

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah salah satu dari sekian banyak yang memiliki peranan sangat penting bagi peradaban manusia. *Game* di masa kini sudah menjadi media hiburan untuk segala usia. Pada masa kini, *game* ditujukan untuk menghilangkan rasa penat para pemain game nya ada juga game yang dibuat tujuannya untuk mengedukasi para pemain nya.

Matriks adalah sekumpulan bilangan yang disusun berdasarkan baris dan kolom, serta ditempatkan di dalam tanda kurung yang tanda kurungnya ini bisa berupa kurung biasa atau kurung siku.

Pada dasarnya, *Game* yang dibuat untuk mengedukasi para pemainnya memiliki isi yang dibuat tujuannya untuk menambah ilmu dari para pemainnya. Tidak sedikit game edukasi yang sudah beredar di seluruh dunia. Setiap *Game* edukasi memiliki konsep yang berbeda-beda. Konsep game edukasi yang paling umum adalah mengerjakan kuis dan menyelesaikan puzzle. Mata pelajaran yang dirasa cocok untuk dijadikan bahan pengajaran dalam konten game edukasi adalah Matematika.

Matematika adalah pelajaran yang diharuskan untuk melakukan hitung-hitungan dan terbilang cukup susah untuk sebagian siswa. Matematika juga pelajaran yang menurut para siswa sangat sulit karena banyak sekali rumus hitung-hitungan yang harus dikuasai untuk dapat mengerjakan soal-soalnya.

Maka dari itu penulis membuat game edukasi matematika tentang matriks 3 x 3 dengan konsep yang berbeda dari game edukasi yang sudah beredar di pasaran. *IMath* adalah game edukasi matematika tentang matriks 3 x 3 yang ditujukan untuk para mahasiswa dan mahasiswi Telkom University Prodi S1 Teknologi Rekayasa Multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikaji dari penulisan proyek akhir ini adalah dibutuhkannya cara belajar mata kuliah matematika diskrit dengan metode yang lebih interaktif.

1.3 Tujuan

Tujuan yang dikaji dari penulisan proyek akhir ini adalah membuat game edukasi matematika tentang matriks 3 x 3 untuk mendapat pengalaman belajar yang baru yaitu dengan metode yang lebih interkatif.