

ABSTRAK

Rahmad, Rayhan Fadhillah. 2025. Pengembangan Media Kartu *Biogame* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 2 Kota Jambi. Skripsi Prodi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP, Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr. Dra. Upik Yelianti, M.S., Pembimbing (II) Dian Arisandy E. P. Sembiring, M. Pd.

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu *Biogame*, hasil belajar, minat belajar, sistem indra.

Penelitian ini merupakan model *R&D* yang mengembangkan media pembelajaran berupa kartu *Biogame* untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi Sistem Indra Manusia di kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi. Model pengembangan yang digunakan adalah *Dick and Carey* dengan 10 Tahap pengembangan yaitu, *Identify Instructional Goal* (Mengidentifikasi tujuan pembelajaran), *Conduct Instructional Analysis* (Melakukan analisis intruksional), *Analyse Learners and Contexts* (Analisis pelajar dan konteks pembelajaran), *Write Performance Objectives* (Merumuskan tujuan performasi pembelajaran), *Develop Assement Instrument* (Mengembangkan instrumen penilaian), *Develop Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi instruksional), *Develop and Select Instructional Materials* (Mengembangkan dan memilih bahan ajar), *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction* (Mendesain dan melakukan evaluasi formatif), *Revisi Instruction* (Melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan), *Design and Conduct Summative Evaluation* (Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif). Data pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif diperoleh dari saran-saran validator, data kuantitatif dari hasil uji coba produk pengembangan. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat baik dari ahli materi (90%) dengan kategori “sangat layak” dan ahli media (80%) kategori “sangat layak”. Respon guru terhadap media ini mencapai 85,3% kategori “sangat layak”, sedangkan respon siswa pada uji coba perorangan sebesar 87,5% dan dipertegas pada hasil uji kelompok kecil sebesar 92,7% kategori “sangat layak”. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan melalui nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,4 meningkat menjadi 83,6 pada *posttest*, dengan N-gain sebesar 0,34 kategori “sedang”. Namun, peningkatan minat belajar siswa tergolong rendah dengan N-gain sebesar 0,29 kategori “kurang efektif”. Secara keseluruhan, media *Biogame* dinilai valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar, meskipun masih perlu pendekatan tambahan untuk mendorong minat belajar siswa.