

Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital

Oleh: Ariadie Chandra Nugraha, Moh. Khairudin, Deny Budi Hertanto

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan game edukasi pada mata kuliah praktik teknik digital, (2) menguji kelayakan dari game edukasi pada mata kuliah praktik teknik digital, dan (3) memberdayakan framework dari game yang dibangun sebagai basis penelitian dari mahasiswa yang terlibat.

Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari (1) Analisis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation. Proses pengembangan software pada penelitian ini meliputi analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi. Langkah-langkah di atas dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang layak untuk digunakan. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah: (1) Pengembangan game "Master of Digital" dengan model ADDIE menghasilkan game edukasi yang terdiri dari halaman utama, level game, skor tertinggi, dan pengaturan. (2) Berdasarkan penilaian oleh ahli materi didapatkan rerata skor 73 dari rerata skor maksimal 84 dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan penilaian oleh ahli media didapatkan rerata skor 84 dari rerata skor maksimal 104 dengan kategori "layak". Berdasarkan penilaian oleh mahasiswa didapatkan rerata skor 54,61 dari rerata skor maksimal 80 dengan kategori "layak". (3) Framework dari game edukasi ini menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash dengan materi mengenai mata kuliah teknik digital dan soal terkait teknik digital.

Kata Kunci: Game edukasi, Media pembelajaran, Teknik digital