

ABSTRAK

Nama : Wildan Fauzi

Program Studi : Teknik Informatika

Judul : Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Tata Surya untuk Siswa SMA Berbasis Android Dengan Pendekatan Gamifikasi

Media pembelajaran konvensional yang ada di sekolah SMAN 107 Jakarta kurang mampu untuk meningkatkan minat para siswa dalam belajar. Rendahnya minat para siswa ini yang melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi yang mampu untuk meningkatkan minat dan pengetahuan para siswa dalam pembelajaran Geografi dengan materi Tata Surya. Metode pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *prototyping* dan pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner. Dalam pembuatan aplikasi menggunakan software Unity dan aplikasi akan digunakan pada *Smartphone* android. Pengujian aplikasi dilakukan dengan metode pengujian SUS (system Usability Scale) yang bertujuan untuk menilai aplikasi ini. Hasil dari penelitian ini terwujud sebuah aplikasi pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi. Dengan adanya soal-soal, *game*, dan permodelan 3D (3-dimensi) para siswa lebih antusias dalam belajar sehingga mampu untuk meningkatkan pengetahuan para siswa dalam belajar Tata Surya

Kata Kunci: Tata surya, Metode pembelajaran, *Android*