

## **ABSTRAK**

**Taufik Zulfiandra, 2020. Pengembangan *Game* Edukasi Menggunakan Adobe Flash Pada Mata Kuliah Sistem Operasi untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Bung Hatta.**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap dosen mata kuliah Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), khususnya dalam perkuliahan Sistem Operasi memperoleh keterangan bahwa dosen belum memiliki media pembelajaran *game* edukasi. Dosen hanya memiliki media pembelajaran berupa Modul. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi yang valid pada mata kuliah Sistem Operasi di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) atau R&D dari Thiagarajan, dkk (1974). Prosedur pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ini dikatakan sudah layak, karena telah memenuhi standar pengembangan media pembelajaran mulai dari desain, produksi, sampai uji coba dari ahli. Uji coba produk telah dilakukan pada mahasiswa di mana sebelumnya dilakukan kajian dari pakar ahli media terhadap produk. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi yang telah dikembangkan dapat dikatakan sudah sangat baik. Berdasarkan hasil dari validasi oleh dosen ahli maka didapat rata-rata sebesar 91,38 %.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, Sistem Operasi**