

Designing Educational Mobile Game "Dimatika" for Basic Mathematics Learning Media

by Achmad Rizki

Submission date: 02-Dec-2020 11:32AM (UTC+0700)

Submission ID: 1462142681

File name: Sebagai_Media_Pembelajaran_Matematika_Dasar-2020-12-01-14-58.pdf (194.65K)

Word count: 1659

Character count: 10076



Designing Educational Mobile Game "Dimatika" for Basic Mathematics Learning Media

Perancangan Mobile Game Edukasi "Dimatika" Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dasar

Achmad Rizki*, Hindarto Hindarto

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Prodi Informatika, Fakultas Teknik

Basic mathematics from other sciences, causes mathematics to be related to other sciences. Most people are very difficult to learn mathematics. Because all this time the method used in mathematics learning is a manual method that is less attractive and tends to be boring. In fact, for the ability to capture good learning, it should be emphasized more on visual education that looks attractive with additional images and sounds in it. So an educational game was made which made mathematics learning not boring and looked more attractive so that it increased the intention to learn mathematics. In software development, researchers use the ADDIE method, the development stage and the testing phase can produce something measurable. Then an educational mobile game was made "DIMATIKA - Mathematical Dimensions". In its design, this game uses a prototype method, this method is very well used to solve problems and is repetitive with fast design.

OPEN ACCESS

ISSN 2541-5107 (online)

Edited by:

Akbar Wiguna

Reviewed by:

Odhitya Desta Triswidrananta

***Correspondence:**

Achmad Rizki
rizkikukeko@gmail.com

Received: 01-08-2019

Accepted: 14-07-2019

Published: 24-08-2019

Citation:

Rizki A and Hindarto H (2019)
Designing Educational Mobile Game
"Dimatika" for Basic Mathematics
Learning Media.

JICTE (Journal of Information and
Computer Technology Education).

3:1.

doi: 10.21070/jicte.v3i1.950

Matematika dasar dari ilmu lain, menyebabkan matematika saling berkaitan dengan ilmu lainnya seperti fisika atau kimia. Kebanyakan orang sangat sulit untuk belajar matematika. Dikarenakan selama ini metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah metode manual yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Padahal untuk daya tangkap pembelajaran yang baik seharusnya lebih ditekankan kepada pendidikan visual yang terlihat menarik dengan tambahan gambar dan suara didalamnya. Maka dibuatlah sebuah permainan edukatif yang membuat pembelajaran matematika tidak membosankan dan terlihat lebih menarik sehingga menambah niat belajar matematika. Dalam pembangunan perangkat lunak, peneliti menggunakan metode ADDIE. Karena menggunakan metode ADDIE, tahap pengembangan dan tahap pengujian dapat menghasilkan sesuatu yang terukur. Dari penelasan sebelumnya, maka dibuatlah suatu mobile game edukasi matematika "DIMATIKA – Dimensi Matematika" yang dapat di jalankan menggunakan Android Smartphone. Dalam perancangannya, game ini menggunakan metode prototype karena metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah dan bersifat berulang dengan perancangan yang cepat.

6 PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu pasti yang bisa dibilang menjadi dasar dari ilmu lain, menyebabkan matematika saling berkaitan dengan ilmu lainnya seperti fisika atau kimia. Matematika adalah suatu perhitungan angka-angka yang tidak pernah lepas dari kehidupan manusia dan memiliki peran penting bagi kemajuan peradaban manusia. Dikembangkan oleh matematikawan sejak zaman Mesir kuno, Babylonia, hingga Yunani kuno, matematika digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari seperti pengukuran tanah, perdagangan, hingga astronomi.

Bagi kebanyakan orang sangat sulit untuk belajar matematika (Alfiah (2014); Darjiani et al. (2014)). Dikarenakan selama ini metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah metode manual yang kurang menarik dan cenderung membosankan (Yeni (2015)). Padahal untuk daya tangkap pembelajaran yang baik seharusnya lebih ditekankan kepada pendidikan visual yang terlihat menarik dengan tambahan gambar dan suara didalamnya. Maka dari itu dibuatlah sebuah permainan edukatif yang membuat pembelajaran matematika tidak membosankan dan terlihat lebih menarik sehingga menambah niat belajar matematika.

