

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Mohamad Afwan Kobi ¹, Moh. Hidayat Koniyo ², Rampi Yusuf³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo
Email : mohamad_012359_s1pti2016@mahasiswa.ung.ac.id

Abstract

Basic Graphic design is one of the compulsory subjects of the skill package for SMK students in the Multimedia major. This Graphic Design subject is more directed to competency-based practicum which aims to equip students' skills in the field of graphic design so that students have strong skills with a realistic theoretical foundation. Based on the results of initial observations made during PPL at SMK Negeri 1 Gorontalo, it was found that the use of learning media in Basic Graphic Design subjects, especially the introduction of Coreldraw tools, was still not used optimally. In addition, there is no learning media that supports or facilitates teachers in delivering material. The teacher only uses power points and printed books as learning media in the classroom. The purpose of this research is to develop educational game learning media in Basic Graphic Design subjects at SMK Negeri 1 Gorontalo. The method used in this study is the Research and Development (R&D) method which refers to the development design of the Hanaffin and peck model. In the results of the development of this educational game learning media, its feasibility was tested by media experts and material experts before being tested on students. The results of the assessments of 2 material experts obtained an average score of 48.5 (Very Eligible), and the results of the assessments of 2 media experts obtained an average score of 63 (Very Eligible). The results of the assessment of student responses to the developed educational game learning media obtained an average score of 68.07 which was included in the Very Eligible category. Based on the results of the assessment obtained, the Learning Media Game Education material for the introduction of Coreldraw Tools in the Basic Graphic Design subject is declared feasible to use.

Keywords : Educational Game-Based Learning Media, Research and Development (R&D) Development.

Abstrak

Dasar desain Grafis adalah salah satu mata pelajaran wajib paket keahlian bagi siswa SMK pada jurusan Multimedia. Mata pelajaran Desain Grafis ini lebih mengarah kepada praktikum berbasis kompetensi yang bertujuan untuk membekali keterampilan siswa dalam bidang desain grafis sehingga siswa memiliki keterampilan yang kuat dengan landasan teori yang realistis. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada saat PPL di SMK Negeri 1 Gorontalo, didapati bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis khususnya pengenalan tools-tools coreldraw masih belum digunakan secara maksimal. Selain itu belum adanya media pembelajaran yang menunjang atau memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi. Guru hanya menggunakan power point dan buku cetak sebagai media belajar di kelas. Tujuan dari penelitian ini yakni Untuk mengembangkann media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Gorontalo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) yang mengacu pada desain pengembangan model Hanaffin and peck. Pada hasil pengembangan media pembelajaran game edukasi ini diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan kepada siswa.

Hasil penilaian dari 2 ahli materi memperoleh skor rata-rata 48,5 (Sangat Layak), dan hasil penilaian dari 2 orang ahli media memperoleh skor rata-rata 63 (Sangat Layak). Hasil penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 68,07 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, Media Pembelajaran Game Edukasi materi Pengenalan Tool-Tools Coreldraw pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di nyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi, Pengembangan Research and Development (R&D)

@ 2023 Information Technology Education FT UNG

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terjadi lebih cenderung untuk mengajar nilai praktis, efisien dan efektif dalam menunjang kegiatan manusia. Suatu hal dikatakan praktis apabila mudah dalam pemakaiannya, sedangkan efisien adalah berkenan dengan waktu yang digunakan sehingga pekerjaan dapat diselesaikan dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga, maupun biaya. Nilai efektif akan diperoleh apabila suatu hal bersifat membawa suatu hasil. Kemajuan teknologi menuntut kita untuk dapat menyesuaikan diri dengan perubahan dan perkembangan teknologi itu (Ibrahim, Koniyo, dan Suhada (2021)). Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar yang lebih efektif, karena banyak aplikasi komputer yang diciptakan untuk memudahkan proses pembelajaran (Damopolii, Koniyo, dan Takdir (2021)).

