**Judul Game**

Membantu Kakek Pedagang Buah

**Tujuan Game**

Pemain dapat bermain sambil belajar di bidang matematika khusunya pelajaran Statistika tentang menghitung nilai mean / rataan, median dan modus.

Belajar menghitung mean dapat dirasakan ketika Aptana dalam harus merapihkan sisa buah buahan kedalam keranjang lagi dengan jumlah buah tiap keranjang sama rata.

Belajar menghitung modus dapat dirasakan ketika Aptana meneliti dagangannya agar ke esokan harinya dapat menjual lebih banyak buah

Belajar menghitung median dapat dirasakan ketika Aptana harus memasukan buah kedalam 2 keranjang panggul yang harus berisikan sama banyak agar seimbang ketika dipanggul.

**Cerita Game**

Game ini menceritakan pada sore hari seorang anak bernama Aptana yang membantu kakeknya pedagang buah, Aptana membantu kakeknya untuk mengemas sisa dagangan di warung.

*Kegiatan 1 merapihkan buah mangga*

Aptana membantu kakeknya untuk merapihkan buah mangga sisa buah mangga kedalam kedalam keranjang dengan jumlah keranjang sama.

Pada kegiatan 1 pemain mendapatkan nilai 100

*Kegiatan 2 meneliti penjualan buah jeruk*

Aptana berfikir agar jumlah penjualan buah dapat meningkat untuk ke esokan harinya dengan mengurangi jumlah keranjang jeruk, dengan cara memilih keranjang jeruk paling banyak tersisa.

Pada kegiatan 2 pemain mendapatkan nilai 100.

*Kegiatan 3 membantu memasukan buah apel ke keranjang panggul*

Aptana membantu memasukan buah apel kedalam keranjang panggul dimana harus aptana membagi apel itu sama banyak agar ketika dipanggul dapat seimbang.

Pada kegiatan 3 pemain mendapatkan nilai 100.