

RINGKASAN

Game Edukasi Sejarah Ramayana Menggunakan Construct 3, Nur Fuadi Muhammad, NIM E31222450, tahun 2025, 90 hlm., Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Dwi Putro Sarwo Setyohadi, S.Kom, M.Kom (Dosen Pembimbing)

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui media game edukasi. Game tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berpotensi menjadi alat pembelajaran yang efektif, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis kisah Ramayana sebagai media pembelajaran sejarah budaya Indonesia yang mulai memudar di kalangan pelajar. Game ini dirancang menggunakan Construct 3 dan dikembangkan dengan metode Game Development Life Cycle (GDLC), yang meliputi tahap konseptualisasi, desain, implementasi, pengujian, dan peluncuran.

Pada tahap pengujian, dilakukan alpha testing dengan metode black box untuk mengevaluasi fungsi-fungsi utama dalam game. Selanjutnya, beta testing dilakukan terhadap 20 siswa dan 1 guru dari SMP Plus Bustanul Ulum Mlokorejo, Jember, untuk mengukur tingkat kepuasan dan efektivitas pembelajaran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur game berfungsi dengan baik dan memperoleh rata-rata nilai kepuasan sebesar 94,23%, yang dikategorikan dalam mutu “sangat baik”.

Dengan demikian, game edukasi sejarah Ramayana ini terbukti dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendekatan digital yang sesuai dengan perkembangan zaman.