

ABSTRAK

Judul Skripsi : **MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PERMAINAN LUDO BERBASIS ARDUINO MEGA 2560**
Nama : **Mutya Pefrita**
No. BP : **19101152620074**
Program Studi : **Sistem Komputer.**
Jenjang Pendidikan : **Strata 1 (S1)**
Pembimbing : **1. Billy Hendrik, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**
2. Ondra Eka Putra, S.Kom., M.Kom.

Alat peraga menjadi sangat penting sebagai media pembantu untuk menyampaikan materi pelajaran yang sulit dipahami oleh anak-anak sekolah dasar. Alat peraga membantu guru dalam mengajarkan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran tersebut. Dengan pemanfaatan alat peraga yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta hasil belajar yang lebih optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti permainan ludo. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu sistem media bermain sambil belajar. Sistem ini menggunakan RFID untuk mendaftarkan nama pemain, menggunakan push button sebagai pengocokan dadu dan disertai dengan pertanyaan dan menggunakan motor servo untuk membuka kotak hadiah jika ada pemain yang menang.

Kata Kunci : *Ludo, Game, Arduino.*