

ABSTRAK

Berdasarkan permintaan salah seorang guru IPA kelas VII dari SMPN 3 Baleendah sedang membutuhkan sebuah aplikasi permainan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Aplikasi permainan ini ditujukan untuk guru yang sedang membutuhkan sebuah aplikasi permainan agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Maka dari itu dibuatlah sebuah aplikasi permainan berbasis android dengan tema edukasi dalam bentuk 3D. Metode pengerjaan yang dipakai ialah *Game Based Learning (GBL)*. “Perancangan Aplikasi Permainan Klasifikasi MakhluK Hidup pada Kelas VII IPA SMP NEGERI 3 BALEENDAH” ini telah divalidasi oleh guru yang berkaitan. Dan mendapatkan *feedback* pengalaman bermain dari 32 murid kelas VII dengan skor presentase 84% dengan kategori “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa “Perancangan Aplikasi Permainan Klasifikasi MakhluK Hidup Pada Kelas VII IPA SMP NEGERI 3 BALEENDAH” layak digunakan untuk digunakan oleh guru IPA Kelas VII kepada muridnya.

Kata Kunci: Permainan, MakhluK Hidup, Android, *Serious Game Development Model (SGDM)*.