Dasar desain Grafis adalah salah satu mata pelajaran wajib paket keahlian bagi siswa SMK pada jurusan Multimedia. Mata pelajaran Desain Grafis ini lebih mengarah kepada praktikum berbasis kompetensi yang bertujuan untuk membekali keterampilan siswa dalam bidang desain grafis sehingga siswa memiliki keterampilan yang kuat dengan landasan teori yang realistis.

Saat ini pendidikan Indonesia telah memakai sistem kurikulum 2013 pada tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) khususnya di SMK Negeri 1 Gorontalo, dasar desain grafis berubah menjadi pembelajaran mirip dengan bimbingan konseling. Kurikulum 2013 mengharuskan pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hal ini sangat positif namun memiliki dampak lain terhadap siswa, karena tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada saat PPL di SMK Negeri 1 Gorontalo, didapati bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis khususnya pengenalan tools-tools coreldraw masih belum digunakan secara maksimal. Selain itu belum adanya media pembelajaran yang menunjang atau memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi. Guru hanya menggunakan power point dan buku cetak sebagai media belajar di kelas.

Permasalahan lain yang tidak kalah penting adalah siswa sulit mengingat materi mengenai tool-tools coreldraw yang sedang diajarkan atau yang sudah di pelajari sebelumnya. Hal ini di sebabkan oleh tidak adanya variasi pada kegiatan pembelajaran

seperti penggunaan media yang menarik dan inovatif. Sehubungan dengan hal di atas, maka guru diuntut untuk tidak hanya menyesuaikan pembelajaran, namun juga perlu memilih media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Salah satu solusinya yaitu dengan membuat inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran pengenalan tools-tools coreldraw. Solusi tersebut adalah membuat media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang tepat adalah game edukasi. Game edukasi yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Ismail, 2006). Wolf (2000) menyatakan bahwa game edukasi adalah sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan unsur pemberian nilai (scoring), waktu, dan suatu umpan balik di dalamnya dengan konten pembelajaran materi pengenalan tools-tools coreldraw.

Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Pujiono (2017), tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X, dari hasil penelitian yang melibatkan tim ahli dan guru mata pelajaran menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini secara teknis layak digunakan dengan nilai 94%. Responden guru mata pelajaran menyatakan materi yang digunakan memenuhi persyaratan yang akan diajarkan dengan nilai 91%. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak secara teknis dan layak secara materi untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X.

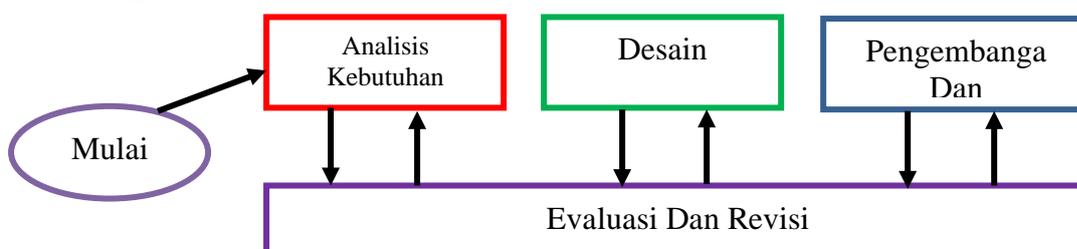
Tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengembangkann media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Gorontalo. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Game Edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis materi Pengenalan Tool-Tools Coreldraw. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah materi Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia Semester 1 yaitu Pengenalan Tool-Tools Coreldraw.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) yang mengacu pada desain pengembangan model Hanaffin and peck.

Model Hannafin dan Peck terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan atau implementasi. Dalam model Hannafin dan peck, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi, seperti gambar dibawah ini.

gambar dibawah ini.



