

**PEMBUATAN GAME INTERAKTIF “FUN MATH” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DI TK NURUL HUDA NGEBRUK**

SKRIPSI



**KHOLIFATUL UMI
NIM. 1955202005**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT**

MALANG

2024

**PEMBUATAN GAME INTERAKTIF “FUN MATH” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DI TK NURUL HUDA NGEBRUK**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Universitas Islam Raden Rahmat
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana**



KHOLIFATUL UMI

NIM. 1955202005

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT**

MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pembuatan Game Interaktif “Fun Math” Sebagai
Media Pembelajaran Di TK Nurul Huda Ngebruk
Penyusun : Kholifatul Umi
NIM : 1955202005

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji pada tanggal 19 juni 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Bagus Seta Inba Cipta, M.Kom
NIDN. 0728109101

Pembimbing II,



Urnika Muchifatul Jannah, S.Kom., M.Pd
NIDN. 0722078905

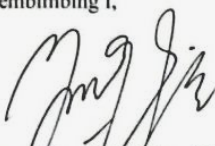
UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pembuatan Game Interaktif “Fun Math” Sebagai
Media Pembelajaran Di TK Nurul Huda Ngebruk
Penyusun : Kholifatul Umi
NIM : 1955202005
Skrripsi oleh Kholifatul Umi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada
tanggal 19 juni 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



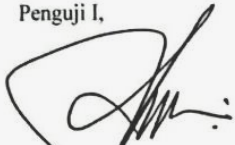
Bagus Seta Inba Cipta, M.Kom
NIDN. 0728109101

Pembimbing II,



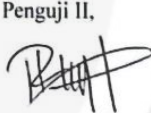
Urnika Mudhifatul Jannah, S.Kom., M.Pd
NIDN. 0722078905

Penguji I,



Pangestuti Prima Darajat, M.Si
NIDN. 0710089021

Penguji II,



Rachmad Imam Tarecha, M.Kom
NIDN. 0712079303

Mengesahkan,



Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Dn Zainal Abidin, M.Si
NIDN. 0704018804

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Urnika Mudhifatul Jannah, S.Kom., M.Pd
NIDN. 0722078905

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kholifatul Umi
NIM : 1955202005
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiat baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut dengan ketentuan yang berlaku.

Malang, 30 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Kholifatul Umi

NIM.1955202005

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah suatu alat untuk penyampaian sebuah materi pembelajaran agar tercapainya suatu proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa di sekolah TK Nurul Huda Ngebruk yaitu rasa malas dan bosan bahkan tidak mengerti yang dikatakan oleh guru apalagi media pembelajarannya yang berfokus ke buku pelajaran. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam belajar matematika. Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi literatur, dan membaca silabus TK. Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, *desain*, *implementasi*, *testing*. Aplikasi *game* ini dibuat dengan menggunakan *adobe animate creative cloud 2018*, Pengembangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *actionscript 3.0*. Tahap pengujian sistem ini menggunakan metode *blackbox testing*, *whitebox testing* dan pengujian kuesioner. Hasil dari penelitian ini terbentuknya sebuah aplikasi *game* interaktif *fun math* sebagai media pembelajaran di TK Nurul Huda Ngebruk. Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil *persentase* keberhasilan 100%, dengan 62% bahwa anak-anak *happy* saat bermain *game* interaktif. Tujuan pembuatan aplikasi *game* ini untuk membantu anak-anak usia dini dalam belajar matematika dan juga dapat membantu guru untuk dijadikan sebagai media mengajar.

Kata Kunci: *Game* Interaktif, Matematika, Waterfall, Android

ABSTRACT

Learning Media is a tool for the delivery of a learning material in order to achieve a process of teaching and learning activities in the classroom. The problem faced by students at TK Nurul Huda Ngebruk is that they are lazy and bored and do not even understand what the teacher is saying, let alone the Learning media that focuses on textbooks. Therefore, the need for learning media to facilitate students in learning mathematics. The method used in the data collection process is done by observation, interviews and literature studies, and reading the TK syllabus. System development method in this study uses the waterfall method which consists of several stages, namely needs analysis, design, implementation, testing. This game application was created using adobe animate creative cloud 2018, the development of this system uses the actionscript 3.0 programming language. The testing phase of this system uses the method of blackbox testing, whitebox testing and questionnaire testing. The results of this study the formation of an interactive game application fun math as a learning medium in TK Nurul Huda Ngebruk. Based on the test results showed that this application runs well and get the results of the percentage of success of 100%, with 62% that children are happy when playing interactive games. The purpose of making this game application is to help children of early age in learning mathematics and can also help teachers to serve as a teaching medium.

