

ABSTRAK

Handayani, Putri mila.2024. Pengembangan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Materi Sistem Gerak Di Kelas XI SMA di SMA N 1 Kota Jambi:Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing I: Dr. Mia Aina, S.Pd, M.Pd. Pembimbing II: M. Erick Sanjaya, S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci : Biogames, Permainan Tradisional, Engklek, Sistem Gerak

Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja. Permainan tradisional dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional engklek dapat melatih motorik siswa, ketangkasan, kelincahan dan komunikasi serta kemampuan menyusun strategi yang baik. Biogames Berbasis Permainan Tradisional adalah suatu permainan tradisional yang dirancang khusus untuk materi biologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada materi Sistem Gerak di kelas XI SMA dan untuk mengetahui kelayakan serta untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap Biogames Tradisional Engklek pada materi Sistem Gerak. Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research dan Development). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Tahap penelitian ini adalah *Analysis, Design, Development, Implemtation dan Evaluation*. Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan media, lembar angket penilaian guru, serta lembar angket peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Kota Jambi pada Januari 2024. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas XI Mipa yang terbagi menjadi kelompok kecil berjumlah 6 orang dan kelompok besar berjumlah 30 orang. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran biologi kelas XI. Data yang digunakan ialah data kualitatif dan kuantitatif. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak tiga kali dengan persentase tahap pertama diperoleh 58,4% termasuk kategori “tidak baik”, tahap kedua diperoleh 70% termasuk kategori “baik”, pada tahap ketiga diperoleh persentase 81,7% dengan kategori “sangat baik”. Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali, dengan persentase tahap pertama didapatkan 56,3%, tahap kedua didapat persentase 87,5% dengan kategori “sangat baik”. Penilaian oleh guru terhadap Biogames yang dikembangkan mendapatkan persentase sebesar 91,6% dengan kategori “sangat baik”. Penilaian oleh peserta didik terhadap Biogames yang dikembangkan mendapatkan persentase pada ujicoba kelompok kecil sebesar 95% dengan kategori “sangat baik”, dan persentase pada ujicoba kelompok besar didapatkan 85,3% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran pada materi sistem gerak.