

TINKA DYAH PITALOKA 19.240.0158

GAME EDUKASI PEMBELAJARAN SISTEM ORGAN PENCERNAAN
MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V (STUDI KASUS SD N 01 JATIREJO)

Di bawah Bimbingan Much. Rifqi Maulana, M.Kom dan Nur Ika Royanti, M.Kom

131 hal + xv / 76 gambar / 16 tabel / 4 lampiran / 15 pustaka 2016 - 2022

ABSTRAK

Sistem organ pencernaan manusia merupakan salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Dalam metode pembelajaran saat ini tidak ada adanya alat praga torso biologi manusia. Sehingga materi sistem organ pencernaan manusia menjadikan penggambaran dalam penjelasan tidak dapat menjelaskan lebih jelas dan terperinci. Maka dari itu, perlu dibuat suatu media yang mampu membuat anak memahami materi sistem organ pencernaan manusia dengan lebih baik, salah satunya melalui game. Metode yang digunakan yang digunakan adalah MDLC oleh Sutopo tahun 2003, yang terdiri dari 6 tahap yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Penggunaan aplikasi ini menggunakan GUI dan UAT. Berdasarkan pengujian menggunakan GUI dan UAT diperoleh bahwa hasil produk yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik. Diharapkan game edukasi yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran khususnya pada materi sistem organ pencernaan manusia.

Kata kunci : *Sistem Organ Pencernaan Manusia, Game, Construct 2, MDLC, GUI, UAT, Game SOPANS*

TINKA DYAH PITALOKA 19.240.0158

EDUCATIONAL GAME LEARNING THE HUMAN DIGESTIVE ORGANS SYSTEM FOR STUDENTS OF CLASS V (CASE STUDY OF ELEMENTARY SCHOOL 01 JATIREJO)

Under the Guidance of Much. Rifqi Maulana, M.Kom and Nur Ika Royanti, M.Kom

131 pages + xv / 76 figures / 16 tables / 4 appendices / 15 libraries 2016 - 2022

ABSTRACT

The human digestive system is one of the materials taught in elementary school). In the current learning method there is no human biology torso praga tool. So that the material of the human digestive organ system makes the description in the explanation unable to explain more clearly and in detail. Therefore, it is necessary to create a media that is able to make children understand the material of the human digestive system better, one of which is through games. The method used is MDLC by Sutopo in 2003, which consists of 6 stages namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The use of this application uses the GUI and UAT. Based on testing using the GUI and UAT it was found that the results of the product being developed could run well. It is hoped that this educational game developed can be used as an alternative learning media, especially on the subject of the human digestive system.

Keywords : *Human digestive Organ System, Game, Construct 2, MDLC, GUI, UAT, Game SOPANS*