Keywords: Interactive Game, Math, Waterfall, Android

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“Pembuatan *Game* Interaktif *Fun Math* Sebagai Media Pembelajaran di TK Nurul Huda Ngebruk”**.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Studi Teknik Informatika berdasarkan lokasi pelaksanaan di TK Nurul Huda Ngebruk. Laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan juga penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan, dukungan dan bimbingan khususnya kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat.
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Raden Rahmat.
3. Ibu Urnika Mudhifatul Jannah, S.Kom., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Raden Rahmat Malang sekaligus sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada Penulis dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak Bagus Seta Inba Cipta, M.Kom. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada Penulis dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Pengampu dan Staff Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Raden Rahmat.
6. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan dukungan, motivasi, sekaligus doa kepada saya.
7. Dewan guru TK Nurul Huda Ngebruk yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian di lokasi.
8. Seluruh teman-teman angkatan 2019 yang sama-sama sedang berjuang menyelesaikan skripsi.

Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan demi kesempurnaan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, terimakasih.

Malang, 20 Juli 2024

Penyusun,

Kholifatul Umi



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 <i>Game</i> Interaktif	4
2.2 Media Pembelajaran.....	4
2.3 Materi Matematika di TK.....	5
2.3.1 Operasi Bilangan.....	5
2.3.2 Penggolongan.....	6
2.3.3 Membandingkan.....	7
2.4 Aplikasi Berbasis Android	7

2.5	Silabus TK.....	8
2.6	Pengukuran Fun Seorang Anak.....	9
2.7	<i>Adobe Animate Creative Cloud 2018</i>	10
2.8	<i>Use Case Diagram</i>	10
2.9	<i>Flowchart</i>	11
2.10	<i>Desain Model Waterfall</i>	12
2.11	Metode Pengujian.....	14
2.12	Kerangka berfikir	16
BAB III METODE PENELITIAN.....		18
3.1	Tempat dan Waktu	18
3.2	Jadwal Penelitian.....	18
3.3	Bahan dan Alat	19
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	19
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	19
3.4	Metode Pengembangan Sistem	19
3.4.1	Analisis Kebutuhan	19
3.4.2	<i>Desain</i>	20
3.5	<i>Desain Use Case Diagram</i>	20
3.6	<i>Desain Flowchart</i>	21
3.7	Tampilan Halaman Pada <i>Game</i>	24
3.8	Implementasi	28
3.9	Testing.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Implementasi	30
4.2	Pengujian Aplikasi	39
4.2.1.	Pengujian Sistem Metode <i>Blackbox</i>	39

4.3	Pengujian Sistem Metode <i>Whitebox</i>	51
4.3.1	<i>Menu</i> Mulai	51
4.3.2	Halaman <i>Menu</i> Pelajaran	52
4.3.3	Soal Pelajaran.....	53
4.3.4	<i>Menu</i> Kembali dan <i>Menu</i> Main Lagi	55
4.3.5	<i>Icon</i> Profil	58
4.3.6	<i>Icon</i> Musik	59
4.3.7	<i>Icon</i> Home	61
4.3.8	<i>Icon</i> Exit	63
4.4	Pengujian kuesioner	64
4.5	Rekap Hasil Pengujian Sistem	71
4.6	<i>Emotions Recogniton</i> Anak Saat Bermain Game.....	72
4.7	Penggunaan Aplikasi Game	73
BAB V PENUTUP.....		74
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA		76

