

ABSTRAK

Zulfah Nur Risky Asmad. 2021 *pengembangan Media Game flash adventure quiz berbasis adobe flash CS6 pada mata pelajaran IPA di SMP Unismuh Makassar. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Cn. Sida dan pembimbing II Nasir.*

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran dan (2) bagaimana media pembelajaran *game flash adventure quiz* berbasis *adobe flash CS6* pada mata pelajaran IPA di SMP Unismuh Makassar dapat layak untuk digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran dan (2) mengetahui kelayakan media *game flash adventure quiz* berbasis *adobe flash CS6* pada mata pelajaran IPA di SMP Unismuh Makassar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Prosedur pengembangan terdiri dari beberapa tahapan yaitu, analisis potensi dan masalah, desain gambar *storyboard*, penyusunan materi dan instrumen penilaian untuk para ahli, pembuatan produk media pembelajaran, penilaian media oleh validator, penerapan uji coba lapangan terbatas skala kecil dan evaluasi media pembelajaran. Penerapan uji coba di lakukan di laboratorium SMP Unismuh Makassar yang melibatkan siswa yang berjumlah 20 orang kelas VII.

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilaksanakan diketahui bahwa: (1) hasil produk media pembelajaran berupa *game* bernama *adventure quiz*, dengan format program bertipe *exe* dengan materi pelajaran IPA tata surya SMP kelas VII (2) hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran *game adventure quiz* dikategorikan sangat baik dan layak digunakan.

Kata kunci : *media pembelajaran, game adventure quiz, adobe flash CS6,*