Gambar 1. Hanannfin and Peck (Afandi dan Badarudin, 2011:26)

Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan, maka dilakukan penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: pengamatan (observasi), wawancara dan angket (kuisisioner). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu memaparkan hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran game edukasi. Data yang telah diperoleh melalui angket oleh ahli media, ahli materi dan siswa akan diubah menjadi nilai kuantitatif seperti tabel berikut ini:

Tabel 1. Aturan pemberian Skor

Keterangan	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
SB (sangat baik)	5	1
B (baik)	4	2
CB (cukup baik)	3	3
KB (kurang baik)	2	4
SKB (sangat tidak baik)	1	5

(Sugiyono, 2015: 165)

Setelah data dikumpulkan, maka akan dihitung rata-rata perolehan data dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N} \quad (1)$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

$\sum N$ = Jumlah Penilai

Selanjutnya dari data yang diperoleh baik dari ahli media maupun materi diubah menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria penilaian ideal. Ketentuan kriteria penilaian ideal ditunjukkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Kategori Penilaian Ideal

No.	Rentang Skor Kualitatif	Nilai
5.	$\bar{X} > M_i + 1,8 SB_i$	Sangat Layak
4.	$M_i + 0,6 SB_i < \bar{X} \leq M_i + 1,8 SB_i$	Layak
3.	$M_i - 0,6 SB_i < \bar{X} \leq M_i + 0,6 SB_i$	Cukup Layak
2.	$M_i - 1,8 SB_i < \bar{X} \leq M_i - 0,6 SB_i$	Tidak Layak
1.	$\bar{X} \leq M_i - 1,8 SB_i$	Sangat Tidak Layak

(Ristanto, 2014)

Keterangan:

M_i = rata-rata ideal

$$M_i = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

(2)

SB_i = simpangan data ideal

$$Sb_i = \left(\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2}\right) \times (\text{Skor maksimal ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

(Ristanto, 2014)

(3)

Skor maksimal ideal = \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimum ideal = \sum butir kriteria x skor terendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan Media Pembelajaran yang Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis yang dikemas dalam bentuk format APK yang mempermudah guru dan siswa dalam menggunakannya. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMK Negeri 1 Gorontalo pada peserta didik kelas X Multimedia. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang mengacu pada desain pengembangan Model Hannafin dan peck yang meliputi tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan atau implementasi. Berikut penjelasan dari tiap-tiap langkah tersebut.

HASIL

Fase pertama analisis kebutuhan, dilakukan mengidentifikasi hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran game edukasi seperti menganalisis permasalahan dan kebutuhan dalam pembuatan media yang ada dalam proses pembelajaran dasar desain grafis. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan hardware dan software yang dibutuhkan untuk mengembangkan media, dan menganalisis kurikulum dan materi yang akan digunakan dalam media game edukasi, fase kedua desain dilakukan perancangan produk awal media pembelajaran game edukasi yang akan buat seperti membuat *storyboard* dari media yang disesuaikan dengan materi pengenalan tool-tools pada corel draw, dan fase ketiga pengembangan serta implementasi yaitu fase dimana *storyboard* yang dihasilkan pada fase desain akan di kumpulkan kemudian dikembangkan menjadi media, dan dilakukan implementasi media pembelajaran game edukasi yang sudah dibuat untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Implementasi tersebut dilakukan pada 13 orang siswa yang diperlihatkan aplikasi game edukasi tersebut.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli media. Hasil validasi media ditentukan dengan cara menghitung skor rata-rata hasil penilaian 2 orang ahli media, yang kemudian dilihat hasilnya berdasarkan kriteria skor hasil penilaian untuk ahli media. Kriteria skor hasil penilaian ahli media sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Hasil Skor Penilaian Ahli Media

No	Rentang	Kriteria
5	$\bar{X} > 58,794$	Sangat Layak
4	$47,598 < \bar{X} < 58,794$	Layak
3	$36,402 < \bar{X} < 47,598$	Cukup Layak
2	$25,206 < \bar{X} < 36,402$	Tidak Layak
1	$\bar{X} \leq 25,206$	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan hasil analisis data diatas, diketahui skor rata-rata penilaian ahli media adalah 63. Jadi, hasil kelayakan media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak karena $\bar{X} > 58,794$.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 ahli materi yaitu Ahli Materi 1 oleh guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Gorontalo yaitu Ibu Yusnita Y. Basiru, S.Pd dan Ibu Iren Sukmawati Rui, S.Kom., M.Pd dosen Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Gorontalo sebagai Ahli Media 2. Hasil validasi materi ditentukan dengan cara menghitung skor rata-rata hasil penilaian ahli materi, yang kemudian dilihat hasilnya berdasarkan kriteria skor hasil penilaian untuk ahli materi. Kriteria skor hasil penilaian ahli materi sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Hasil Skor Penilaian Ahli Materi

