

MUHAMMAD NABIL HANIF 20.240.0006

**GAME EDUKASI PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK
SISWA KELAS 8 DI SMP MUHAMMADIYAH WIRADESA**

Dibawah bimbingan Arief Soma Darmawan, ST., M.Kom. dan Rizky Wijonarko,
S.Kom.

ABSTRAK

Metode pembelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Wiradesa masih menggunakan ceramah dan diskusi kelompok. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, karena dirasa membosankan. Seiring perkembangan teknologi di masa sekarang, media game edukasi dapat digunakan sebagai pilihan alternatif untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, karena dapat menggabungkan grafis, animasi dan audio. Dari permasalahan tersebut maka perlu adanya game edukasi pada materi sistem pencernaan, sebagai media alternatif pembelajaran. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan game edukasi ini adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle), yang memiliki enam tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Dalam pembuatan game edukasi ini, digunakan alat pengembangan sistem yaitu flowchart dan screen design. Pengujian pada game edukasi ini menggunakan metode pengujian GUI (Graphical User Interface) dan UAT (User Acceptance Test). Melalui serangkaian tahap pengembangan game dan pengujian tersebut maka telah dihasilkan aplikasi game edukasi pada materi sistem pencernaan untuk siswa kelas 8 di SMP Muhammadiyah Wiradesa yang dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran untuk membantu menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Kata Kunci : Game Edukasi, Sistem Pencernaan

MUHAMMAD NABIL HANIF 20.240.0006

**GAME EDUKASI PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK
SISWA KELAS 8 DI SMP MUHAMMADIYAH WIRADESA**

Dibawah bimbingan Arief Soma Darmawan, ST., M.Kom. dan Rizky Wijonarko,
S.Kom.

ABSTRACT

Science learning methods at SMP Muhammadiyah Wiradesa still use lectures and group discussions. This makes students less interested and motivated in participating in learning, because it feels boring. Along with the development of technology today, educational game media can be used as an alternative choice to help the learning process become more interesting and interactive, because it can combine graphics, animation, and audio. From these problems, it is necessary to have educational games on digestive system material, as an alternative learning media. The system development method used in making this educational game is MDLC (Multimedia Development Life Cycle), which has six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. In making this educational game, system development tools are used, namely flowchart and screen design. Testing on this educational game uses the GUI (Graphical User Interface) and UAT (User Acceptance Test) testing methods. Through a series of game development and testing stages, an educational game application on digestive system material for grade 8 students at SMP Muhammadiyah Wiradesa has been produced which can be used as an alternative learning media to help attract students interest and motivation in learning.

Keywords : Educational Game, Digestive System