

ABSTRAK

Muhammad Hasan : Pengembangan Media *Game* Edukatif Visual Novel Berbasis Android Pada Materi Sistem Pernapasan Membekali Motivasi Belajar Siswa.

Pembelajaran daring mendapat berbagai permasalahan dalam penerapannya, yaitu pada motivasi belajar siswa yang terus mengalami penurunan dikarenakan media yang digunakan dianggap kurang memenuhi kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik, mendeskripsikan tahapan pengembangan, menganalisis uji kelayakan, menganalisis respon siswa, dan menganalisis motivasi belajar siswa terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D (*Define, Design, Develop*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar wawancara guru biologi, angket studi pendahuluan, lembar uji kelayakan media *game* edukatif visual novel, lembar keterbacaan siswa, lembar angket respon siswa, serta lembar angket motivasi belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XII IPA 2 SMA KP 1 Ciparay. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata uji kelayakan media sebesar 86,05% (layak). Hasil persentase dari uji keterbacaan siswa sebesar 82,85% (sangat baik). Hasil persentase dari angket respon siswa sebesar 82,28% (sangat baik). Hasil persentase motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media berkisar antara 67,08% - 81,82%, sedangkan sesudah menggunakan media berkisar antara 72,8% - 82,86%. Media memiliki karakteristik berformat “apk”, fleksibel, memiliki visual yang menarik, *branching story*, dan *multi-ending*.

Kata Kunci : *Game* Edukatif Visual Novel, Motivasi Belajar Siswa, Sistem Pernapasan.