

INTISARI

Latar Belakang: menjaga dan meningkatkan motivasi belajar dalam dunia kedokteran merupakan tantangan tersendiri. Ilmu dasar adalah hal fundamental yang seharusnya di kuasai secara baik, disaat yang sama proses penyesuaian terhadap berbagai aspek pada tahap awal merupakan hal yang tak terhindarkan. Permainan yang edukatif merupakan suatu alternative untuk menjaga lingkungan belajar tetap bersahabat. Permainan kartu merupakan jenis permainan yang paling umum dikenali. Sehingga apabila dapat dikembangkan dengan cara yang tepat, maka hal ini akan memperkaya sumber belajar.

Tujuan: Untuk mengembangkandan memvalidasi flshcard osteologi untuk mendukung pembelajaran anatomi.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Responden 2 ahli anatomi dari FK-UGM dan 2 ahli anatomi dari FK-UNS. 4 tahapan yang dilakukan: *need assessment* oleh ahli anatomi, disain dan produksi kartu oleh peneliti, validasi konten dari pendapat ahli, dan pilot project pada sekelompok mahasiswa FK-UGM tahun pertama. Pada pilot project, persepsi mahasiswa dinilai sebelum dan sesudah permainan diperkenalkan.

Hasil: pembuatan, pengembangan dan validasi 110 playcard , 20 kartu aksi and 48 study card. Seluruh responden setuju permainan ini inofatif, menyenangkan dan mendorong pembelajaran secara aktif. 2-10 pemain dibutuhkan, saat bermain, proses berpikir kritis berlangsung dengan lebih menyenangkan. Kemampuan berkomunikasi dan interaksi dalam kelompok juga terasah saat bermain. Ini merupakan permainan baru sehingga perlu penamaan, dan diberi nama : “Balung Game card” and “study card”

Kesimpulan pembuatan dan validasi “Balung Game card” and “study card” merupakan cara kreatif untuk mendorong pembelajaran aktif dengan cara menyenangkan. Konten dinyatakan valid oleh ahli. Pengembangan pada subjek yang spesifik sangat memungkinkan

Kata Kunci: Media Belajar, *Flashcard*, *Study Card*, *Game Based Learning*, inovasi , kartu edukasi, permainan edukasi.

ABSTRACT

Background: Maintaining and improvement of motivation to keep on struggling in medical school is a challenge. Basic science as anatomy is fundamental to be mastered, meanwhile at early stages of medical education adaptation to multi aspect is inevitable. Educational game is an alternate to keep the environment friendly. Card game is the most common game known to many people, so if it can be developed properly will enrich learning resources.

Objective: This study aimed to develop and validate osteology flashcard to support anatomy osteology study.

Methods: This is research and development study. Responden were 2 anatomy expert from medical faculty of Gajah Mada University and 2 anatomy expert from medical faculty of sebelas maret University. There were 4 stages, which are: need assessment by anatomy expert, designing and producing by researcher, content validation by anatomy expert, and pilot project in a group of first year medical school student. In pilot experiment in a group of student, perception compared before and after developed gamecard introduced.

Results: Development and validation of 110 playcard , 20 action card and 48 study card. All the respondent were agree that this game is innovative, fun and motivate activate learning. 2-10 player is required, by playing this gamecard all the respondent are agree, it help them to do critical thinking more fun. Communication and interaction skills are also conducted while playing the game. Since this game card is new, it called : “Balung Game card” and “study card”

Conclusion: Production of this “Balung Game card” and “study card” is a creative way to engage active learning with more fun way. It content is proven valid by expert opinion, and can be develop into other specific subject.

Keywords: Learning Resources, Flash Card, Study Card, Game Based Learning, Innovative, educational Card, Educational game.