

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI PETUALANGAN DI DUNIA SAINS
(PEDUSA)**

Oleh

Gede Suka Raditya

NIM. 1613071034

Jurusan Fisika dan Pengajaran IPA

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini didasari oleh permasalahan kurangnya semangat dan minat belajar IPA siswa di sekolah akibat minimnya fasilitas dan variasi media yang digunakan guru serta pengaruh perkembangan teknologi berupa gadget yang menyita waktu belajar siswa di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berupa permainan edukatif materi suhu dan panas sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar. Penelitian lanjutan ini menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu Breakdown, Plan, Improvement, Execution, dan Assessment. Pemeriksaan ini dibatasi secara jelas untuk menguji legitimasi dan kebermaknaan media. Informasi dari hasil persetujuan dan kejelasan media dikumpulkan dengan menggunakan lembar persetujuan induk materi, rencana dan kejelasan media. Informasi hasil pemeriksaan uji validitas dan keterbacaan menggunakan metode persentase agreement. Hasil uji validasi media dinyatakan layak digunakan dan valid sebagai media pembelajaran dari segi desain media dengan skor 90,0 dan materi dengan skor 68,9 dengan adanya revisi. Hasil uji keterbacaan yang melibatkan 10 orang siswa juga menunjukkan standar yang bagus dengan skor normal keseluruhan uji keterbacaan 84,7.

Kata kunci: *media, game, suhu dan kalor*

ABSTRACT

This development research is based on the problem of low motivation and interest in students' science learning in schools due to the lack of facilities and the variety of media used by educators just as the impact of mechanical advancements as contraptions that occupy understudy learning time at home. This examination means to create learning media as instructive games on temperature and warmth material as learning media that can help understudies learn. This improvement research utilizes the ADDIE research model which has five phases, in particular Dissect, Plan, Advancement, Execution, and Assessment. This examination is restricted uniquely to the legitimacy and lucidness of the media. Information approval results and media readability were collected using validation sheets from material experts, design and media readability. Analysis of data from the validity and legibility test results using the percentage agreement method. The results of the media validation test were declared fit for use and valid as learning media in terms of media design with a score of 90.0 and material with a score of 68.9 with the revision. The legibility test results involving 10 students also showed good criteria with an overall average score of 84.7 readability tests.

Keywords: *media, games, temperature and heat*