No	Rentang	Kriteria
5	$\bar{X} > 40,005$	Sangat Layak
4	$33,335 < \bar{X} < 40,005$	Layak
3	$26,665 < \bar{X} < 33,335$	Cukup Layak
2	$19,995 < \bar{X} < 26,665$	Tidak Layak
1	$\bar{X} \leq 19,995$	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan hasil analisis data diatas, diketahui skor rata-rata penilaian ahli materi adalah 48,5. Jadi, hasil kelayakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak karena $\bar{X} > 40,005$.

Hasil Validasi Penilaian Tanggapan Siswa

Tanggapan siswa adalah siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Gorontalo yang berjumlah 13 orang siswa. Kelayakan media pembelajaran game edukasi berdasarkan penilaian tanggapan (siswa) ditentukan dengan cara menghitung skor rata-rata hasil penilaian, yang kemudian dilihat hasilnya berdasarkan kriteria skor hasil penilaian untuk responden. Kriteria skor hasil penilaian tanggapan (siswa) sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Hasil Skor Penilaian Tanggapan Siswa

No	Rentang	Kriteria
5	$\bar{X} > 67,188$	Sangat Layak
4	$54,396 < \bar{X} < 67,188$	Layak
3	$41,604 < \bar{X} < 54,396$	Cukup Layak
2	$28,812 < \bar{X} < 41,604$	Tidak Layak
1	$\bar{X} \leq 28,812$	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan hasil analisis data diatas, diketahui skor rata-rata penilaian tanggapan siswa adalah 68,07. Jadi, hasil kelayakan media pembelajaran game edukasi yang

dikembangkan menurut tanggapan siswa termasuk dalam kategori Sangat Layak karena $\bar{X} > 67,188$.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang di hadapi oleh guru pada proses pembelajaran Dasar Desain Grafis berdasarkan Kurikulum 2013, yaitu bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis khususnya pengenalan tools-tools coreldraw masih belum digunakan secara maksimal. Selain itu belum adanya media pembelajaran yang menunjang atau memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi. Guru hanya menggunakan power point dan buku cetak sebagai media belajar di kelas. Serta siswa sulit mengingat materi mengenai tool-tools coreldraw yang sedang diajarkan atau yang sudah di pelajari sebelumnya. Hal ini di sebabkan oleh tidak adanya variasi pada kegiatan pembelajaran seperti penggunaan media yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan pengembangan media pembelajaran game edukasi pada materi Pengenalan Tool-Tools Coreldraw yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dikelas, Memberikan suasana yang menyenangkan dan menarik sehingga membuat siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Game edukasi adalah sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan unsur pemberian nilai (scoring), waktu, dan suatu umpan balik di dalamnya dengan konten pembelajaran materi pengenalan tools-tools coreldraw.

Untuk menghasilkan media pembelajaran Game Edukasi tersebut, media dikembangkan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck terdiri dari tiga tahapan/fase. Fase pertama analisis kebutuhan, dilakukan mengidentifikasi hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran game edukasi seperti menganalisis permasalahan dan kebutuhan dalam pembuatan media, fase kedua desain dilakukan perancangan produk awal media pembelajaran game edukasi yang akan buat seperti membuat storyboard dari media tersebut, dan fase ketiga pengembangan serta implementasi yaitu fase dimana storyboar yang dihasilkan pada fase desain akan di kumpulkan kemudian dikembangkan menjadi media, dan dilakukan implementasi media pembelajaran game edukasi yang sudah dibuat untuk mengetahui respon siswa terhadap media.