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Soal Pengurangan	6
Gambar 2.2 Soal Penjumlahan	6
Gambar 2.3 Soal Penggolongan	7
Gambar 2.4 soal perbandingan	7
Gambar 2.5 Desain Model Waterfall	13
Gambar 2.6 Desain Kerangka Berfikir	16
Gambar 3.1 Lokasi Penelitian	18
Gambar 3.2 Desain <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar 3.3 Desain <i>flowchart</i> halaman profil	21
Gambar 3.4 <i>Desain Flowchart Icon</i> Musik	21
Gambar 3.5 Flowchart Tampilan Pilihan Pelajaran	22
Gambar 3.6 Flowchart Tampilan Soal, Jawaban, Skor	22
Gambar 3.7 Flowchart kembali <i>menu</i> utama dan main lagi	23
Gambar 3.8 Tampilan halaman awal	24
Gambar 3.9 Tampilan <i>menu</i> pilihan pembelajaran	24
Gambar 3.10 Tampilan Halaman Soal penjumlahan	25
Gambar 3.11 Tampilan Halaman Soal pengurangan	25
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Soal perkalian	26
Gambar 3.13 Tampilan Halaman Soal klasifikasi	26
Gambar 3.14 Tampilan Halaman Soal perbandingan	27
Gambar 3.15 Tampilan halaman jawaban benar	27
Gambar 3.16 Tampilan halaman jawaban salah	28
Gambar 3.17 Tampilan halaman skor	28
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama	30
Gambar 4.2 Tampilan Menu Mulai	30
Gambar 4.3 Tampilan Halaman <i>Menu</i> Pelajaran	31
Gambar 4.4 Halaman Soal Penjumlahan	31
Gambar 4.5 Media Berhitung	32
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Soal Pengurangan	32
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Soal Perkalian	33

Gambar 4.8 Tampilan Halaman Soal Perbandingan	33
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Soal Klasifikasi.....	34
Gambar 4.10 Tampilan Halaman jawaban Benar	34
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Jawaban Salah	35
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Skor.....	35
Gambar 4.13 Tombol Profil	35
Gambar 4.14 Tampilan Halaman tombol profil.....	36
Gambar 4.15 Tombol Keluar	36
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Tombol Keluar.....	36
Gambar 4.17 Tampilan Tombol Musik hidup.....	37
Gambar 4.18 Tampilan Tombol Musik Mati	37
Gambar 4.19 Icon Rumah	37
Gambar 4.20 Tampilan <i>Menu</i> Utama.....	38
Gambar 4.21 Tampilan <i>Menu</i> Main Lagi.....	38
Gambar 4.22 <i>Menu</i> Mulai	41
Gambar 4.23 <i>Menu</i> Pilihan Pelajaran.....	41
Gambar 4.24 Halaman Soal Penjumlahan	42
Gambar 4.25 Halaman Soal Pengurangan	42
Gambar 4.26 Halaman Soal Perkalian	43
Gambar 4.27 Halaman Soal Perbandingan	43
Gambar 4.28 Halaman Soal Klasifikasi	44
Gambar 4.29 menjawab soal	44
Gambar 4.30 Tampilan Jawaban Benar	45
Gambar 4.31 Tampilan Jawaban Salah.....	45
Gambar 4.32 Tampilan Skor	46
Gambar 4.33 <i>Menu</i> Main Lagi	46
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Main Lagi	47
Gambar 4.35 tampilan <i>Menu</i> utama	47
Gambar 4.36 tampilan halaman <i>menu</i> utama	48
Gambar 4.37 <i>icon</i> profil pembuat <i>game</i>	48
Gambar 4.38 halaman profil pembuat <i>game</i>	48
Gambar 4.39 <i>icon</i> exit	49

