PENGENALAN KOMPONEN MOTOR OTOMOTIF BERBASIS *ROLE PLAYING GAME (RPG)* DENGAN ALGORITMA *SIMPLE RULES*

Moch. Akhlul Ilmil Hoir
(06.04.111.00826)

Pembimbing 1 : Arik Kurniawati, S.Kom.., M.T
Pembimbing 2 : Ari Kusumanigsih, S.T.., M.T

ABSTRAK

Dalam tugas akhir ini, penulis menerapkan konsep game edukasi berbasis *RPG* atau *Role Playing Game* dengan tema Pengenalan Komponen Motor Otomotif Berbasis *RPG* Dengan Algoritma *Simple Rules*. *Game* ini dirancang khusus dengan tujuan utama penyampaian materi edukasi yang disajikan dalam bentuk skenario game petualangan.

Game ini ditujukan untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Otomotif Kelas X. dengan harapan game ini bisa menjadi alternatif media pembelajaran bagi siswa sehingga siswa dapat tertarik dan lebih mudah untuk memahami. Penulis menggunakan software untuk mendesain game yang bernama *Game Maker*, dengan *engine* ini game dapat dimainkan pada perangkat Komputer.

Hasil kuesioner yang diambil dari persentase responden terbanyak, ternyata mendapat respon yang cukup baik, dengan persentase tingkat kesulitan bermain sebanyak 50% mengatakan mudah, tingkat keberhasilan menjadi media pembelajaran sebanyak 45% mengatakan berhasil, tingkat kesukaan bermain pada *game* sebanyak 45% mengatakan suka, keberhasilan penyampaian materi ajar pada game sebanyak 65% mengatakan berhasil, tingkat efektifitas fitur game dalam membantu memainkan *game* sebanyak 40% mengatakan membantu, pengaruh *game* dalam memotivasi belajar komponen motor otomotif sebanyak 40% mengatakan termotivasi, jadi dapat dikatakan *game* ini sudah berhasil.

Kata kunci : *Game* edukasi, *RPG*, Pengenalan Komponen Motor Otomotif Berbasis *RPG* Dengan Algoritma *Simple Rule*s, *Game Maker*

Halaman ini dikosongkan