

MEMBANGUN APLIKASI GAME EDUKASI BERHITUNG UNTUK ANAK KELAS 6 SD BERBASIS ANDROID

Oleh:
Joko Agung Geomerly
NIM : 13030059

INTISARI

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang dibuat dan dirancang dengan tujuan pembelajaran untuk mengajar melalui materi yang diberisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, *game* edukasi berhitung merupakan bentuk virtual yang dapat dijalankan di device atau perangkat lunak berupa handphone, game tersebut hanya dapat di instal ke os Android versi (*ice cream*) API 15: Android 4.0.3 hingga ke android versi (*Pie*) API 28:Android 9.0.0. *Game* Edukasi Hitung Ceria di uji langsung ke 35 siswa, Hasil uji penulisan data akhir ditetapkan dengan skor dengan batasan 100 (mencapai target) untuk *game* gelembung jika nilai skor akhir lebih dari 100 akan tetap dihitung 100 dalam waktu 1 menit . dan untuk game Hitung ceria di tetapkan dengan batasan 10=100 jika nilainya lebih dari 10 maka tetap di tulis 10. aplikasi *game* edukasi untuk perhitungan skor uji aplikasi dengan metode interval yaitu dengan jarak nilai yang di dapat pada skor akhir permainan. Skor akhir dari ke 35 siswa untuk game gelembung dengan total Skor 2834 dan nilai rata-rata 80,97 % yang artinya sangat baik, untuk perhitungan game hitung ceria 10=100 jika siswa 35=3500, maka perhitungan dari *game* hitung ceria pada hasil uji aplikasi dari 35 siswa dengan total skor 252 dan nilai rata- rata 7,2 % dan dijadikan menjadi 72% dengan artinya baik. Kesimpulanya aplikasi *game* edukasi hitung ceria bisa dikatakan dapat mempermudah perhitungan aritmatika dan meningkatkan berhitung cepat pada pengguna.

Kata kunci: Game edukasi, Android, Interval.

DEVELOPING EDUCATION GAME APPLICATION CALCULATED FOR ANDROID-BASED CLASS 6 SD CHILDREN

By:
Joko Agung Geomerly
NIM: 13030059

ABSTRAK

Educational game is a game created and designed with the aim of learning to teach through material that is filled with sound, text, images, video, and animation, Educational counting game is a virtual form that can be run on devices or software in the form of mobile phones, the game can only be installed on the Android OS version (ice cream) API 15: Android 4.0.3 to the Android version (Pie) API 28: Android 9.0 .0. Educational Games Calculate cheerful in a direct test to 35 students, the final data writing test results are set with a score with a limit of 100 (reaching the target) for the bubble game if the final score of more than 100 will still be counted 100 within 1 minute. and for the game Calculate cheerful set with a limit of $10 = 100$ if the value is more than 10 then keep writing 10. educational game applications for calculating the application test scores by the interval method by the distance the value obtained on the final score of the game. The final score of the 35 students for the bubble game with a total score of 2834 and an average score of 80.97% which means very good, for the calculation of cheerful counting games $10 = 100$ if students $35 = 3500$, then the calculation of the cheerful counting game on the test results applications of 35 students with a total score of 252 and an average value of 7.2% and made into 72% with good meaning. The conclusions of the cheerful counting educational game application can be said to be able to simplify arithmetic calculations and improve fast counting on the user.

Keywords: Educational game, Android, interval.