

ABSTRAK

Lestari, D, H, F, T. 2023. *Pengembangan Permainan Biodragon pada Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X SMA*. Skripsi Pendidikan Biologi, Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Winda Dwi Kartika, S.Si., M.Si,(II) M. Erick Sanjaya, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci: Permainan *Biodragon*, Tradisional, Keanekaragaman Hayati

Biodragon adalah suatu permainan dalam bentuk *game* yang adopsi dari permainan ular naga yang di dalamnya dirancang khusus memuat materi biologi. Permainan tradisional yang merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia harus dilestarikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *Biogdragon* Tradisional pada materi Keanekaragaman Hayati di kelas X SMA. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Fase E 3 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Development- Implementation Evaluation*). Data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif dengan uji coba penilaian guru bidang studi, kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba penilaian guru bidang studi, kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi pada penilaian guru bidang studi memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat baik, kelompok kecil memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat baik dan kelompok besar memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat baik. Media pembelajaran interaktif menggunakan permainan *Biodragon* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran karena media pembelajaran dapat dengan mudah meningkatkan kompetisi yang baik untuk peserta didik dalam mengerjakan soal pertanyaan berbentuk permainan *Biodragon*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi keanekaragaman hayati. Disarankan untuk penelitian selanjutnya mengembangkan media pembelajaran permainan *Biodragon* yang dikembangkan pada materi Keanekaragaman Hayati yang lebih luas dan terperinci, membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik