

ABSTRAK

Noer Muhammad Fikri :Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Construct 2 Berbasis Android Pada Materi Pelajaran virus kelas X.

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk memecahkan masalah kesulitan belajar siswa serta untuk melengkapi sumber belajar di sekolah. Kurangnya media pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui karakteristik media yang dikembangkan, menganalisis perbandingan antara media yang digunakan sekolah dan media yang dikembangkan, menganalisis kelayakan media, dan menganalisis respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), dengan tahapan 4-D modifikasi menjadi 3-D (*Define, Design, Develop*). Jenis penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi game edukasi berbasis android, sehingga dinamakan penelitian dan pengembangan, Instrumen yang digunakan meliputi lembar wawancara guru biologi, lembar uji validasi media *construct2*, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji kelayakan oleh validator ahli materi sebesar 77,7% (layak), ahli media sebesar 80% (layak) dan angket respon siswa didapatkan sebesar 84,38% (Layak). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *education games* ini layak untuk digunakan dengan harapan dapat membantu proses pembelajaran materi virus menjadi lebih baik.

Kata Kunci : *Construct2*, Game edukasi, Media Pembelajaran, Virus