

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Perancangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 13 Januari 2022
Waktu : 10.00 – 12.00 WITA

Oleh :

Nama : Muhammad Fauzan Bau
NIM : 532417059

Penguji Skripsi

Penguji 1	Arip Mulyanto, M.Kom NIP. 197603232001121001	(.....)
Penguji 2	Dian Novian, S.Kom, MT NIP. 197511242001121001	(.....)
Penguji 3	Nikmasari Pakaya, S.Kom., M.T NIP. 198903162019032013	(.....)
Penguji 4	Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT NIP. 197712102001121001	(.....)
Penguji 5	Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom, M.Kom NIP. 1988904072015041004	(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO FAKULTAS
TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

J. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango
Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752
Laman <https://ung.ac.id>

PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SIDANG SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Muhammad Fauzan Bau
NIM : 532417059
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Penelitian : PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI PADA
MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

SIDANG SKRIPSI

Dosen Pembimbing 1

Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT

NIP: 197712102001121001

Dosen Pembimbing 2

Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom, M.Kom

NIP: 198904072015041004

ABSTRAK

Masalah pembelajaran yang sering dihadapi saat ini adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik yang berbasis *game* edukasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru dengan cara belajar yang kreatif dan juga memudahkan siswa dalam hal ini menerima materi pembelajaran yang atraktif serta menarik respon siswa dan guru dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan di dalam kelas. Media pembelajaran yang dirancang yaitu *game* edukasi 2D yang dibuat dengan *software* Construct 2 pada mata pelajaran dasar desain grafis, yang layak digunakan dan dapat meningkatkan respon serta respon siswa terhadap mata pelajaran dasar desain grafis. Metode penelitian menggunakan metode ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* (5) *Evaluation*. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi yang memiliki tingkat validitas kelayakan sesuai dengan penilaian para ahli, dari ahli materi, ahli media dan juga respon tanggapan siswa dan dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil pengujian kelayakan materi media pembelajaran oleh ahli materi, maka diperoleh nilai kelayakan sebesar 119,5 dan masuk kategori “sangat layak”, serta untuk ahli media diperoleh nilai kelayakan sebesar 129 dan masuk kategori “sangat layak”, dan untuk penilaian respon tanggapan siswa diperoleh nilai kelayakan sebesar 85,52 dan masuk kategori “layak”. Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka Media Pembelajaran *Game* edukasi layak digunakan dalam proses pembelajaran serta memberikan dampak bagi siswa yaitu meningkatkan respon terhadap mata pelajaran dasar desain grafis.

Kata kunci: Game Edukasi; Dasar Desain Grafis; Construct 2

ABSTRACT

The learning problem that is often faced today is the lack of interesting learning media based on educational games that can be used by teachers in creative ways of learning and also make students easier to receive attractive learning materials and attract student and teacher responses in creating fun learning activities in class. The learning media designed are 2D educational games made with Construct 2 software in Basic Graphic Design subject, which is feasible to use and can improve student responses and responses to Basic Graphic Design subject. The research uses the ADDIE method consists of 5 stages, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation (5) Evaluation. This research produces educational game learning media with a feasibility level of validity according to the assessment of experts, material experts, media experts, and student responses and is acknowledged as very suitable to use. The results of the feasibility test of material learning media by material experts obtained a feasibility value of 119,5 and were in the "very feasible" category. The media experts obtained a feasibility value of 129, which is in the "very feasible" category. The assessment of student responses obtained the feasibility value of 85,52 and is in the "appropriate" category. Based on the test results, the Educational Game Learning Media is feasible to use in the learning process and affects to increase responses to Basic Graphic Design subject.

Keywords: Educational Game; Basic Graphic Design; Construct 2

