

ABSTRAK

Bagaskara Firdaus, 2019 “Pengembangan Permainan Interaktif Android Untuk Siswa SMA Kelas X Pada Pokok Bahasan Gerak Parabola”. **Skripsi**. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Telah dihasilkan Pengembangan Permainan Interaktif Android Untuk Siswa SMA Kelas X Pada Pokok Bahasan Gerak Parabola. Permainan interaktif ini dibuat dengan program Unity3D yang permainannya melatarkan seorang siswa sedang melakukan tendangan bebas di lapangan bola. Tujuan dari permainan interaktif ini adalah 1) alternatif media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar, 2) pengguna lebih termotivasi untuk belajar, 3) meningkatkan pemahaman makna fisis gerak parabola. Menurut survei tahun 2016 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang bekerjasama dengan Lembaga Polling Indonesia (LPI), pengguna telepon pintar dengan usia 10 tahun sampai 24 tahun di Indonesia sebesar 75,5%. Pemain dapat mengatur posisi tendangan, sudut elevasi dan kecepatan awal bola berdasarkan tantangan yang sudah diberikan di setiap tingkatnya. Dalam tampilan variabel yang diketahui dan variabel yang harus dimasukkan menggunakan 2 digit angka dibelakang koma sebagai pertimbangan estetika dalam Graphic User Interface (GUI). Diharapkan pengguna dapat menguji kemampuannya dalam pokok bahasan gerak parabola yang diaplikasikan dalam permainan interaktif ini. Pengembangan Permainan Interaktif Android Untuk Siswa SMA Kelas X Pada Pokok Bahasan Gerak Parabola layak digunakan berdasarkan penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Fisika SMA dengan skor 4,58 dalam kategori sangat layak serta tingkat ketertarikan peserta didik sebesar 80.95% dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: Permainan, Media Pembelajaran, Gerak Parabola

ABSTRACT

Bagaskara Firdaus, 2019 “Development of Android Interactive Games for 10th Grade High School Students in the Parabolic Motion”. **Essay**. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Development of Android Interactive Games for 10th Grade High School Students in the subject of Parabolic Motion. This interactive game was made with the Unity3D program where the game is based on student doing Free Kick in soccer field. The purpose of this interactive game is 1) alternative learning media in the teaching and learning process, 2) users are more motivated to learn, 3) improve understanding of the physical meaning of parabolic motion. According to a 2016 survey conducted by Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) working with Lembaga Polling Indonesia (LPI), smartphone users aged from 10 to 24 years old in Indonesia amounted to 75.5%. Players able to adjust shoot position, elevation angle and initial speed of the ball that has been given at each level. In the display of known variables and some variables needed to input using two digit numbers behind comma as aesthetic considerations in the Graphic User Interface (GUI). It is expected that users can test their abilities in the subject of parabolic motion that is applied in this interactive game. Development of an Android Interactive Game for 10th Grade High School Students in the subject of Parabolic Motion is suitable for use based on the assessment of Material Experts, Media Experts and Physics Teacher with a score 4,58 in the very feasible category and level of interest of students at 80,95% in the very good category.

Keywords: Game, Learning Media, Parabolic Motion