

# Perancangan *Board Game* Edukasi Menggunakan Mekanik *Hand Management* Tentang Pemahaman Spesifikasi *Gadget*

Albertus Ang Hartono<sup>1</sup>, T. Arie Setiawan Prasida<sup>2</sup>, Jasson Prestiliano<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,

Universitas Kristen Satya Wacana

Email : albertus124@gmail.com<sup>1</sup>, arie.setiawan.p@gmail.com<sup>2</sup>, jasprelao@gmail.com<sup>3</sup>

## Abstrak

Di zaman modernisasi seperti sekarang ini, manusia sudah sangat bergantung pada teknologi salah satunya adalah *gadget*, yang keberadaannya berkembang pesat dan paling penting adalah *handphone*. *Gadget handphone* terdapat komponen yang disebut sebagai spesifikasi untuk menjalankan sistem. Banyak sekali anak-anak malas membaca dan tidak paham mengenai istilah spesifikasi yang dibutuhkan sehingga ketika aplikasi yang diinginkan tidak bisa dijalankan, pengguna akan menyalahkan *developer* ataupun *handphone* tersebut. Penelitian ini membahas tentang pemahaman spesifikasi *gadget* untuk siswa Sekolah Menengah Pertama kelas 7 menggunakan media *board game*. Tujuan penelitian ini adalah merancang *board game Spec* sebagai media pembelajaran dan menumbuhkan minat keingintahuan siswa terhadap spesifikasi *gadget handphone*. Metode deskriptif dibuat dengan strategi linear dalam penelitian ini. Didapatkan hasil bahwa siswa menjadi lebih mengerti mengenai spesifikasi *handphone* menggunakan *board game Spec* dan dapat digunakan untuk tujuan pendidikan.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Spesifikasi, *Gadget*, *Handphone*, *Board game*.

## Abstract

**Title:** *Designing Educational Board Games Using Hand Management About Understanding Gadget Specifications*

*In this modern era, human have been very dependent on technology whici is a gadget, which existence is growing rapidly and the most important is the handphone. Handphone have components called specification to run the system. Lots of children are lazy to read and do not understand the required specification terms so that when the desire application can not be executed, the user will blame the developer or their own mobile phone. This study discusses the understanding of gadget specifications for 7<sup>th</sup> grade Middle School students using board game media. The purpose of this study was to design the Spec board game as a learning medium and foster students interest in the specifications of mobile gadget. Descriptive method was made with a linear strategy in this study. The result that students become more understanding about handphone's specification after using the board game Spec and can be used for education purposes.*

**Keywords:** *Intructional media, Specification, Gadget, Handphone, Board game*