

## ABSTRAK

### **Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Berbasis Desktop Di UPTD SD Negeri Brawijaya, Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur**

**Naufal Azzam Al Guzny  
18312003**

Perkembangan game didunia, termasuk diindonesia, semakin pesat. Game bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat Pendidikan yang cocok untuk segala usia dan gender, terutama anak-anak. Game berbasis digital kini tengah populer, Selain dimanfaatkan sebagai hiburan, banyak game yang diciptakan dengan tujuan edukatif, terutama untuk pembelajaran anak usia dini seperti membaca dan berhitung.

Di UPTD SD Negeri Brawijaya, terdapat kesulitan yang dihadapi oleh para guru dalam menyampaikan materi pengenalan anggota tubuh manusia. Ini disebabkan oleh kurangnya antusiasme dan minat para murid dalam memperhatikan materi pembelajaran, terutama saat menggunakan metode membaca dengan alat peraga atau manekin yang jumlahnya terbatas. Akibatnya, para murid cenderung cepat bosan saat mencerna materi yang dijelaskan.

Untuk megatasi masalah ini, dibuatlah game edukasi pengenalan anggota tubuh manusia berbasis desktop. Proses pembuatannya menggunakan metode pengembangan *system* GDLC dan diuji menggunakan standar ISO 25010. Dan telah berhasil menghasilkan game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran siswa.

**Kata Kunci:** Tubuh Manusia; Game Edukasi; *Game Development Life Cycle*; Construct 2.

## **ABSTRACT**

The development of games in the world, including in Indonesia, is growing rapidly. Games are not only entertainment, but also an educational tool suitable for all ages and genders, especially children. In addition to being used as entertainment, many games are created with educational purposes, especially for early childhood learning such as reading and counting.

At UPTD SD Negeri Brawijaya, there are difficulties faced by teachers in delivering human limb recognition material. This is due to the students' lack of enthusiasm and interest in paying attention to the learning material, especially when using the reading method with limited props or mannequins. As a result, students tend to get bored quickly when digesting the material explained.

To overcome this problem, a desktop-based human limb recognition educational game was created. The process used the GDLC system development method and was tested using the ISO 25010 standard. And has successfully produced educational games that can be used in student learning.

**Keywords:** Human Body; Educational Game; Game Development Life Cycle; Construct 2.