

ABSTRAK

Nama : Kintan Comalla Sari
Program studi : Teknik Informatika
Judul skripsi : Perancangan Aplikasi Pembelajaran Flora dan Fauna
Asli Dari Indonesia Dengan Gamifikasi Berbasis Android

Kemajuan teknologi yang begitu pesat dalam berbagai sektor, mulai dari sektor ekonomi hingga sektor pendidikan. Dimana sektor pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi akan memberikan pengaruh yang baik dan positif bagi sarana pendidikan pengajaran di Indonesia demi meningkatkan kualitas pembelajar yang optimal. Terutama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya flora dan fauna. Namun media pembelajaran tersebut hanya menggunakan buku sehingga membosankan dan mengakibatkan menurunnya rasa minat anak dalam belajar dan membaca. Maka dari itu, penulis mengusulkan sebuah aplikasi FLOUNA pembelajaran pengenalan 40 flora dan 40 fauna asli dari Indonesia dengan elemen-elemen permainan agar anak bermain sambil belajar dan dapat menarik rasa minat belajar tidak hanya di sekolah saja, belajar juga dilakukan di rumah dengan belajar mengenal flora dan fauna asli dari Indonesia dengan menyenangkan dan interaktif. Metode pengembangan aplikasi ini menggunakan metode prototype yaitu *establish prototype objective*, *define prototype functionality*, *develop prototype* dan *evaluate prototype*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran flora dan fauna asli dari Indonesia berbasis android dengan menerapkan unsur-unsur permainan yang dapat menarik minat anak untuk belajar pengenalan flora dan fauna asli Indonesia.

Kata kunci: *Flora dan fauna, Gamifikasi, Android*