

INTISARI

Perancangan Game Edukasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Menggunakan Construct 2 (Studi Kasus : SD Negeri 2 Sumber Rejo)

**Arya Pandu Wilaksana
20312012**

Perkembangan game semakin berkembang zaman semakin pesat. Game tidak hanya sebagai media menghibur, melainkan juga sebagai alat Pendidikan yang cocok untuk anak-anak dalam masa pertumbuhan. Game berbasis digital kini tengah populer, Selain dimanfaatkan sebagai media untuk menghindari rasa bosan, banyak game yang diciptakan dengan tujuan edukatif, terutama untuk pembelajaran anak usia dini seperti memahami konsep organ tubuh manusia.

Di SD Negeri 2 Sumber Rejo sendiri masih menggunakan Teknik belajar melalui buku cetak untuk materi pengenalan organ tubuh manusia ini, sehingga diperlukan suatu inovasi yang dapat diterapkan untuk menarik minat para murid untuk memahami materi organ tubuh manusia melalui metode mengajar yang variatif..

Oleh karena itu Perancangan game edukasi anatomi organ tubuh ini dapat membantu para guru untuk memberikan pemahaman kepada murid untuk dapat memahami organ tubuh manusia dengan cara yang lebih inovatif. 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 : Organ Tubuh; Game Edukasi; *Game Development Life Cycle*; Construct 2.

ABSTRACT

The development of games is growing more and more rapidly. Games are not only an entertaining medium, but also as an educational tool that is suitable for children in their growing years. Digital-based games are now popular. Apart from being used as a medium to avoid boredom, many games are created with educational purposes, especially for early childhood learning such as understanding the concept of human body organs.

At SD Negeri 2 Sumber Rejo itself, they still use learning techniques through printed books for the introduction of human body organs, so there is a need for innovation that can be applied to attract students' interest in understanding human body organ material through varied teaching methods.

Therefore, designing educational games on the anatomy of the body's organs can help teachers to provide students with an understanding of the human body's organs in a more innovative way. The manufacturing process uses the GDLC system development method and is tested using the ISO 25010 standard. And it has succeeded in producing educational games that can be used in student learning.

Keywords : Organs; Educational Games; Game Development Life Cycle; Construct