

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan di SMA Negeri 4 Metro yang bertujuan untuk: (1) Mengetahui desain aplikasi petualangan khazini berbasis android sebagai media pembelajaran fisika; (2) Mengetahui tingkat kelayakan aplikasi petualangan Khazini berbasis android sebagai media pembelajaran Fisika; (3) Mengetahui efektivitas aplikasi petualangan Khazini berbasis android sebagai media pembelajaran Fisika. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran dibuat menggunakan model *RPG (Role Playing Game)*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 4 Metro. Instrumen penelitian menggunakan soal benar/salah dan angket. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan media. Hasil validasi ahli materi mendapat rata-rata sebesar 93.5% menunjukkan kriteria sangat valid dan hasil validasi ahli media mendapat rata-rata sebesar 90.43% menunjukkan kriteria sangat valid. Produk kemudian diuji cobakan untuk melihat efektivitas terhadap pemahaman konsep. Hasil *paired sample t test* memperoleh signifikansi < 0.05 sehingga dapat disimpulkan jika aplikasi petualangan Khazini berbasis android berpengaruh terhadap pemahaman konsep.

Kata Kunci: Android, Aplikasi petualangan, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This research is a development study conducted at SMA Negeri 4 Metro that aims to: (1) Knowing the design of the android-based khazini adventure application as a physics learning medium; (2) determine the level of feasibility of the Android-based Khazini adventure application as a physics learning medium; and (3) know the effectiveness of the Android-based Khazini adventure application as a physics learning medium. This research uses the ADDIE development model. Learning media is created using the RPG (role-playing game) model. The sample in this research is students in class X.1 of SMA Negeri 4 Metro. The research instrument uses true or false questions and a questionnaire. Product validation is carried out by material and media experts. Material expert validation results received an average of 93.5%, indicating very valid criteria, and media expert validation results received an average of 90.43%, indicating very valid criteria. The product was tested to determine its effectiveness in understanding the concept. The results of the paired sample t test obtained a significance of <0.05 , so it can be concluded that the Android-based Khazini adventure application has an effect on understanding the concept.

Keywords: Android, Adventure apps, Learning Media