

ABSTRAK**PENGEMBANGAN GIM EDUKASI “GO JUMP VIRUSES” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI PESERTA DIDIK KELAS X**

Hana Karista Lokiswari

171434018

Pembelajaran jarak jauh yang terjadi sejak terjadi pandemi Covid-19 memerlukan media pembelajaran berbasis teknologi. Tahapan analisis kebutuhan telah dilakukan dengan wawancara terhadap guru biologi di lima sekolah yang berbeda. Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih kurang menarik minat dan motivasi belajar siswa. Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik tertarik dan lebih termotivasi untuk belajar materi virus. Media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang lebih senang menghabiskan waktunya di dunia maya yang salah satunya adalah bermain gim. Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, *development* atau pengembangan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran gim edukasi pada materi virus kelas X.

Produk berbentuk aplikasi gim yang berukuran 22 Mb yang berisi kuis dan materi pembelajaran virus. Produk gim edukasi dapat diinstal pada *smartphone* OS android minimal 4.4. Gim edukasi divalidasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli media dan 3 ahli pembelajaran. Ahli materi dan ahli media masing-masing memerikan rata-rata skor 75,6. Perolehan tersebut masuk dalam kategori “Layak” diujicobakan secara terbatas setelah melakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran dari validator. Produk akhir gim diunggah ke *google playstore*.

Kata kunci : media pembelajaran, gim edukasi, *Research And Development (R&D)*, virus.

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAMES GO JUMP VIRUSES AS INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR 10TH GRADE STUDENTS**

Hana Karista Lokiswari

171434018

Online learning that has occurred since 2020 requires technology-based learning media. The needs analysis stage has been carried out by conducting interviews with biology teachers in 5 different schools. The learning media used today are still less varied. Overcoming these problems requires learning media that are more creative, informative and innovative so that students get alternative learning media. This research is a type of Research and Development. The development model used in this research is ADDIE research which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation. The media developed is in accordance with generation Z students who prefer to spend their time in cyberspace, one of which is playing games. Therefore, this study aims to develop and determine the feasibility of educational game learning media on class X virus material.

The product is in the form of a 22 Mb game application which contains quizzes and viral learning materials. Educational game products can be installed on Android OS smartphones with a minimum of 4.4. Educational games are validated by 3 validators, namely material experts, media experts and 3 learning experts. Material experts and media experts each gave an average score of 75.6. This acquisition is included in the "Easy" category for limited trials after making improvements based on comments and suggestions from the validator. The final product of the game is uploaded to google playstore.

Key words : *Learning Media, Educational Games, Research And Development, Viruses*

