

## GAME JARIMATIKA

*Henky Adlin Shan*

### ABSTRAK

Pengembangan perangkat lunak ini bertujuan untuk membuat game komputer yang mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik untuk dimanfaatkan pada pembelajaran jarimatika. Angket yang digunakan pada penelitian ini diantaranya adalah angket penilaian siswa terhadap game, dan uji black-box.

Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa anak usia 6-12 tahun memberikan penilaian yang sangat baik terhadap game yang dikembangkan dengan presentase penilaian sebesar 88%.

Kata Kunci : Game Edukasi, Jarimatika

## JARIMATIKA GAME

*Henky Adlin Shan*

### ABSTRACT

The goal of this software development is to make a computer game which easy to use and have interesting interface for used in jarimatika studies. The questionnaire which used in this research : student game form and black-box test

From this research, we get result: child (6-12 year old) gave a verry good response to a game which developed with suces rate 88%

Keyword : Education Game, Jarimatika