

ABSTRACT

Mathematic is a lesson which oftenly becomes a parameter to measure the intelligent quotient of a child. Before fun learning methods found, most of student were found hard to learn math. One of the methods is jarimatika method by Septi Peni Wulandari.

Based on this reason, I would like to contribute in education by creating a jarimatika-based method web application. PHP, MySQL and JavaScript will be used to develop the application. The main function in this application is to help student in studying jarimatika method, by using tutorials, exercises and exams.

Several test have been applied upon the application, and the application has ability to randomly select questions. The difficulty of every question may vary depends on the level, where the harder questions are selected as the difficulty level raises.

Keywords : Jarimatika, Mathematic, Method, Web based application

ABSTRAK

Matematika merupakan pelajaran yang seringkali dijadikan tolok ukur kecerdasan siswa, padahal tidak semua siswa senang belajar perhitungan. Ketidaksesuaian siswa dalam belajar berhitung terjadi sebelum ditemukannya metode pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu metode yang menyenangkan adalah metode jarimatika yang ditemukan oleh Septi Peni Wulandari.

Dengan latar belakang diatas penulis ingin memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan terutama pendidikan siswa dengan membuat aplikasi pembelajaran metode jarimatika berbasis web. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemograman PHP, MYSQL dan JavaScript. Fungsi utama dari aplikasi ini adalah membantu siswa dalam belajar perhitungan dengan metode jarimatika melalui tiga langkah yaitu tutorial, pelatihan dan ujian.

Penulis telah melakukan serangkaian pengujian terhadap aplikasi ini, dari hasil pengujian tersebut diketahui bahwa aplikasi ini memiliki kemampuan untuk mengacak soal. Tingkat kesulitan soal bervariasi sesuai dengan levelnya, semakin tinggi level menandakan semakin tinggi tingkat kesulitan soal.

Kata Kunci : Jarimatika, Matematika, Metode, Aplikasi berbasis web