

## ABSTRAK

Game edukasi merupakan salah satu media yang digunakan untuk membimbing dan meningkatkan pengetahuan pengguna dengan cara yang unik dan menarik. Pada penelitian ini, peneliti berupaya untuk mengembangkan game edukasi *Materia De Virion* berbantuan *Quizwhizzer* sebagai sumber alternatif. Media game edukasi *Materia De Virion* merupakan media yang berbentuk game dengan berbantuan aplikasi *Quizwhizzer*, dimana di dalam media terdapat pertanyaan yang dilengkapi dengan gambar sehingga dapat menunjang kemampuan pemahaman konsep oleh siswa terhadap materi virus. Berdasarkan masalah dan tujuan yang telah dirumuskan, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* atau biasa disebut metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* karena jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan suatu produk. Dari hasil penilaian validasi media, maka diperoleh nilai rata-rata untuk hasil validasi media sebesar 80% dengan kriteria layak. Sehingga media game edukasi *Materia De Virion* ini dikatakan layak untuk digunakan untuk sebagai ujicoba kepada siswa. Dari hasil validasi materi didapatkan nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 91,37% dengan kriteria sangat layak. Maka rekapitulasi dari penilaian ahli media dan ahli materi sebesar 85,68% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam suatu penelitian. Hasil analisis dari angket respon siswa terhadap game edukasi *Materia De Virion* pada tabel 4.4 didapatkan hasil persentase sebesar 72,21 yang sesuai dengan skala ketentuan yang digunakan dan hasil *n-gain* yang diperoleh sebesar 0,5 dengan kriteria peningkatan sedang. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Tingkat kelayakan media game edukasi *Materia De Virion* berbantuan *Quizwhizzer* terhadap kemampuan pemahaman konsep di SMA Negeri 2 Sungai Ambawang sebesar 85,68% dengan kategori sangat layak. (2) Tingkat kepraktisan dari media game edukasi *Materia De Virion* berbantuan *Quizwhizzer* terhadap kemampuan pemahaman konsep di SMA Negeri 2 Sungai Ambawang sebesar 72,21% dengan kategori praktis. (3) Tingkat keefektifan media game edukasi *Materia De Virion* berbantuan *Quizwhizzer* terhadap kemampuan pemahaman konsep di SMA Negeri 2 Sungai Ambawang sebesar 0,7 dengan peningkatan tinggi dan termasuk efektif.

**Kata kunci:** *Games; Materia De Virion; Quizwhizzer; Kemampuan pemahaman konsep*