Gambar 4.40 Tampilan Halaman Keluar	49
Gambar 4.41 Tampilan Musik Hidup	49
Gambar 4.42 Tampilan Musik Mati.....	49
Gambar 4.43 <i>Icon home</i>	50
Gambar 4.44 tampilan halaman <i>home</i>	50
Gambar 4.45 <i>Menu Mulai</i>	51
Gambar 4.46 Halaman <i>Menu Pelajaran</i>	52
Gambar 4.47 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Tampilan Soal, Jawaban, Skor	53
Gambar 4.48 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Menu Kembali Dan Menu Main Lagi	55
Gambar 4.49 <i>Flowchart</i> Dan <i>Flowgraph</i> Tampilan Profil Pembuat <i>Game</i>	58
Gambar 4.50 <i>flowchart</i> dan <i>flowgraph</i> menghidupkan/matikan musik.....	59
Gambar 4.51 <i>flowchart</i> dan <i>flowgraph</i> <i>Icon Home</i>	61
Gambar 4.52 <i>flowchart</i> dan <i>flowgraph</i> <i>Ico Exit</i>	63
Gambar 4.53 <i>Emoticon Recognition</i> Anak Saat Bermain <i>Game</i>	72
Gambar 4.54 <i>persentase emoticon</i>	73

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penjelasan Android Versi 9.0	8
Tabel 2.2 Silabus TK (Kognitif)	9
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	12
Tabel 2.5 pertanyaan Kuesioner Pengujian Aplikasi	15
Tabel 2.6 Skala Nilai.....	15
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	18
Tabel 4.1 Pengujian Fitur <i>Game</i>	39
Tabel 4.2 <i>Tase Case Menu</i> Mulai	52
Tabel 4.3 <i>Tase Case Icon</i> Halaman <i>Menu</i> Pelajaran.....	52
Tabel 4.4 <i>Tase Case Icon</i> Tampilan Soal, Jawaban, Skor	54
Tabel 4.5 Tampilan soal, jawaban, skor.....	56
Tabel 4.6 <i>Tase Case</i> Halaman Profil.....	58
Tabel 4.7 <i>Tase Case Icon</i> Musik.....	60
Tabel 4.8 <i>Tase Case Icon</i> Home	61
Tabel 4.9 <i>Tase Case Icon</i> Exit.....	63
Tabel 4.10 Daftar Pertanyaan Untuk Guru	64
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama	65
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Pertanyaan Kedua	65
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Pertanyaan Ketiga.....	66
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke-empat.....	66
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke-lima	67
Tabel 4.16 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke-enam.....	67
Tabel 4.17 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke-tujuh	68
Tabel 4.18 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke-delapan	68
Tabel 4.19 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke-sembilan	69
Tabel 4.20 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke-sepuluh.....	69
Tabel 4.21 Kriteria Kelayakan Usability	70
Tabel 4.22 Tabel Hasil Pengujian Kuesioner.....	70
Tabel 4.23 Rekapitulasi Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	71

Tabel 4.24 Rekapitulasi Pengujian.....	71
Tabel 4.25 Rekapitulasi Pengujian Kuesioner	72



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	79
Lampiran 2 Dokumentasi Siswa Bermain <i>Game Fun Math</i> Berbasis Android ..	82
Lampiran 3 Dokumentasi Siswa-Siswi Bermain <i>Game Fun Math</i>	83
Lampiran 4 Dokumentasi Dengan Guru Mencoba <i>Game Fun Math</i>	84
Lampiran 5 Foto Bersama Guru.....	85
Lampiran 6 Jawaban Kuesioner Guru.....	86
Lampiran 7 Tampilan Halaman Soal Pelajaran	91
Lampiran 8 Tampilan Jawaban Salah di Setiap Soal Pelajaran	93
Lampiran 9 Tampilan Jawaban Benar di Setiap Soal Pelajaran	95
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	96

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini semakin berkembang dengan pesat terutama pada alat komunikasi atau *smarthphone*. Di era saat ini *smartphone* sangatlah dibutuhkan di segala aspek kegiatan, yang awalnya *smartphone* hanya digunakan untuk komunikasi namun sekarang sudah berubah menjadi multifungsi contohnya sebagai sarana hiburan.

