anak-anak.

Kata Kunci: Interaktif, Matematika, *Adaptive Learning*, *Game*.

ABSTRACT

Development of interactive learning media education pattern games can improve students' motivation. Flash -based games "Games Education Elementary School Mathematics 3 Grade Method Using Adaptive Learning" to be one of the media in education. Computerized system makes learning more interactive in delivering basic math to young students, especially elementary school. In the multitasking game users can play and learn. In this game, the system can adaptively adjust its level according to the user's ability. From the testing result we found that the adaptive learning method for math educational game is success. Multitasking on this educational game makes students less focus on the questions that are displayed. Students more attracted to the game. Based on the questionnaire 90.4 % respondents interested in this game because the game created an interesting scenario with animations and background images that kids love.

Keywords: Interactive, Mathematics, Adaptive Learning, Game