

ABSTRAK

Naufal Muammar Irfan (12143349), Aplikasi Pengenalan Rumus Matematika dan Berhitung Menggunakan RPG Maker MV

Seiring berkembangnya *Game* sebagai media hiburan, *Game* digunakan sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu kosong dari berbagai kalangan terutama anak – anak. *Game* juga dapat berdampak buruk kepada anak – anak, hal ini terkadang disebut kecanduan bermain *Game* dimana mereka lebih mementingkan bermain *Game* daripada belajar. Pada anak usia dini, berhitung merupakan hal yang sangat berharga demi mengasah kemampuan dan untuk menghadapi pelajaran matematika yang lebih kompleks dimasa depan, dalam hal ini penulis mengangkat sebuah tema untuk pembuatan *aplikasi game* yang memadukan hiburan dan edukasi terutama matematika dan berhitung untuk anak usia dini yang bisa digunakan sebagai media alternatif pembelajaran yang tidak membosankan. Nantinya aplikasi ini dibuat menggunakan *Game Engine RPG Maker MV*, kemudian untuk data yang dikumpulkan oleh penulis menggunakan metode observasi dan studi pustaka. Adapun judul dari aplikasi game ini ialah “*Pahlawan Matematika*” yang nantinya diharapkan dapat menunjang pembelajaran di rumah dibawah bimbingan orang tua dan juga menjadi sebuah media alternatif untuk belajar.

Kata Kunci : Aplikasi Game Edukasi, Media Belajar

ABSTRACT

Naufal Muammar Irfan (12143349), Introduction to Mathematical Formulas and Counting Using RPG Maker MV Applications

As the Game progresses as a medium of entertainment, Game is used as a means of entertainment to fill in the empty time of various circles, especially children. Games can also adversely affect children, this is sometimes called Game addiction, where they are more concerned about playing games than learning. In early childhood, counting is a very valuable ability to hone in order to face even more complex math lessons in the future. In this case the author raised a theme for the making of game applications that combine entertainment and education, especially mathematics and arithmetic for early childhood which can be used as an alternative medium of learning that is not boring. Later this application is made using Game Engine RPG Maker MV, the data are collected by the author using the method of observation and literature study. The title of this game is "Hero of Math" which will be expected to support children to learn at home under the guidance of parents and also become an alternative media to learn.

Keywords: Educational Game Apps, Learning Media