

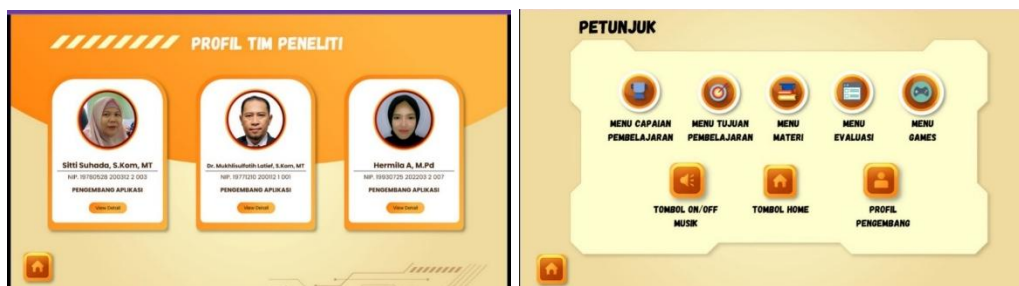
RINGKASAN PENELITIAN

Penelitian ini mengeksplorasi peran teknologi dalam meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini berangkat dari pengakuan akan pentingnya teknologi dalam proses pembelajaran di era digital. Melihat minat yang tinggi terhadap permainan digital, penelitian ini mengusulkan pengembangan game edukasi berbasis mobile learning sebagai inovasi dalam pendidikan. Pendekatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran agar lebih menarik dan efektif bagi para pelajar, terutama di era digital saat ini. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji efektivitas game edukasi berbasis mobile learning dalam meningkatkan proses pembelajaran, khususnya dalam hal minat, keterlibatan, dan pemahaman materi siswa. Penelitian ini mencakup pengembangan aplikasi, desain, dan evaluasi hasilnya. Metode penelitian meliputi analisis literatur, pengembangan prototipe game, uji coba lapangan, dan analisis data untuk mengevaluasi dampaknya terhadap pembelajaran yang dilaksanakan di SMK N 1 Suwawa Kelas X. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam inovasi pendidikan dengan memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memahami efektivitas game edukasi berbasis mobile learning, dapat dirancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan kurikulum dan teknologi pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi guru dan instruktur untuk meningkatkan cara mengajar mereka dengan memanfaatkan teknologi secara efektif

Aplikasi game edukasi Tekwan berbasis mobile learning



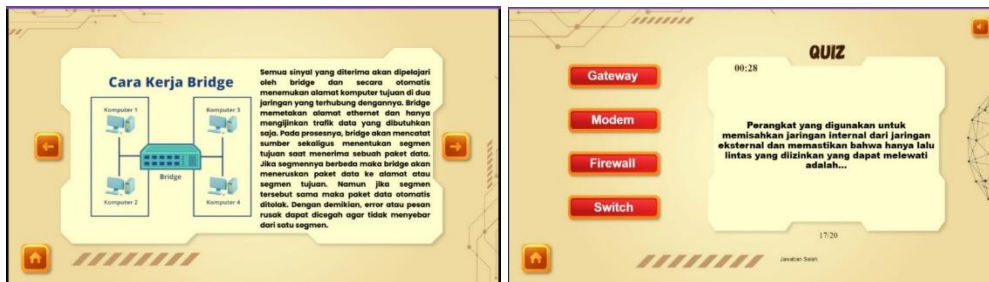
Gambar 4. Tampilan Awal Media



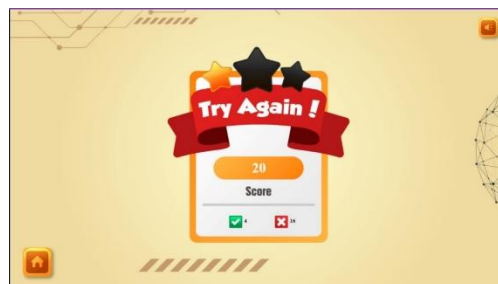
Gambar 5. Tim Pengembang dan Petunjuk Penggunaan



Gambar 6. Penjelasan Capaian Pembelajaran



Gambar 7. Penjelasan cara kerja Bridge



Gambar 8. Tampilan hasil pengisian quiz