

Abstrak

Kondisi pandemi mengharuskan masyarakat lebih sering menggunakan gadget, tidak terkecuali pada siswa, sehingga kehadiran perangkat elektronik sangatlah penting dalam menunjang pembelajaran. Meski demikian, masih banyak orang yang buta teknologi, yang hanya menggunakan teknologi sebagai sarana hiburan dan kesenangan. Padahal, manfaat teknologi jauh melebihi kedua hal tersebut.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan meningkat pesat belakangan ini, terutama dalam kondisi pandemi yang menuntut pembelajaran online secara tiba tiba. Oleh karena itu, berkembanglah banyak teknologi baru untuk menjawab tuntutan tersebut, diantaranya adalah: presentasi interaktif; game berbasis kuis; forum diskusi antar negara; dan tentunya kebebasan mengakses informasi melalui internet, sebagai suatu komunitas global yang saling berhubungan.

Penggunaan teknologi dalam bidang edukasi diharapkan dapat menjawab permasalahan pendidikan di dunia, khususnya di Indonesia. Salah satu hal yang menjadi permasalahan bagi seorang pelajar adalah kurangnya pemahaman dan aplikasi dari materi yang diajarkan.

Berangkat dari kedua permasalahan diatas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan aplikasi berbasis game interaktif, Mezzle, sebagai suatu metode alternatif pembelajaran biologi, lebih tepatnya pada bab metabolisme yang cukup rumit dan sulit dihafal. Mezzle diharapkan bisa membantu pelajar dalam mempelajari metabolisme, dan diharapkan juga dapat menjadi pelopor munculnya game edukatif di Indonesia.

Kata Kunci: Edukasi, *game*, komputer, metabolisme

Abstract

The current pandemic requires people to use gadgets more often, including students. So the presence of electronic devices is very important in supporting online learning. However, there are still many people who are technology blind, who only use technology as a means of entertainment and pleasure. The benefits of technology far exceed these two things.

The use of technology in education has increased rapidly recently, especially in a pandemic condition that demands sudden online learning. Therefore, many new technologies have been developed to respond to these demands, including interactive presentations, quiz-based games, discussion forums between countries, and of course the freedom to access information via the internet, as an interconnected global community.

The use of technology in the field of education is expected to be able to answer educational problems in the world, especially in Indonesia. One of the things that becomes a problem for a student is the lack of understanding and application of the material being taught.

Departing from the two problems above, the researcher intends to develop an interactive game-based application, Mezzle, as an alternative method of learning biology, more precisely in the chapter on metabolism which is quite complicated to memorize. Mezzle is expected to help students learn about metabolism, and is also expected to be a pioneer in the emergence of educational games in Indonesia.

Keyword: Education, game, computer, metabolism