

ABSTRAK

IPA merupakan mata pelajaran yang implementasinya digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang dipelajari adalah tentang pengelompokan hewan, baik *Invertebrata* dan *Vertebrata*. Karena kurangnya alat bantu pengajaran dalam mempelajari materi tersebut, maka siswa dan siswi kelas 4 SD Ar-Rafi sulit untuk mengenali contoh hewan yang ada disekitar mereka. Berdasarkan masalah tersebut, maka dibuatlah Aplikasi *Game* Edukasi Pembelajaran Pengenalan Dan Pengelompokan Hewan Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas 4 SD Ar-Rafi Menggunakan Construct 2. *Game* Edukasi ini merupakan aplikasi multimedia pembelajaran yang berguna sebagai media pembelajaran IPA untuk kelas 4 SD Ar-Rafi. *Game* ini tidak hanya mengajak untuk bermain tetapi juga belajar, atau disebut permainan bermain sambil belajar. *Game* ini dibuat menggunakan Construct 2 yang di *crosswalk* ke *platform* Android menggunakan Intel XDK. Dalam *game* ini terdapat 3 *genre* permainan yaitu *adventure*, *quiz* dan *drag and drop*, yang terbagi di dalam 7 tingkatan permainan berdasarkan materi yang ada dibuku mereka. Dengan dibangunnya *game* ini, anak kelas 4 SD Ar-Rafi bisa lebih mudah belajar pengelompokan hewan sambil bermain.

Kata Kunci: IPA, *Vertebrata*, *Invertebrata*, Construct 2, Android.