

ABSTRAK

Lesmana, T.2018. **Pengembangan *Game* Edukasi Menggunakan *Software RPG Maker VX Ace* Pada Materi Listrik Dinamis Kelas IX SMP**: Skripsi, Jurusan Pendidikan Fisika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Nehru, S.Si, MT (II) Haerul Pathoni, S.Pd., M.Pfis

Kata Kunci : *Game,softwareRPG maker vx ace*,Listrik Dinamis.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa game yang dibuat menggunakan *Software RPG Maker Vx ACE* pada materi listrik dinamis kelas IX SMP, serta mengetahui persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah model ADDIE dengan tahap penelitian meliputi yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 30 Muaro Jambi untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, angket validasi materi, angket validasi media dan angket persepsi siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data tim ahli dan teknik analisis data persepsi siswa.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berupa game yang dibuat menggunakan *Software RPG Maker VX Ace* pada materi listrik dinamis kelas IX SMP. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor 51 pada jumlah tertinggi 70 dengan rerata skor 3,64 jadi hasil penilaian dalam kategori $3,40 \leq N < 4,20$ “baik” dan hasil validasi ahli media diperoleh skor 64 pada jumlah tertinggi 75 dengan rerata skor 4,26 termasuk dalam kategori $4,20 \leq N \leq 5,00$: “sangat baik”. Hasil tanggapan siswa pada uji coba adalah 85,05 % yang dikategorikan amat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berupa *game* ini layak untuk digunakan.