

**TRI INTAN BUNGASARI, 20.240.0040**

**GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ORGAN PENCERNAAN MANUSIA  
BERBASIS ANDROID UNTUK KELAS V PADA SEKOLAH DASAR NEGRI 01**

**CIBIYUK**, dibawah bimbingan Eny Jumiati, M.Kom. Agus Ilyas, M.Kom.

90 + xv halaman / 59 gambar / 14 tabel / 11 pustaka (2010-2022)

**ABSTRAK**

*Kemajuan teknologi dan kurikulum merdeka belajar telah membuka peluang baru untuk meningkatkan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 01 Cibiyuk. Meskipun siswa telah memiliki akses ke smartphone, pembelajaran organ pencernaan manusia di SDN 01 Cibiyuk masih terbatas pada buku, menyebabkan kesulitan pemahaman materi. Oleh karena itu, dibutuhkan media bantu berupa Game Edukasi Pembelajaran Organ Pencernaan Manusia Berbasis Android untuk siswa kelas V di SDN 01 Cibiyuk. Dengan menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan kuesione, penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan siswa dan kelemahan dalam pembelajaran organ pencernaan manusia. Pengembangan sistem yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) untuk merancang, mengumpulkan materi, merakit, menguji, dan mendistribusikan game edukasi. Pengujian aplikasi ini menggunakan GUI dan UAT. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan game edukasi yang dapat membantu siswa memahami sistem pencernaan manusia, sehingga menciptakan ketertarikan pada mata pelajaran IPAS. Manfaatnya melibatkan penyediaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, memberikan bantuan tambahan kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar, Dengan menggabungkan teknologi dan kebutuhan pembelajaran. Namun Game ini masih perlu adanya pengembangan dalam bentuk 3D, penambahan musuh dan rintangan sera quiz dengan soal yang random agar ketertarikan dalam mempelajari sistem pencernaan manusia lebih meningkat lagi.*

**Kata Kunci :** *Organ Pencernaan Manusia, Game,, MDLC, GUI, UAT*

**TRI INTAN BUNGASARI 20.240.0040**

**ANDROID-BASED HUMAN DIGESTIVE ORGAN LEARNING EDUCATIONAL  
GAME FOR CLASS V AT STATE PRIMARY SCHOOL 01 CIBIYUK,** under the

guidance of Eny Jumiati, M.Kom. and Agus Ilyas, M.Kom.

90+ xv pages / 59 figures / 14 tables / 11 references (2010-2022)

**ABSTRACT**

*The advancement of technology and the independent learning curriculum has opened new opportunities to enhance education at Public Elementary School (SDN) 01 Cibiyuk. Despite students having access to smartphones, the learning of the human digestive system at SDN 01 Cibiyuk is still limited to textbooks, causing difficulties in understanding the material. Therefore, there is a need for a supporting media in the form of an Android-based Educational Game on the Human Digestive System for fifth-grade students at SDN 01 Cibiyuk. By using data collection methods such as observation, interviews, and questionnaires, this research identifies the needs of students and weaknesses in learning the human digestive system. The development system utilized is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) to design, gather materials, assemble, test, and distribute the educational game. The application is tested using GUI (Graphical User Interface) and UAT (User Acceptance Testing). The objective of this research is to create an educational game that can assist students in understanding the human digestive system, thereby generating interest in the IPAS (Integrated Science) subject. The benefits involve providing a more interactive and engaging learning medium, offering additional assistance to students to boost learning motivation. By combining technology and learning needs, the game aims to bridge the gap in understanding the human digestive system. However, the game still needs further development, including the incorporation of 3D elements, the addition of enemies and obstacles, and the inclusion of quizzes with randomized questions to further enhance interest in learning about the human digestive system.*

**Keywords :** *Human digestive Organ System, Game, MDLC, GUI, UAT.*