

ABSTRAK

PENGARUH PEMAKAIAN GAME EDUKASI TERHADAP PENAMBAHAN PENGETAHUAN PEMROGRAMAN C# MAHASISWA INFORMATIKA

Andika Putra Pratama

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemakaian game edukasi terhadap penambahan pengetahuan mahasiswa informatika mengenai dasar-dasar pemrograman C#, dan mengetahui kelayakan serta kualitas dari game edukasi pemrograman C# sebagai media pembelajaran untuk menambah pengetahuan seputar pemrograman C#. Game edukasi ini menjadikan semua mahasiswa informatika UNSOED terutama yang mengambil mata kuliah pemrograman game sebagai responden.

Metode penelitian yang digunakan adalah Eksperimen one group pretest-posttest. Penelitian ini juga menggunakan metode pengembangan GDLC (Game Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 fase/tahap, yaitu a) inisiasi, b) pra-produksi, c) produksi, d) testing, e) beta dan f) distribusi atau perilisan. Game edukasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman C# dan Unity sebagai game enginenya.

Game ini memiliki tiga menu utama yaitu, "START", "BOOK" dan "QUIZ". Menu Start, menu ini menampilkan semua level yang ada didalam game, sehingga pengguna dapat melihat dan memilih level yang telah terbuka dan dapat memainkannya, didalam setiap level terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna untuk menyelesaikan sebuah level dalam game edukasi ini. Menu Book, menu ini menampilkan beberapa materi/pengetahuan yang perlu dipelajari untuk menambah dasar-dasar pemrograman C# dan semua pengetahuan yang dapat membantu pengguna dalam menjawab dan menyelesaikan semua level game edukasi ini, dan yang terakhir, menu Quiz dimana pengguna dapat menguji dirinya dengan menjawab semua pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh sistem dengan benar dalam waktu yang telah ditentukan.

Kata kunci: C#, Game Edukasi, Unity.