

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI DUA DIMENSI KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA

Oleh:

Arif Hidayat
NIM. 13520244001

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran berbentuk game edukasi berbasis *desktop* dengan sistem operasi *Windows* (2) menguji kualitas perangkat lunak media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan berdasarkan standar pengujian kualitas perangkat lunak ISO 25010 pada aspek *functional suitability* dan aspek *usability*.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan prosedur pengembangan perangkat lunak *Waterfall* yang memiliki tahapan *communication, planning, modeling, construction* dan *deployment*. Pada pengujian *functional suitability* dilakukan oleh dua ahli media, sedangkan pengujian *usability* dilakukan terhadap 31 peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMK Negeri 7 Yogyakarta.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) media pembelajaran game edukasi teknik animasi dua dimensi sudah mampu menampilkan materi, video dan evaluasi dan (2) hasil pengujian menunjukkan game edukasi telah memenuhi standar kualitas ISO 25010 pada aspek *functional suitability* sebesar 100% dan pada aspek *usability* sebesar 85,68%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi masuk ke dalam kategori sangat layak.

Kata kunci: game edukasi, ISO 25010, media pembelajaran, teknik animasi dua dimensi