

IMPLEMENTASI ACCELEROMETER DALAM PEMBUATAN GAME EDUKASI MATEMATIKA BERBASIS ANDROID

Muhammad Agus Priantoro
(09.04.111.00105)

Pembimbing 1 : Yonathan Ferry Hendrawan, S.T., M.I.T.
Pembimbing 2 : Arik Kurniawati, S.Kom., M.T.

ABSTRAK

Perkembangan *game* saat ini sebanding dengan perkembangan teknologi, karena secara tidak langsung semakin berkembang macam-macam teknologi juga menciptakan banyak variasi dan jenis *game*, mulai dari *game* pc, *console*, maupun *mobile*. Perkembangan lainnya adalah dalam bidang *software* yaitu *operating system android* yang kini sudah banyak digunakan sebagai *operating system* untuk *mobile phone*.

Berdasarkan keadaan inilah maka penelitian ini dilakukan, penelitian ini menitik beratkan pada *game* edukasi karena di dalam *game* edukasi terdapat banyak hal yang menarik dan variatif tentang sekolah serta dapat membantu para siswa dalam belajar. *Game* edukasi ini diimplementasikan di *mobile phone* yang menggunakan *operating system android* dengan edukasi yang diangkat adalah tentang matematika (penambahan, pengurangan, dan perkalian). Untuk menambah tingkat *fun* dari *game* ini maka ditambahkan *genre game race* dan *accelerometer* sebagai kontrol *game*.

Dari pembuatan *game* ini diketahui bahwa *game* dapat mempermudah user (siswa SD kelas satu dan dua) dalam belajar matematika dasar (penambahan, pengurangan, dan perkalian), akan tetapi *user* masih kesulitan dalam menggunakan *accelerometer* sebagai kontrol *game*.

Kata kunci: *game, edukasi, android, race, matematika*