

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS *GREENFOOT* UNTUK  
MENGASAH KEMAMPUAN PERHITUNGAN CEPAT DENGAN GENRE  
*ADVENTURE***

Oleh

**Wayan Agus Wisnawa, NIM 1805021005**

Jurusan Teknik Informatika

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *game* edukasi berbasis *greenfoot* untuk mengasah kemampuan perhitungan cepat dengan genre *adventure*. *Game* edukasi ini menggunakan *software greenfoot* yang diharapkan untuk menjadikan sumber belajar alternatif, visual objek untuk mengenal lingkungan dan khususnya dalam perhitungan matematika dengan materi aritmatika dasar. Dalam pengembangan *game* edukasi ini menggunakan model *waterfall*. Menggunakan bahasa pemrograman *java* yang di implementasikan dengan menggunakan *software greenfoot*. Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukan pengembangan *game* edukasi berbasis *greenfoot* untuk mengasah kemampuan perhitungan cepat dengan genre *advanture* sebagai sumber belajar yang dilakukan sambil bermain untuk mengasah kemampuan dalam hitung cepat aritmatika. Sehingga diharapkan bisa mendongkrak semangat belajar berhitung.

Kata-kata kunci : *game* edukasi, media pembelajaran, perhitungan, *greenfoot*, *java*

**DEVELOPMENT OF GREENFOOT-BASED EDUCATIONAL GAMES TO  
HONE QUICK CALCULATION SKILLS WITH THE ADVENTURE GENRE**

*By*

**Wayan Agus Wisnawa, NIM 1805021005**

*Informatics Engineering*

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a greenfoot-based educational game to hone fast calculation skills with the adventure genre. This educational game uses greenfoot software which is expected to be an alternative learning resource, visual object to get to know the environment and especially in mathematical calculations with basic arithmetic material. In the development of this educational game using the waterfall model. Using the java programming language which is implemented using greenfoot software. The subjects of this study were children who were still in elementary school. The results of this study indicate the development of java-based educational games to hone quick calculation skills with the adventurous genre as a learning resource that is done while playing to hone skills in arithmetic fast count. So that is expected to boost the spirit of learning to count.*

**Keywords :** game education, media learning, calculation, greenfoot, java.