

Perancangan serious game sebagai media pembelajaran design thinking mindset = Designing serious game as learning media of design thinking mindset

Ahmad Syahid Zakaria, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20472635&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRACT

Design thinking DT merupakan sebuah pendekatan yang mengintegrasikan sebuah prinsip, pola pikir, dan sikap kerja menjadi sebuah metode penyelesaian masalah yang berfokus pada inovasi dan human value. Meskipun tren popularitas dari DT terus meningkat, masih banyak yang berpendapat bahwa konsep tersebut sangat sulit untuk dipahami. Studi awal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kesulitan pemahaman konsep ini terkerucut pada pemahaman prinsip dan mindset dasar. Dalam banyak kasus, konsep ini hanya diajarkan sebagai metode instan tanpa pengajaran tentang konsep dasarnya. Hal ini dikarenakan materi yang bersifat abstrak dan praktikal sehingga sulit untuk diartikulasikan. Serious Game SG hadir sebagai solusi yang telah terbukti dapat memberikan pengaruh positif pada proses pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang imersif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi seseorang dalam belajar. Secara umum penelitian ini akan membahas dua hal pokok yaitu bagaimana rancangan SG yang paling sesuai untuk menanamkan konsep dasar DT dan bagaimana pengaruhnya pada proses pembelajaran DT secara umum. Penelitian ini membahas secara komprehensif proses perancangan SG dengan menggunakan pendekatan desain berbasis pengguna UCD mulai dari model permainan, spesifikasi kebutuhan desain, minimum viable product, hingga prototipe akhir. Output dari perancangan ini berupa serangkaian permainan edukatif bernama UnderstadMe yang tersusun atas beberapa aspek meaning dan play tentang konsep dasar DT. Pada penelitian ini juga dilakukan evaluasi hasil perancangan dengan pendekatan kirkpatrick evaluation model, yang menunjukkan hasil level of reaction yang positif serta adanya peningkatan level of learning peserta belajar setelah memainkan UnderstadMe.

<hr>

ABSTRACT

Design thinking DT is an approach that integrates a principle, mindset, and works attitude into a problem solving method that focuses on innovation and human value. Despite the increasing popularity trend of DT, there are still many who argue that the concept is very difficult to understand. Initial studies have shown that the difficulty of an understanding concept lies in comprehension the basic principles and mindsets. In many cases, this concept is only taught as an instance method without teaching its basic concepts. This is because the material is abstract and practical so difficult to be articulated. Serious Game SG comes as a proven solution that can bring a positive influence on the learning process because it can provide an immersive and enjoyable experience and also can increase motivation in learning. In general, this research will discuss two main points, how to design the most appropriate SG to embed the basic concept of DT and how its influence on DT learning process in general. This study discusses comprehensively the design process of SG by using a user centered design approach UCD starting from game model, design requirement specification, minimum viable product, to final prototype. The output of this design is a series of educative games called 39 UnderstadMe 39 composed of several aspects of meaning and play about the basic concept of DT. In this

study, evaluation of the design results with the Kirkpatrick evaluation model approach showed a positive result of the level of reaction and improved level of learning aspects of participants after playing 39 UnderstadMe 39.