

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF BERBASIS KOMPUTER  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN MATERI SISTEM IMUN UNTUK SISWA SMA KELAS XI  
SEMESTER 2**

Oleh  
Galay Widhiasmoro  
10304241035

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kualitas *game* edukatif “G.S Imun” berdasarkan *review* ahli materi, ahli media, *peer review*, penilaian guru biologi SMA dan tanggapan siswa, (2) hasil belajar siswa menggunakan *game* edukatif yang dikembangkan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE untuk menghasilkan *game* media belajar sistem imun untuk siswa SMA. *Game* edukatif yang dikembangkan dilengkapi instrumen penelitian yaitu lembar *review* yang meliputi aspek materi, tampilan, pemrograman, dan kebahasaan. Subjek penelitian melibatkan 64 siswa kelas XI SMA Negeri 10 Purworejo. Uji coba *game* dilakukan dengan desain *Control-Group Pretest-Posttest Design* yang kemudian dianalisis secara deskriptif dan statistik menggunakan *paired sample t-test*.

Hasil Penelitian menghasilkan (1) produk media pembelajaran *game* edukatif biologi SMA berbasis komputer, hasil *review* yang berkategori baik dan mayoritas tanggapan siswa setuju menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran, (2) penilaian aspek kognitif menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil rerata *posttest* kelas kontrol (40,83) dengan rerata kelas perlakuan (70,06), dengan *paired sample t-test*  $p < 0,05$ . Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sistem imun ketika siswa menggunakan *game* edukatif.

*Kata kunci: game edukatif, komputer, sistem imun.*