

ABSTRAK

Nama : Anisa
NPM : 140 2018 117
Program Studi : Sarjana Teknik Informatika
Judul : Pengembangan Gim Pembelajaran Sistem Organ Manusia

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan Indonesia termasuk pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Adanya pandemi yang melanda Indonesia mengakibatkan proses pembelajaran yang harus berubah menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pada penelitian ini, dibangun sebuah aplikasi gim pembelajaran sistem organ manusia berbasis Android yang diberi nama IPA-Pintar. *Game Development Life Cycle* (GDLC) digunakan sebagai metodologi pengembangannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development*. Aplikasi gim yang dibangun telah diuji coba menggunakan *black box testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Pengujian menggunakan *black box testing* menghasilkan skor 100%. Pengujian dengan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor 84.25. Skor ini termasuk dalam kategori *excellent* dan *grade B*. Hasil *System Usability Scale* (SUS) ini menyatakan bahwa gim IPA-Pintar sudah baik dan layak, serta dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci: Gim pembelajaran, Ilmu pengetahuan alam (IPA), Sistem organ manusia