Menurut Kurniati (2015); Novitasari (2016), matematika akan lebih mudah diajarkan pada anak sejak usia dini. Seperti kata pepatah, belajar di waktu kecil bagai mengukir di atas batu, belajar sesudah dewasa serupa mengukir di atas air. Begitu juga halnya ketika belajar matematika yang memang akan lebih efektif jika mulai belajar matematika dari kecil karena di usia itulah anak-anak bisa dengan mudah mengingat dalam belajar menghitung Adiwijaya and Christyono (2015). Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dapat membuat media pembelajaran yang lebih inovatif Batubara (2018). Menurut Rahadi et al. (2016), dengan adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif Aini et al. (2019). Dari penelasan sebelumnya, maka dibuatlah suatu mobile game edukasi matematika "DIMATIKA – Dimensi Matematika" yang dapat di jalankan menggunakan Android Smartphone. Dalam perancangannya, game ini menggunakan metode prototype karena metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah dan bersifat berulang dengan perancangan yang cepat.

METODE PENELITIAN

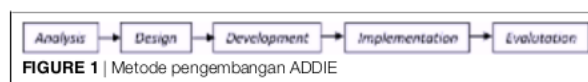
Lokasi penelitian bertempat di SDN Tulangan 2, Jl. Ra Kartini Tulangan – Sidoarjo yang dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2018.

Analisis

Dalam tahap ini dilakukan kajian pustaka dengan mengkaji berbagai literatur yang relevan. Diantaranya sumber yang digunakan adalah dari jurnal, Buku-buku, serta bantuan dari mesin pencari (search engine) di internet.

Desain Penelitian

Peneliti menggunakan metode ADDIE dalam penelitian ini. Karena menggunakan metode ADDIE, tahap pengembangan dan tahap pengujian dapat menghasilkan sesuatu yang terukur.



Kondisi Awal Game

Kondisi awal game ini berupa berupa : (Start - Splashscreen – Menu Play & Quit – Game Level – Main Game – End) Dimana Splashscreen bertujuan untuk tampilan pembuka berupa Judul Game, maupun Logo pembuat game. Sedangkan untuk Menu Play & Quit bertujuan sebagai option untuk pengguna apakah ingin bermain atau ingin keluar dari game tersebut. Game Level, pemain diarahkan untuk bermain pada level termudah dahulu (Level Operasi Penjumlahan) sebelum melanjutkan ke level yang lebih sulit (Level Operasi Pembagian). MainGame, disini letak permainan game yang terdiri dari karakter, background, tiles, enemy yang menjadi satu kesatuan dalam main game.

Aturan Game

Aturan – aturan yang dibuat adalah, pengguna menjalankan karakter didalam game, dan karakter dilarang menyentuh musuh atau meloncat di area kosong. Jika dilanggar maka karakter akan kehilangan nyawa dan game selesai. Pengguna juga harus memilih jawaban yang benar diantara pertanyaan matematika yang ada di dalam game. Jika benar maka permainan bisa dilanjutkan, tapi jika salah maka karakter kehilangan nyawa.

Desain GUI (Graphic User Interface)

Desain interface merupakan bagian yang terpenting dalam sebuah game, karena yang pertama kali dilihat ketika game di jalankan adalah tampilan antar muka (Interface) aplikasi