Media pembelajaran game edukasi dibuat dengan menggunakan beberapa software, yaitu CorelDraw Graphic Suite x7 dan Construct 2. Pengembangan media pembelajaran game edukasi ini diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan kepada siswa. Hasil penilaian dari 2 ahli materi memperoleh skor rata-rata 48,5 (Sangat Layak), dan hasil penilaian dari 2 orang ahli media memperoleh skor rata-rata 63 (Sangat Layak). Hasil penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 68,07 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, Media Pembelajaran Game Edukasi materi Pengenalan Tool-Tools Coreldraw pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di nyatakan layak untuk digunakan.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh beberapa penelitian yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Pujiono (2017), tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X, dari hasil penelitian yang melibatkan tim ahli dan guru mata

pelajaran menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini secara teknis layak digunakan dengan nilai 94%. Responden guru mata pelajaran menyatakan materi yang digunakan memenuhi persyaratan yang akan diajarkan dengan nilai 91%. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak secara teknis dan layak secara materi untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, media pembelajaran game edukasi materi Pengenalan Tool-Tools Coreldraw dinyatakan layak digunakan. Hasil validasi kelayakan media secara keseluruhan atau skor rata-rata keseluruhan oleh ahli media, ahli materi dan siswa disajikan dalam bentuk diagram batang yang ditunjukkan pada gambar 4.4

Media pembelajaran game edukasi mendapatkan respon positif dari para ahli media, ahli materi dan juga siswa. Media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh siswa untuk pembelajaran secara tatap muka ataupun pembelajaran mandiri di rumah. Game edukasi ini berisi materi Pengenalan Tool-Tools Coreldraw yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, membuat siswa mendapatkan wawasan yang baru dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengembangkan media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Gorontalo. Media pembelajaran game edukasi diciptakan memakai beberapa software dan hardware. Dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck dengan 3 tahapan. Pengembangan media pembelajaran game edukasi dilaksanakan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian disini memunculkan skor rata-rata 48,5 (Sangat Layak), dan hasil penilaian dari 2 orang ahli media mendapat skor rata-rata 63 (Sangat Layak). Hasilnya mendapat skor rata-rata 68,07 yang tergolong kategori Sangat Layak. Merujuk hasilnya yang diperoleh, Media Pembelajaran Game Edukasi materi Pengenalan Tool-Tools Coreldraw pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di nyatakan layak diaplikasikan. Media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan ini bisa dipakai siswa dalam pembelajaran dengan tatap muka maupun pembelajaran mandiri di rumah. Media Pembelajaran Game edukasi ini pun telah sudah disebarakan untuk siswa berbentuk file .APK, oleh karenanya siswa bisa belajar materi Pengenalan Tool-Tools Coreldraw secara praktis, dimana dan kapan saja.

Saran

Saran yang dapat penulis berikan adalah diharapkan Media pembelajaran Game Edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, mencakup beberapa kompetensi dasar tidak hanya pada materi Pengenalan Tool-Tools Coreldraw. Media pembelajaran game edukasi ini, diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran Game Edukasi materi Pengenalan Tool-Tools Coreldraw yang telah dikembangkan, diharapkan dapat membelajarkan siswa untuk lebih mengenal Tools yang ada dalam coreldraw agar mempermudah dalam proses prakteknya langsung.

DAFTAR PUSTAKA

Ismail, Andang. 2006. Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media.

- Pujiono. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X
- Ristanto, D. (2014). *Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop untuk Kelas X SMK*. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/34003/1/Riska%20Dami%20Ristanto%2009520244049.pdf>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Wolf, M. J. (2000). *Genre and The Video Game The Medium of The Video Game*. Texas: University of Texas Press.
- Ibrahim, F., F., Koniyo, M., H., dan Suhada, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran administrasi. *Jurnal Inverted*. Vol.1 No.1.
- Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan | Ibrahim | *Inverted: Journal of Information Technology Education* (ung.ac.id)
- Damopolii,Z.,D.,P., Koniyo, M., H., dan Takdir R. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Looping Mata Kuliah Algoritma dan Pemograman Dasar Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Inverted*. Vol.1 No.2.
- Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Looping Mata Kuliah Algoritma Dan Pemograman Dasar Universitas Negeri Gorontalo | Damopolii | *Inverted: Journal of Information Technology Education* (ung.ac.id)