

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan *game* edukasi sebagai salah satu sumber penunjang pembelajaran dan juga menghasilkan *game* edukasi pembelajaran biologi berbasis android yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa dengan cara yang menyenangkan.

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian Waterfall. dari hasil implementasi *game* edukasi yang telah dibangun memiliki beberapa fitur seperti: Materi, *game*, profil dan keluar. Berdasarkan hasil pengujian UAT (*User Acceptance Test*) nilai rata-rata persepsi pengguna terhadap *game* edukasi pembelajaran biologi adalah 92,80% dengan indikator kategori “**Sangat baik**” yang menunjukkan bahwa *game* edukasi pembelajaran biologi dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran biologi kelas X SMA 1 Semende Darat Laut.

Kata kunci : *Game* Edukasi, Android, pembelajaran biologi. waterfall

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce educational games as a source of learning support and also produce android-based biology learning educational games that can foster students' interest in learning in a fun way.

This study used the Waterfall research method. From the results of the implementation of educational games that have been built have several features such as: Materials, games, profiles and exits. Based on the results of the UAT (User Acceptance Test) test, the average value of user perception of biology learning educational games is 92.80% with the category indicator "Very good" which shows that biology learning educational games can be used to support biology learning grade X SMA 1 Semende Darat Laut.

Keywords : Educational Games, Android.biology learning. waterfall