ABSTRAK

Shahmata Islami (2016): Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X SMA

Pengembangan media Game Edukasi ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa kurang termotivasi di dalam proses pembelajaran dan cendrung bermain game saat pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Game Edukasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri atas 5 tahap, yaitu Pengembangan, Pengembangan produk awal, Validasi produk (validasi dan revisi), Uji coba, Produk akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 2 orang guru mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMAN 3 Sawahlunto dan 30 orang siswa kelas X SMAN 3 Sawahlunto dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah, dokumentasi, angket/kuesioner dan lembaran soal uji efektifitas media Game Edukasi.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori **"Sangat Valid"** dengan nilai yang diperoleh sebesar 3,75, untuk aspek media berada pada kategori **"Sangat Valid"** dengan nilai yang diperoleh sebesar 3,72 dan untuk hasil uji kepraktisan produk dari guru berada pada kategori **"Praktis"** dengan nilai yang diperoleh sebesar 3,50, untuk hasil uji kepraktisan produk dari siswa berada pada kategori **"Praktis"** dengan nilai yang diperoleh sebesar 3,52. Uji efektifitas diperoleh t_{hitung} sebesar 9,64 selanjutnya dicari t_{tabel} menggunakan tabel t dengan df = N-1 = 30-1 = 29 dengan α 0,05 maka t_{tabel} adalah 2,045. Maka dapat diketahui nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (9,64 > 2,045). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa Pre-test dengan hasil belajar siswa Pos-test. Maka, dapat disimpulkan bahwa media Game Edukasi ini **efektif** digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci :*Media Game Edukasi, Adobe Flash CS6, Sejarah Indonesia*