

ABSTRAK

Putri, Indah Saliana. 2025. *Pengembangan Aplikasi Biorus sebagai Media Pembelajaran Biologi dilengkapi Game pada Materi Virus untuk Siswa Kelas X*. Skripsi, Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Elfa Oprasmani, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: M. Pemberdi Intasir, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Biorus, Materi Virus

Materi virus merupakan materi yang cukup sulit untuk dikuasai oleh siswa karena harus mempelajari sesuatu yang tak kasat mata, banyak terdapat istilah biologi, dan juga sulit memahami mekanisme ketika virus menginfeksi manusia. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada abad-21 saat ini berkembang semakin pesat dan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam bidang pendidikan. Siswa cenderung tertarik belajar dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya Android. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi biorus pada materi virus untuk siswa kelas X dan mendeskripsikan kelayakannya jika ditinjau dari aspek validitas. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model penelitian pengembangan *Four-D*. Penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahap yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Hasil validasi materi dan media aplikasi biorus diperoleh hasil dengan kriteria sangat valid.

ABSTRACT

Putri, Indah Saliana. 2025. *Development of Biorus Application as a Biology Learning Media Equipped with Games on Virus Material for Tenth Grade Students*. Thesis. Tanjungpinang: Department of Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education. Raja Ali Haji Maritime University. Advisor I: Elfa Oprasmani, S.Pd., M.Pd. Co-Advisor II: M. Pemberdi Intasir, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Learning Media, Biorus Application, Virus Material

Virus material is quite difficult for students to master because they have to learn something invisible, there are many biological terms, and it is also difficult to understand the mechanism when viruses infect humans. The development of Science and Technology in the 21st century is currently growing increasingly rapidly and encourages renewal efforts in the field of education. Students tend to be interested in learning by utilizing technology, one of which is Android. This study aims to develop learning media in the form of biorus applications on virus material for grade X students and describe its feasibility in terms of validity. This research is a research and development using the Four-D development research model. This development research goes through several stages, namely defining, designing and developing. The results of material and media validation of the biorus application obtained results with very valid criteria.