

ABSTRAK

Perancangan *Mobile Game* Edukasi untuk Menunjang Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Padang Panjang

Oleh: Ramdony Dermawan S.

Game edukasi adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan *user* suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman, dan membimbing *user* dalam melatih kemampuannya, serta memotivasi *user* untuk memainkannya (Hurd dan Jenuings, 2009). Teknologi seperti *game* juga sangat dekat dengan dunia anak – anak sehingga masuk akal bila digunakan dalam proses pembelajaran. Saat ini di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Padang Panjang, khususnya dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) metode dan media pembelajaran yang digunakan seperti menggunakan *power point* yang ditampilkan di *infocus* dan diskusi kelompok masih terlihat kurang efektif untuk memberikan semangat belajar bagi semua murid. Untuk itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat memberikan semangat belajar bagi semua murid di MTsN Padang Panjang.

Untuk metode perancangan dimulai dari pengumpulan data, wawancara dan observasi. Sehingga masalah yang terjadi dapat diketahui, serta dari identifikasi masalah tersebut dianalisis dengan menggunakan teori 5W+1H. Sehingga berdasarkan metode tersebut ditemukan media *mobile game* edukasi yang dapat digunakan sebagai metode dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat memberikan semangat belajar bagi semua murid di MTsN Padang Panjang

Selain *mobile game* edukasi, media ini dilengkapi dengan media pendukung seperti poster, *flyer*, *note book*, kalender, stiker, *x-banner*, dan video trailer yang mana bertujuan untuk memperkuat promosi media utama.