

EFEKTIVITAS METODE *BOARD GAME* “EChEP” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH KIMIA DASAR UNTUK MAHASISWA BARU JURUSAN TEKNIK

Nama Mahasiswa	: 1. Sandia Marta Auliayak 2. Shobichatul Fajriyah
NIM	: 1. 2031710049 2. 2031710051
Pembimbing	: 1. Okky Putri Prastuti, S.T., M.T. : 2. Yuni Kurniati, S.T., M.T.

ABSTRAK

Board game adalah permainan yang menggunakan bidak yang dipindahkan atau ditempatkan pada permukaan atau papan "yang sudah tandai sebelumnya", sesuai dengan aturan yang ditetapkan sebelumnya. Permainan papan yang menekankan penalaran serta pilihan strategi, memiliki potensi untuk penggunaan pendidikan. Percobaan bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran *board game* materi perkuliahan kimia dasar untuk mahasiswa baru Jurusan Teknik menghasilkan produk *board game* materi perkuliahan kimia dasar untuk mahasiswa baru teknik kimia. Percobaan dilakukan dengan variabel berdasarkan sifat dan jenis kelamin. Uji yang dilakukan adalah, *game test*, *dan post test*. Hasil uji validasi media kepada dosen di Universitas Internasional Semen Indonesia berdasarkan penilaian pada kuisioner adalah 50% dari 100%, (perdikat baik). Berdasarkan akumulasi nilai *game-test* dan *post-test*, dapat disimpulkan bahwa pada mahasiswa laki-laki nilai indeks rata-rata lebih meningkat dari pada mahasiswa perempuan yaitu 17.83 untuk mahasiswa laki-laki dan 15.67 untuk mahasiswa perempuan.

Kata Kunci : *Board game, Efektifitas, Kimia, Test*

**THE EFFECTIVENESS OF THE BOARD GAME "EChEP"
METHOD AS A LEARNING MEDIA IN BASIC CHEMISTRY
COURSES FOR ENGINEERS**

Student Name	: 1. Sandia Marta Auliyak 2. Shobichatul Fajriyah
Student Identity Number	: 1. 2031710049 2. 2031710051
Advisors	: 1. Okky Putri Prastuti, S.T., M.T. : 2. Yuni Kurniati, S.T., M.T.

ABSTRACT

Board game is a game where pieces are moved or placed on a "pre-marked" surface or board, according to predefined rules. Board games, which emphasize reasoning as well as choice of strategy, have potential educational uses. The experiment aims to determine the effectiveness of the board game learning method for basic chemistry course materials for new students majoring in department engineering to produce board game products for basic chemistry course materials for new chemical engineering students. Experiments were carried out with variables based on characteristics and gender. The tests carried out are pre-test, game test, and post test. The results of the media validation test for lecturers at the Semen Indonesia International University based on the assessment on the questionnaire were 50% of 100%, (good regulation). Based on the accumulated scores of the game-test and post-test, it can be concluded that the average index score for male students is more than that of female students, namely 17.83 for male students and 15.67 for female students.

Keyword : *Board game, Chemistry, Effectiveness, Test*