

EDUGAME KRIYA KERAMIK “Pottery Dash”

DIDA PRAYUDI BRAJA – 27109313

ABSTRAK

Pembelajaran di SMK melingkupi tiga aspek yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penguasaan aspek pengetahuan berkontribusi pada pencapaian keterampilan dan sikap siswa, dimana aspek sikap dan keterampilan ini merupakan modal bagi lulusan SMK untuk memasuki dunia kerja.

Penggunaan media berbasis *game* diharapkan dapat meningkatkan motivasi untuk mempelajari materi pengetahuan bahan tanah liat sebagai bahan baku pembuatan barang kriya keramik pada siswa SMK jurusan kriya keramik, sehingga membantu proses belajar efektif dan efisien.

Perancangan *edugame* ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif yang dilaksanakan melalui dua tahap utama yakni (1) tahap pengkajian konsep dan (2) tahap penuangan hasil kajian dalam bentuk game, dengan konten materi dan visual dalam kriya keramik.

Keberadaan *edugame* ini merupakan alternatif untuk mendorong motivasi belajar siswa sekolah menengah kejuruan, terutama pada aspek pengetahuan dalam menyusun formula tanah untuk membuat benda kriya keramik.

Kata Kunci: *sekolah menengah kejuruan, kriya keramik, bahan tanah liat, game*