## **ABSTRAK**

Zuhlina, Zela. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Android Menggunakan Construct 3 Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI SMA: Skripsi, Program Studi Pendidkan Biologi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing I: Dr. Afreni Hamidah, S.Pt., M.Si. Pembimbing II: Raissa Mataniari, S.Pd., M.Ed.

Kata Kunci: Construct 3, Game Edukasi, Media, Pembelajaran, Sistem Pencernaan

Media pembelajaran yang lekat dengan keseharian peserta didik dapat meningkatkan minat dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Pengembangan game edukasi android dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena konten edukasi dimuat dalam satu aplikasi yang diintegrasikan dalam sebuah permainan. Penelitian ini adalah penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Namun tahap Implementation belum dapat dilaksanakan. Jenis penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli materi dan media agar diketahui kelayakan media, angket penilaian guru dan angket respon peserta didik yang disebar pada 6 peserta didik di kelompok kecil dan 24 peserta didik di kelompok besar. Hasil penelitian melalui tahap validasi ahli dilakukan masing-masing sebanyak 2 kali. Persentase yang diperoleh pada validasi materi sebesar 93% dan ahli media sebesar 93%, skor ini termasuk kategori "Sangat Layak". Hasil persepsi guru biologi memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil persepsi peserta didik kelompok kecil sebesar 88% dan kelompok besar 87% memperoleh kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi android menggunakan construct 3 pada materi sistem pencernaan manusia layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.