

ABSTRAK

APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN ORGAN TUBUH MANUSIA BERBASIS ANDROID

Oleh
Yuli Prasetyo
13312175

Seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi yang sudah ada, mulai dari teknologi cetak, audio visual, komputer sampai teknologi gabungan antar teknologi cetak dengan komputer, serta meningkatnya kegiatan pembelajaran melalui teknologi komputer sehingga pembelajaran metode konvensional yang pembelajaran yang masih mendengarkan penjelasan guru didepan kelas serta melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal pada siswa-siswanya. Sehingga metode konvensional ini sangat membosankan bagi siswa-siswa didik dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dibuatlah sebuah aplikasi pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia berbasis *android* menggunakan *Construct 2* ini bertujuan untuk mengenalkan kepada siswa sekolah dasar media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah digunakan melalui *smartphone*.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran organ tubuh manusia berbasis *android* yang digunakan untuk anak-anak sekolah dasar. Tujuan lain, dari penelitian ini adalah membangun media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia sekolah dasar dengan cara bermain dan belajar. Dalam perancangan aplikasi pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia berbasis *android* menggunakan *Construct 2*. Pada tahap perancangan konseptual menggunakan model UML yaitu: *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa-siswi sekolah dasar dalam membantu kegiatan belajar tentang organ tubuh manusia dengan interaktif dan menyenangkan sehingga siswa siswi sekolah dasar tidak merasa bosan dengan sistem pembelajaran konvensional dan juga aplikasi ini menawarkan kelebihan diantaranya terdapat menu belajar dan bermain serta terdapat gambar-gambar dan suara sehingga anak sekolah dasar dapat meningkat dalam belajar organ tubuh manusia.

Kata Kunci : Konvensional, *Android*, *Construct 2*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, Interaktif