FIGURE 2 | Tampilan GUI pada Menu Utama



FIGURE 5 | Tampilan Menu Utama Game

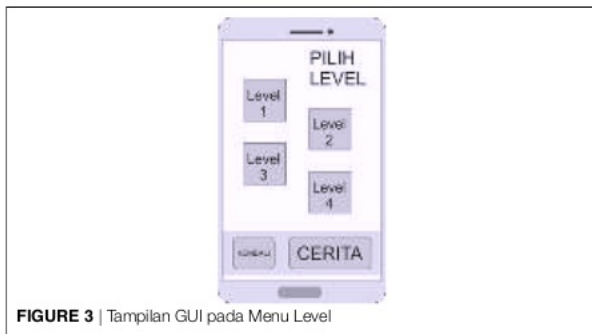


FIGURE 3 | Tampilan GUI pada Menu Level



FIGURE 6 | Tampilan Game Play



FIGURE 4 | Tampilan Game Play

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Antarmuka

Gambar 7. adalah gambar tampilan menu utama game, terdapat tiga tombol di dalamnya, yaitu tombol "Mulai", "Informasi", "Sound on/off". Gambar 8. adalah gambar tampilan game "DIMATIKA" di mana terdapat karakter Kiko dan soal matematika yang harus dipilih dengan benar.

Pengujian Aplikasi

Game Edukasi Dimatika Berbasis Android ini telah di uji coba ke siswa-siswi kelas 3 SDN Tulangan 2 pada tanggal 27 Agustus 2018.

KESIMPULAN

Setelah melalui beberapa tahapan revisi dalam menyelesaikan Perancangan Mobile Game Edukasi "DIMATIKA" Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dasar, dapat disimpulkan bahwa perancangan Game Edukasi Dimatika menggunakan tahap-tahap pada ADDIE MODEL yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. ADDIE model sangat kompatibel untuk perancangan sebuah game karena sangat efisien dan simple dalam sisi dokumentasinya. Awalnya Siswa siswi SD kelas 4 sedikit kesulitan dengan cara bermain, tapi dengan tombol bantuan yang ada di game Dimatika dan bimbingan para guru para siswa siswi bisa menggunakan / mengoperasikan game tersebut dengan baik. Media game ini dapat digunakan untuk media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran Game Edukasi Dimatika ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika dasar.

REFERENCES

- Adiwijaya, M. and Christyono, Y. (2015).
- Aini, B. O., Ayu, K. C., and Siswati, S. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. vol. 3, In *JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, ed. P. G. P. S. E. B. A. U. M. K. B. M. S. S. J. J. T. dan Aplikasi Matematika (Universitas Muhammadiyah Mataram), 74–74. doi: 10.31764/jtam.v3i1.768.
- Alfiyah, N. (2014). Identifikasi Kesulitan Metakognisi Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika. *MATHEdunesa*, 3–3.
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 3, 12–27.
- Darjani, N. N. Y., Meter, I. G., Negara, I. G. A. O., and Ke, S. P. M. (2014). Analisis kesulitan-kesulitan belajar matematika siswa kelas V dalam implementasi kurikulum 2013 di SD Piloting se-kabupaten Gianyar tahun pelajaran. *MIM-BAR PGSD Undiksha* 3.
- Kurniati, A. (2015). Mengenalkan matematika terintegrasi islam kepada anak sejak dini. *Suska Journal of Mathematics Education* 1, 1–8.
- Novitasari, W. (2016). Analisis kesulitan belajar matematika anak usia 5-6 Tahun. *Eksakta: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 1–1.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., and Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* 4, 44–44. doi: 10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49.
- Yeni, E. M. (2015). Kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *JUPENDAS: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, 71281–71281.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2019 Rizki and Hindarto. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Designing Educational Mobile Game "Dimatika" for Basic Mathematics Learning Media

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-jurnal.lppmunsera.org Internet Source	4%
2	eprints.ums.ac.id Internet Source	3%
3	journals.ums.ac.id Internet Source	2%
4	ojs.umsida.ac.id Internet Source	2%
5	Sultoni Sultoni, Rudy Hariyanto. "Pengenalan Wajah Secara Real Time Menggunakan Metode Camshift dan Operator Erosi Berdasarkan Citra Wajah", JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education), 2017 Publication	2%
6	Keni Eviliasani, Heris Hendriana, Eka Senjayawati. "ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS DITINJAU DARI KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMP	2%

KELAS VIII DI KOTA CIMAHI PADA MATERI BANGUN DATAR SEGI EMPAT", JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), 2018

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On