ABSTRAK

Upaya meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Adanya game edukasi matematika ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran matematika, dan menghilangkan rasa jenuh dan takut bagi anak untuk belajar matekatika. Game edukasi ini sangat berguna dibidang pendidikan khusunya matematika. Penulis memilih anak SD kelas 3 sebagai sampel game, karena kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada anak SD, mengingat anak-anak lebih suka bermain.

Penyusunan skripsi ini menggunakan perancangan metode prototipe karena model ini adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software.* Alat bantu yang digunakan untuk menganalis penyusun menggunakan flow chart, sedangkan aplikasi yang digunakan menggunakan adobe flash.

Penerapan game edukasi matematika ini diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Jadi disaat anak memainkan game ini anak tidak bosan dan takut unutk belajar matematika, dengan harapan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu dan meningkatkan kualitas belajar anak.

Kata Kunci : Game, Edukasi dan Matematika

ABSTRACT

Efforts to improve the efficiency of the provision of educational applications that contain elements necessary alternatives and new innovations in terms of programming to be applied as a tool to facilitate the learning process. The existence of mathematical educational game is expected to enhance the numeracy skills of children in learning math, and eliminate the boredom and fear for children to learn matekatika. This educational game is very useful especially in the field of mathematics education. The authors chose three classes of elementary school children as a sample game, because of the difficulty of learning processes theoretically taught in elementary school children, given the children prefer to play.

The preparation of this thesis using prototype method because the design of this model is a classical model that is systematic, sequential in building software. Tools used to analyze compiler uses flow charts, while the application is deployed using Adobe Flash.

The application of mathematics educational games are expected to resolve the issue. So when kids play this game the child is not bored and scared fatherly learn mathematics, in the hope the spirit of the child to learn to be more motivated and improve the quality of children's learning.

Keywords: Games, Education and Mathematics