ABSTRAK

Annisa Rahmawati. Z. Pengembangan *Game* Edukasi Materi Klasifikasi Hewan Menggunakan Metode Permainan Koa sebagai Media Pembelajaran Biologi Kelas X SMA. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Biologi, FMIPA UNP.

Materi klasifikasi hewan merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik karena ruang lingkup pada materi ini adalah mengelompokkan hewan berdasarkan ciri-ciri yang diamati. Penggunaan media pembelajaran dapat membatu peserta didik dalam memahami materi atau konsep yang terasa sulit sehingga menjadi lebih jelas dan lebih mudah dipahami, tetapi media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 4 Solok belum maksimal untuk menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran. Solusi dari permasalahan ini adalah dengan membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *game* edukasi materi klasifikasi hewan menggunakan metode permainan koa sebagai media pembelajaran biologi kelas X SMA.

Pengembangan *game* edukasi materi klasifikasi hewan ini menggunakan tiga tahapan dari 4-*D models* yaitu *define*, *design*,dan *develop* (tahapan *disseminate* tidak dilakukan). Objek penelitian adalah *game* edukasi materi klasifikasi hewan menggunakan metode permainan koa sebagai media pembelajaran biologi kelas X SMA. Subjek penelitian terdiri dari validator yang berjumlah 3 orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP, 1 orang guru Biologi SMA Negeri 4 Solok, dan 23 orang peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Solok. Data dalam penelitian ini adalah data primer. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket uji validitas dan praktikalitas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil rata-rata validitas yaitu 78.62% dengan kategori valid dan hasil rata-rata praktikalitas yaitu 88.89% oleh guru dan 84.06% oleh peserta didik, keduanya dengan kategori praktis. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan *game* edukasi materi klasifikasi hewan menggunakan metode permainan koa sebagai media pembelajaran biologi kelas X SMA yang valid dan praktis.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Permainan KOA, *4D Models*, Materi Klasifikasi Hewan