Menurut (Setiadi, Putra 2018) dengan judul penelitian perancangan game berhitung untuk anak usia 4-6 tahun pada tk muslimat nu 09 penanggulan kendal menjelaskan bahwa anak-anak usia dini hidup dalam dunia bermain, karena itulah dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tidak hanya interaktif, namun juga menarik atau lebih bersifat permainan. Usia 4-6 tahun adalah suatu tahapan usia dalam rentang usia dini (biasa disebut usia pra-sekolah) dimana anak sedang dipersiapkan untuk memasuki proses belajar yang formal. Diharapkan pada rentang usia ini, anak mempunyai sikap belajar yang lebih terarah, tidak hanya sekedar bermain, namun mulai mengenal proses belajar dibalik permainan tersebut.

Menurut Ma'ruf, Firmansyah (2023) dengan judul penelitian rancang bangun *game* edukasi kuis matematika untuk anak usia dini berbasis android menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang selalu terhubung dengan kehidupan manusia. Pembelajaran matematika sampai sekarang ini masih menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit, salah satu faktor dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya adalah minat belajar. Sekarang ini dalam bidang pendidikan banyak yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana informasi dan pengetahuan.

Menurut hafiz dkk (2021) dengan judul penelitian rancang bangun aplikasi android sebagai media pembelajaran interaktif berbasis dua dimensi untuk pembelajaran di taman kanak-kanak, berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam menunjang pelaksanaan selama proses belajar mengajar, mulai dari jenis buku kemudian sampai ke penggunaan

perangkat elektronik atau digital dikelas. Adapun media pembelajaran ini berfungsi agar para guru bisa menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami, jika materi itu hanya menggunakan pengucapan lisan atau verbal.

Menurut Efriantrinara, Dinar (2018) dengan judul penelitian rancang bangun aplikasi android sebagai alat bantu pembelajaran matematika interaktif untuk menarik minat belajar anak prasekolah, berpendapat dengan media adalah suatu benda, alat, ataupun komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu penyampaian materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh siswa di sekolah TK Nurul Huda Ngebruk yaitu rasa malas dan bosan bahkan tidak mengerti apa yang dikatakan oleh guru apalagi media pembelajarannya yang masih berfokus ke buku pelajaran. Pada pembelajaran matematika disana yang pembelajarannya masih berfokus ke buku, sehingga banyak siswa yang tidak mengerti dalam mengurutkan angka, menjumlahkan ataupun mengurangi angka, dikarenakan taman kanak-kanak identik dengan anak usia dini yang pemikirannya masih kebanyakan bermain. Metode pengajarannya juga harus yang bisa dicerna oleh para siswa seperti menggabungkan *game* dengan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas untuk meningkatkan minat siswa dan pemahaman siswa dalam pelajaran matematika maka penelitian akan melakukan penelitian dengan judul **Pembuatan Game Interaktif “FUN MATH” Sebagai Media Pembelajaran Di TK Nurul Huda Ngebruk**. Pembuatan media pembelajaran *game* ini bertujuan untuk membantu anak-anak usia dini dalam belajar matematika dan juga dapat membantu guru untuk dijadikan sebagai media mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pembuatan *game* interaktif *fun math* sebagai media pembelajaran di TK Nurul Huda Ngebruk?
- b. Bagaimana menggunakan *game* interaktif *fun math* sebagai media pembelajaran di TK Nurul Huda Ngebruk.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- Untuk membuat *game* interaktif *fun math* sebagai media pembelajaran di TK Nurul Huda Ngebruk
- Untuk mengetahui cara menggunakan *game* interaktif *fun math* sebagai media pembelajaran di TK Nurul Huda Ngebruk

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Siswa
Sebagai media berlatih berhitung matematika karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
- Guru
Sebagai media mengajar untuk guru dalam metode pembelajaran matematika di TK Nurul Huda Ngebruk.
- Sekolah
Sebagai penggunaan aplikasi *game* interaktif *fun math* sebagai media pembelajaran di sekolah TK Nurul Huda Ngebruk
- Penulis
Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang diperoleh penulis selama menempuh perkuliahan di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini. Berikut batasan masalah *game* interaktif *fun math* untuk anak TK:

- Aplikasi ini hanya membahas tentang perhitungan matematika dasar untuk anak TK seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pengelompokan atau klasifikasi benda.
- Game* ini digunakan untuk anak usia 4 tahun keatas untuk murid TK
- Aplikasi ini berbasis android.