

ABSTRAK

Surati. 2024. Pengembangan *Game* Edukasi Interaktif menggunakan *Construct 2* terintegrasi *Ethnophysics* Kawasan Candi Muaro Jambi: Skripsi, Program Studi Pendidikan Fisika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengentahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeritas Jambi. Pembimbing (I) Dra. Jufrida, M.Si. Pembimbing (II) M.Furqon, M.Pd

Kata Kunci: *Game* Edukasi, *Construct 2*, *Ethnophysics*, Kawasan Candi Muaro Jambi

Latar belakang penelitian ini yaitu pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media berupa *power point* yang membantu dalam agenda pembelajaran. Media yang ditampilkan terfokus pada materi yang sudah tersedia di dalam buku cetak, dan belum mengaitkan dengan kearifan lokal. Pada zaman yang semakin berkembang terdapat alat bantu tambahan yang bisa menyesuaikan dengan perkembangan saat ini yaitu penggunaan android. Dimana pembelajaran bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun. Pembelajaran fisika diperlukannya media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik. Namun cenderung tidak membosankan. Hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan suatu produk berupa game, karena kebanyakan siswa sudah bisa mengoperasikan game di *smartphone* masing-masing. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fisika dalam bentuk *game* edukasi terintegrasi *ethnophysics* Kawasan Candi Muaro Jambi pada materi suhu, kalor, dan pemuatan.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Subjek uji coba adalah siswa kelas VII C di SMPN 18 Kota Jambi. Metode pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respon siswa dan hasil wawancara guru. Teknik analisis data berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar dari beberapa ahli, baik ahli media ataupun ahli materi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket respon siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk *game* edukasi yang dikembangkan telah validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu, juga sudah dilakukanya

penyebaran angket untuk melihat respon siswa. Hasil dari validasi ahli sebesar 64,46% dengan kategori baik dan ahli media sebesar 69,76% dengan kategori baik. Selanjutnya angket respon siswa sebesar 93,11 dan dikategorikan sangat baik.

Kesimpulan yang diperoleh bahwa produk yang dikembangkan berupa *game* edukasi interaktif menggunakan *construct 2* terintegrasi *ethnophysics* Kawasan Candi Muaro Jambi sebagai media tambahan belajar siswa pada materi suhu, kalor dan pemuaian dapat digunakan sebagai media tambahan belajar siswa.