

ABSTRAK

MUH. ALIF ALFIAN. *Implementasi Algoritma Euclidean Distance Dan A-Star Pada Game Edukasi Matematika Berbasis Android.* Skripsi. Program Studi informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik. Universitas Muhammadiyah Makassar (Dibimbing oleh Fahrim Irhamna Rahman dan Titin Wahyuni)

Penggunaan media pembelajaran pendidikan matematika di SDN 55 Cibollo belum dimaksimalkan. Metode penyampaian matematika kepada siswa masih bersifat konvensional. Walaupun sekarang sudah banyak metode pembelajaran matematika akan tetapi masih kurang efektif, maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan mudah di pahami dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini, diantaranya perkembangan telepon seluler dengan system *android*. Aplikasi "*Maze3D Education*" merupakan aplikasi yang memadukan game dan edukasi berbasis *android* sehingga pembelajaran matematika lebih menarik dan mudah di pahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil Implementasi Algoritma *Euclidean Distance* dan *A-Star* Pada *Game* Edukasi Matematika Berbasis *Android* dan mengetahui tanggapan pengguna terhadap *Game* edukasi matematika berbasis *android*. *Game* edukasi yang di rancang bergenre *Maze*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar *kuesioner* penilaian. Berdasarkan hasil *kuesioner* sebelum memainkan *game*, didapatkan dengan persentase 58,14% dengan kategori Cukup Baik. Sedangkan hasil *kuesioner* sesudah memainkan *game*, didapatkan dengan persentase 80,00% dengan kategori Sangat Baik di dapat nilai melalui angket. Hasil yang didapat berdasarkan uji coba melibatkan 18 siswa dan siswi kelas VI SDN 55 Cibollo pada *game* edukasi matematika berbasis *android* berada pada kategori Sangat Baik.

Kata Kunci: Implementasi, Euclidean Distance, Algoritma A-Star, *Game* Edukasi, *Android*