

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL-QUR'AN MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2* PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN

Mutiara Fadhila Firdana¹, Sri Hartati², Sri Maryanti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan MIPA
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati
Jalan Cimencrang, Cimenerang, Gedebage, Kota Bandung

Email: mutiarafadhilafirdana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan *game* edukasi terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an menggunakan *construct 2* pada materi sistem pernapasan, menganalisis kelayakan media, keterbacaan siswa, dan respon siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 3D. Penelitian ini dilakukan dengan uji terbatas pada 20 orang siswa SMP. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk uji validasi pada ahli dari dua orang dosen sebagai ahli materi dan ahli media, dan satu guru mata pelajaran IPA, serta angket untuk uji keterbacaan dan uji respon siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kelayakan media yang dikembangkan dikategorikan dalam kategori sangat layak dengan perolehan skor persentase yang didapatkan oleh para ahli sebesar 90%. Uji keterbacaan siswa dikategorikan sangat layak dengan perolehan skor persentase yang didapatkan dari 20 orang siswa sebesar 89%. Uji Respon siswa terhadap *game* edukasi terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an menggunakan *construct 2* pada materi sistem pernapasan dikategorikan sangat baik dengan perolehan skor persentase yang didapatkan dari 20 orang siswa sebesar 86%. Kelebihan *game* edukasi terintegrasi ayat-ayat Al-Qur'an menggunakan *construct 2* pada materi sistem pernapasan ini yaitu siswa lebih memahami materi sistem pernapasan, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran dengan adanya *game* edukasi ini.

Kata kunci: Pengembangan, Media, *Game* Edukasi, Ayat-Ayat Al-Qur'an, *Construct 2*, Sistem Pernapasan