

ABSTRAK

Muhammad Noor Syafi'i, 1810710057, Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi *Science Adventure* Berbantu *Software Construct 3* Pada Materi Pencemaran Lingkungan Tingkat SMP/MTs

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan menuntut guru sebagai pendidik untuk menciptakan inovasi media yang terintegrasi dengan perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi banyak hal yang dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran salah satunya adalah game. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi *Science Adventure* berbasis aplikasi android pada materi pencemaran lingkungan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang merujuk pada salah satu model penelitian pengembangan, yaitu model pengembangan 4D Thiagarajan. Tahapan pengembangan model ini meliputi tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs Tahfidz Rohmatillah Besito, Gebog, Kudus yang berjumlah 20 peserta didik. Subjek dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli dan angket kepraktisan guru dan peserta didik. Hasil penilaian produk game edukasi *Science Adventure* dari validator ahli media sebesar 95,75%, dan validator ahli materi sebesar 92,5%. Berdasarkan penilaian validator ahli dapat disimpulkan bahwa game edukasi *Science Adventure* yang dikembangkan memenuhi kriteria “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Sedangkan penilaian respon guru diperoleh hasil sebesar 88%, dan respon peserta didik sebesar 86%. Hasil respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa game edukasi *Science Adventure* memenuhi kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan nilai kelayakan dan kepraktisan media, maka media pembelajaran berupa game edukasi *Science Adventure* berbantu *software Construct 3* layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPA kelas VII di tingkat SMP/MTs.

Kata Kunci: *Aplikasi Android, Construct 3, Game Edukasi, Media Pembelajaran, Pencemaran Lingkungan, Science Adventure*