

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA SAINS BERBASIS GAME EDUKASI YANG DINTEGRASIKAN PADA SITUS FACEBOOK PADA MATERI TATA SURYA

Oleh

TOMY ARIFIN

Materi pelajaran tata surya merupakan pokok bahasan yang abstrak karena siswa tidak dapat mengamati secara langsung fenomena dan benda-benda langit dalam sistem tata surya. Sehingga dibutuhkan sebuah media yang menyediakan simulasi, materi dan uji kompetensi. Integrasi dengan situs *facebook* bertujuan untuk memudahkan akses siswa pada media ini, sehingga dapat digunakan didalam maupun diluar jam sekolah. Tujuan dari penelitian pengembangan media sains berbasis game edukasi adalah untuk menciptakan media sains berbasis game edukasi yang diintegrasikan dengan situs *facebook* pada materi tata surya SMP kelas VIII, serta untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan dan efektifitas media sains berbasis *game* edukasi yang diintegrasikan dengan situs *facebook*. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggabungkan model penelitian pengembangan media sains yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan. Adapun tahap-tahap pengembangan dan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

(1) Analisis kebutuhan, terdiri dari analisis kebutuhan pengguna, perangkat lunak, dan perangkat keras

Tomy Arifin

- (2) Identifikasi sumber daya, sumber daya yang dimiliki sekolah cukup lengkap dengan adanya lab komputer, perpustakaan, dan lab praktikum
 - (3) Identifikasi spesifikasi produk, spesifikasi produk berupa media sains berbasis game edukasi pada materi tata surya kelas VIII SMP yang disajikan kedalam *flowchart*, dan *storyboard*
 - (4) Pengembangan produk, proses pengembangan produk meliputi pembuatan antarmuka, penulisan *action script*, *test movie*, dan *publish*
 - (5) Uji internal, meliputi uji ahli desain media, dan uji ahli materi
 - (6) Uji eksternal, diperoleh hasil analisis uji kemenarikan rata-rata kelas secara kuantitatif sebesar 3,05 secara kualitatif dikategorikan menarik, hasil analisis uji kemudahan 3,00 secara kualitatif dikategorikan mudah, hasil analisis uji kemanfaatan 3,15 secara kualitatif dikategorikan manfaat, dan hasil uji keefektifan diperoleh hasil 85% siswa lulus KKM atau dapat dikatakan media efektif
 - (7) Produksi, berupa publikasi media ke dalam situs website yang kemudian diintegrasikan dengan situs facebook, serta pencetakan media pada vcd.
- Telah diciptakan media sains berbasis game edukasi yang diintegrasikan dengan situs facebook dan telah terbukti menarik, mudah, bermanfaat, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : *Game* Edukasi, Media Sains, Situs *Facebook*, dan Tata Surya.