# ABSTRAK

## Pengembangan *Game* Edukasi 'Weismann' berbasis Google Sites Konsep Sistem Perkembangbiakan pada Tumbuhan dan Hewan Kelas 9

**Oleh: Nurul Annisa**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk *game* edukasi yang valid dan praktis sebagai alternatif evaluasi pada konsep Sistem Perkembangbiakan pada Tumbuhan dan Hewan Kelas 9. *Game* ini diberi nama "Weismann" yang diambil dari nama ilmuwan pencetus teori Plasma Nutfah, August Friedrich Leopold Weismann.

Penelitian ini termasuk kepada jenis penelitian *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model Plomp yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu: *preliminary research, prototyping stage,* dan *assesment phase.* Pada tahap *preliminary research* dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis konsep, sedangkan tahap *prototyping stage* melibatkan evaluasi formatif yang terdiri atas *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation,* dan *small group evaluation.* Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket wawancara, angket validasi ahli, dan angket penilaian produk oleh pengguna. Sumber data berasal dari hasil wawancara bersama guru IPA dan peserta didik, hasil penilaian produk oleh *expert*, serta penilaian penggunaan *game* oleh guru dan peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan penelitian ini dapat dinyatakan dua hasil. Pertama, penilaian ahli terhadap *game* edukasi "Weismann" yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan nilai 91,2. Kedua, penilaian guru dan peserta didik terhadap *game* edukasi "Weismann" berada pada kategori sangat praktis dengan nilai masing-masing 95,9 dan 83,9. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi "Weismann" berbasis Google *Sites* Konsep Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas 9 valid dan praktis digunakan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA.



Kata Kunci: **Game Edukasi, Google Sites**