

RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini berjudul “Pengembangan *Physics World Adventure* Berbasis *Game* Edukasi Pada Materi Listrik Dinamis Untuk Siswa Kelas IX SMP Santo Fransiskus Asisi Pontianak”. Masalah dalam penelitian ini secara umum adalah bagaimana pengembangan *physics world adventure* berbasis *game* edukasi pada materi listrik dinamis untuk siswa kelas IX SMP Santo Fransiskus Asisi Pontianak, dengan terdiri dari 3 sub masalah; 1) Bagaimana hasil penilaian ahli terhadap *Physics World Adventure* Berbasis *Game* Edukasi berdasarkan ahli materi dan media, 2) Bagaimana respon siswa terhadap *Physics World Adventure* Berbasis *Game* Edukasi, 3) Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan *Physics World Adventure* Berbasis *Game* Edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) hasil penilaian ahli terhadap *Physics World Adventure* berbasis *game* edukasi berdasarkan ahli materi dan media, 2) respon siswa terhadap *Physics World Adventure* berbasis *game* edukasi 3) hasil belajar siswa setelah menggunakan *Physics World Adventure* berbasis *game* edukasi. Dengan *Physics World Adventure* berbasis *game* edukasi sebagai variabel penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research an Development*) yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IX SMP Santo Fransiskus Asisi dan sampel yang digunakan adalah 35 siswa kelas IX.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa *physics world adventure* berbasis *game* edukasi cukup layak digunakan dan diterapkan sebagai multimedia pembelajaran baik disekolah maupun secara mandiri dirumah pada materi listrik dinamis untuk kelas IX, dengan hasil penilaian dari Ahli media mendapatkan skor rata-rata 2,92 dengan kriteria layak, hasil penilaian dari Ahli materi mendapatkan rata-rata skor 1,89 dengan kriteria cukup layak, nilai respon siswa terhadap penggunaan *Physics World Adventure* berbasis *game* edukasi adalah 81,4 %, setelah memperoleh pembelajaran menggunakan *Physics World Adventure* berbasis *game* edukasi, bahwa siswa yang tuntas mencapai 20 siswa (57,15 %), untuk yang belum tuntas mencapai 15 siswa (42,85 %).. Adapun dari penilaian secara kualitatif yang berupa komentar dan saran, secara garis besar baik dari validator, guru, dan siswa menanggapi bahwa *game* edukasi *Physics World Adventure* pada materi listrik dinamis untuk siswa kelas IX SMP terbilang baik.