

**Rumpun Ilmu: 775/Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam
(Sains)**

**ABSTRAK
HIBAH BERSAING**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA DENGAN VIDEO
GAMES BERBASIS ASET TAMAN NASIONAL BALURAN DENGAN
SISTEM ANDROID UNTUK MENINGKATAN KETERAMPILAN
BERPIKIR KREATIF SISWA SMP**

Ketua Pengusul :

Rif'ati Dina Handayani

0005028101

UNIVERSITAS JEMBER

OKTOBER 2016

Kode>Nama Rumpun Ilmu: 775/ Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Alam (Sains)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA DENGAN VIDEO GAMES BERBASIS ASET TAMAN NASIONAL BALURAN DENGAN SISTEM ANDROID UNTUK MENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMP

Peneliti : Rifa'ati Dina Handayani, Pramdya Dwi Aristya P,
Mochammad Iqbal

Sumber Dana : DP2M

Kontak email : rifatidina@gmail.com

ABSTRAK

Pergeseran paradigma pendidikan di Abad 21 diperlukan suatu pembelajaran yang inovatif, kreatif dan produktif. Setelah dikembangkan bentuk video games berbasis TN Baluran dengan sistem android dan telah mendapatkan validasi baik maka dilanjutkan dalam penelitian pada tahun kedua dengan tujuan (1) mengembangkan perangkat pembelajaran video games berbasis TN Baluran dengan Sistem Android (2) Pengaruh penerapan video games berbasis TN Baluran dengan sistem android terhadap kecemasan siswa (3) Melakukan desiminasi produk. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Borg&Gall (1979) dengan tahapan studi lapangan, perencanaan, pengembangan dan validasi model. Pada tahun kedua ini fokus pada validasi model kepada 100 siswa di SMP lingkungan kabupaten Jember. Desain validasi model tersebut menggunakan metode eksperimen untuk melihat efektivitas perangkat pembelajaran video games berbasis TN Baluran. Video game dengan tema yang dikembangkan melalui lingkungan sekitar siswa memberikan tingkat kenyamanan siswa dalam belajar sehingga siswa yang terbiasa dengan lingkungan tersebut, hal ini membuat tingkat kecemasan siswa rendah. Kecemasan siswa yang rendah dalam mengikuti proses pembelajaran memberikan hasil belajar yang lebih baik. Video game berbasis lingkungan sekitar ini mampu memperkecil gap yang timbul antara karakter pria dan wanita dalam hal pencapaian hasil belajar dan tingkat kecemasan siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran IPA, Video Game, Taman Nasional Baluran, Keterampilan Berpikir Kreati